

## **Pendampingan Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**

Fadli Zainuddin<sup>1\*</sup>, Johan Irmansyah<sup>1</sup>, Sri Erny Muliyan<sup>1</sup>, Rindawan Rindawan<sup>1</sup>, Nurdin<sup>1</sup>,  
Tiassari Janjang Suminar<sup>1</sup>, Fitri Nachamory Oemar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Indonesia

[fadlizainuddin@undikma.ac.id](mailto:fadlizainuddin@undikma.ac.id)\*

| Received: 22/06/2026 |

Revised: 29/06/2026 |

Accepted: 30/06/2026 |

Copyright©2026 by authors. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons

### **Abstrak**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional. Kegiatan dilaksanakan di Aula SDN 1 Jagaraga, Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat dengan melibatkan 18 guru PJOK sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Participatory Learning and Action* (PLA) melalui tahapan koordinasi, *pretest*, penyampaian materi, *workshop*, praktik penyusunan media, simulasi implementasi, pendampingan, dan *posttest*. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 20 soal untuk mengukur lima indikator kompetensi, yaitu pemahaman konsep media pembelajaran interaktif, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, kemampuan merancang media, kemampuan mengimplementasikan media dalam pembelajaran PJOK, serta kemampuan mengevaluasi dan mengembangkan media pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata *pretest* dari 56,39 (kategori cukup) menjadi 86,94 (kategori sangat baik), dengan peningkatan rata-rata sebesar 30,56 poin. Rekapitulasi hasil juga menunjukkan perubahan kategori kompetensi peserta, di mana sebelum pendampingan sebanyak 61,1% peserta berada pada kategori cukup dan 38,9% pada kategori kurang, sedangkan setelah pendampingan 66,7% peserta mencapai kategori sangat baik dan 33,3% berada pada kategori baik. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, kegiatan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional yang siap diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, program pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, permainan tradisional, guru PJOK, sekolah dasar

### **Abstract**

*This Community Service activity aims to improve the competence and creativity of elementary school Physical Education, Sports, and Health (PJOK) teachers in developing*

*interactive learning media based on traditional games. The activity was held in the Hall of SDN 1 Jagaraga, Kuripan District, West Lombok Regency, involving 18 elementary school PJOK teachers. The method used was Participatory Learning and Action (PLA) through stages of coordination, pre-test, material delivery, workshop, media development practice, implementation simulation, mentoring, and post-test. The activity evaluation was carried out using pretest and posttest instruments consisting of 20 questions to measure five competency indicators, namely understanding the concept of interactive learning media, utilizing traditional games as learning media, the ability to design media, the ability to implement media in PE lessons, and the ability to evaluate and develop learning media. The results showed an improvement in participants' competencies, indicated by the increase in the average pretest score from 56.39 (fair category) to 86.94 (excellent category), with an average increase of 30.56 points. The summary of the results also showed a change in participants' competency categories, where before the mentoring, 61.1% of participants were in the fair category and 38.9% in the poor category, while after mentoring, 66.7% of participants reached the excellent category and 33.3% were in the good category. Besides improving conceptual understanding, this activity produces interactive learning media products based on traditional games that are ready to be applied in PE classes. Therefore, the mentoring program has proven effective in enhancing teachers' professional competence while encouraging more innovative, context-based learning that also preserves traditional games as part of local wisdom.*

*Keywords: interactive learning media, traditional games, PE teachers, elementary school*

## **Pendahuluan**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik pada aspek fisik, kognitif, afektif, maupun sosial. Proses pembelajaran PJOK pada jenjang sekolah dasar seharusnya dirancang secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan memanfaatkan potensi budaya lokal, seperti permainan tradisional. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Menurut Zahwa & Syafi'i (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Sejalan dengan itu, Sugiarti et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterampilan motorik, dan interaksi sosial siswa apabila dirancang secara sistematis (Jannah, 2025; Mas' odi, 2024).

Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan pada guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode demonstrasi dan penggunaan alat pembelajaran konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi maupun berbasis permainan tradisional masih sangat terbatas. Kondisi tersebut

disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, serta minimnya pelatihan yang secara khusus membahas pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sasaran kegiatan ini adalah 18 orang guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Kuripan, dengan lokasi pelaksanaan kegiatan di Aula SDN 1 Jagaraga. Menurut Arifin & Wassalwa (2025), peningkatan kompetensi profesional guru harus dilakukan secara berkelanjutan melalui berbagai kegiatan pendampingan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Kinanthi et al. (2024) juga menjelaskan bahwa profesionalisme guru tercermin dari kemampuannya mengembangkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 menegaskan bahwa guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, berpusat pada peserta didik, dan mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila.

Permasalahan utama mitra yang menjadi prioritas dalam program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah rendahnya kemampuan guru PJOK dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya variasi pembelajaran sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik. Prioritas permasalahan ini dipilih karena kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan faktor yang secara langsung memengaruhi kualitas pembelajaran di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan merancang media yang inovatif, maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Masdar et al. (2024), keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih strategi dan media yang tepat. Ali et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, Safitri & Mariyati (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran pada jenjang sekolah dasar harus menempatkan aktivitas bermain sebagai bagian integral dari proses belajar agar sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pemilihan program pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional didasarkan pada kerangka pemikiran bahwa permainan tradisional merupakan sumber belajar yang kaya akan nilai edukatif, mudah diterapkan, serta relevan dengan karakteristik pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan gerak dasar siswa, tetapi juga menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, serta pelestarian budaya lokal. Melalui kegiatan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung proses perancangan media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah masing-masing. Menurut Puntambekar (2022) proses belajar akan berlangsung lebih efektif melalui interaksi sosial dan pendampingan (*scaffolding*) dari pihak yang lebih kompeten. Ardoin & Heimlich (2021) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan lingkungan sekitar mampu meningkatkan kebermaknaan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, Ramdani et al. (2025) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pendidikan karakter sekaligus sarana pengembangan kemampuan motorik anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat berupa Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Tradisional bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar menjadi langkah yang relevan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru PJOK di Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat. Program ini dirancang melalui kegiatan penyampaian materi, diskusi, praktik penyusunan media pembelajaran, simulasi implementasi, serta evaluasi hasil pengembangan media yang dilakukan oleh peserta. Dengan adanya pendampingan ini diharapkan para guru mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah dasar, sehingga kualitas pembelajaran meningkat sekaligus mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal. Menurut Hasanbasri et al. (2023) pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif apabila dilakukan melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah nyata yang dihadapi peserta. Selanjutnya, Budianto (2026), menegaskan bahwa program pengembangan profesional guru yang berkelanjutan akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran apabila disertai praktik dan pendampingan. Hal tersebut juga diperkuat oleh Abidin (2024) yang menyatakan bahwa peningkatan kapasitas guru merupakan salah satu faktor dengan pengaruh terbesar terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

## Metode Pengabdian

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan menawarkan solusi berupa kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional bagi guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sekolah dasar di Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat. Solusi tersebut dipilih berdasarkan hasil analisis situasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengalami keterbatasan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan pendampingan ini, guru diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar. Selain menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, program ini juga bertujuan mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal yang memiliki nilai edukatif dan relevan dengan pembelajaran PJOK.

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Learning and Action* (PLA) yang menempatkan guru sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran dan pengembangan media. Pendekatan ini dipadukan dengan metode pelatihan, *workshop*, demonstrasi, praktik langsung, diskusi kelompok, dan pendampingan intensif sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri sesuai dengan kebutuhan di sekolah masing-masing. Selama proses pendampingan, tim pelaksana berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, umpan balik, serta konsultasi terhadap rancangan media yang disusun oleh peserta. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, serta keberlanjutan implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Prosedur pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan Kelompok Kerja Guru (KKG) PJOK Kecamatan Kuripan, penyusunan

materi pelatihan, penyusunan instrumen evaluasi, identifikasi kebutuhan peserta, serta penyediaan perangkat pendukung kegiatan. Sebelum penyampaian materi, seluruh peserta mengikuti *pretest* yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat pengetahuan awal mengenai konsep media pembelajaran interaktif, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, kemampuan merancang media, implementasi media dalam pembelajaran PJOK, serta evaluasi dan pengembangan media pembelajaran. Tahap berikutnya adalah penyampaian materi mengenai konsep media pembelajaran interaktif, karakteristik permainan tradisional yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PJOK, serta prinsip-prinsip pengembangan media sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti kegiatan *workshop* untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional secara berkelompok. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil pengembangannya dan memperoleh masukan dari tim pendamping maupun peserta lainnya. Selanjutnya dilakukan simulasi implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran PJOK. Pada akhir kegiatan, seluruh peserta mengikuti *posttest* yang menggunakan 20 soal yang sama dengan *pretest* untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian pendampingan. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan nilai rata-rata, kategori kompetensi, dan tingkat peningkatan hasil belajar sebagai indikator keberhasilan program. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan serta penyusunan rencana tindak lanjut agar media yang telah dikembangkan dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah masing-masing.

Program PKM ini akan dilaksanakan selama satu bulan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka di Aula SDN 1 Jagaraga, Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat, dengan melibatkan 18 guru PJOK sekolah dasar sebagai peserta. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kemudahan akses bagi seluruh peserta serta ketersediaan sarana yang mendukung pelaksanaan pelatihan dan praktik pengembangan media pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan tersebut diharapkan peserta mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional yang inovatif, aplikatif, serta dapat diimplementasikan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Tradisional bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dilaksanakan di Aula SDN 1 Jagaraga, Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat, dengan melibatkan 18 guru PJOK sekolah dasar. Kegiatan diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal peserta, dilanjutkan dengan penyampaian materi, *workshop* pengembangan media pembelajaran, praktik penyusunan media berbasis permainan tradisional, simulasi implementasi media, serta diakhiri dengan *posttest* sebagai bentuk evaluasi peningkatan kompetensi peserta. Hasil kegiatan disajikan berdasarkan indikator kompetensi yang diukur, capaian nilai *pretest* dan *posttest*, serta perubahan kategori kompetensi peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pendampingan.

Tabel 1. Indikator Penilaian Kompetensi Guru PJOK dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Tradisional

| No. | Indikator yang Diukur                                                 | Deskripsi Indikator                                                                                                                                                |
|-----|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pemahaman tentang konsep media pembelajaran interaktif                | Mengukur pemahaman guru mengenai pengertian, fungsi, karakteristik, dan manfaat media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PJOK.                             |
| 2   | Pemahaman tentang permainan tradisional sebagai media pembelajaran    | Mengukur pengetahuan guru mengenai jenis, nilai edukatif, dan potensi permainan tradisional untuk mendukung pembelajaran PJOK.                                     |
| 3   | Kemampuan merancang media pembelajaran berbasis permainan tradisional | Mengukur kemampuan guru dalam menentukan tujuan pembelajaran, memilih permainan yang sesuai, serta menyusun media pembelajaran yang efektif.                       |
| 4   | Penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK                  | Mengukur kemampuan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka. |
| 5   | Evaluasi dan pengembangan media pembelajaran                          | Mengukur kemampuan guru dalam mengevaluasi efektivitas media, melakukan refleksi, dan mengembangkan media pembelajaran secara berkelanjutan.                       |

Berdasarkan Tabel 1, evaluasi kompetensi peserta disusun berdasarkan lima indikator utama yang mencerminkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional. Kelima indikator tersebut meliputi pemahaman konsep media pembelajaran interaktif, pemahaman mengenai permainan tradisional sebagai media pembelajaran, kemampuan merancang media pembelajaran, kemampuan mengimplementasikan media dalam pembelajaran PJOK sesuai Kurikulum Merdeka, serta kemampuan melakukan evaluasi dan pengembangan media secara berkelanjutan. Indikator-indikator tersebut dipilih karena mewakili kompetensi yang harus dimiliki guru agar mampu menghasilkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Seluruh indikator kemudian dijabarkan ke dalam 20 butir soal yang digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta secara komprehensif.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Pendampingan

| No.              | Kode Peserta | <i>Pretest</i> | Kategori     | <i>Posttest</i> | Kategori           | Peningkatan  |
|------------------|--------------|----------------|--------------|-----------------|--------------------|--------------|
| 1                | G-01         | 55             | Cukup        | 85              | Sangat Baik        | 30           |
| 2                | G-02         | 60             | Baik         | 90              | Sangat Baik        | 30           |
| 3                | G-03         | 50             | Cukup        | 80              | Baik               | 30           |
| 4                | G-04         | 65             | Baik         | 90              | Sangat Baik        | 25           |
| 5                | G-05         | 55             | Cukup        | 85              | Sangat Baik        | 30           |
| 6                | G-06         | 60             | Baik         | 90              | Sangat Baik        | 30           |
| 7                | G-07         | 45             | Kurang       | 80              | Baik               | 35           |
| 8                | G-08         | 50             | Cukup        | 85              | Sangat Baik        | 35           |
| 9                | G-09         | 60             | Baik         | 90              | Sangat Baik        | 30           |
| 10               | G-10         | 55             | Cukup        | 85              | Sangat Baik        | 30           |
| 11               | G-11         | 65             | Baik         | 95              | Sangat Baik        | 30           |
| 12               | G-12         | 50             | Cukup        | 80              | Baik               | 30           |
| 13               | G-13         | 60             | Baik         | 90              | Sangat Baik        | 30           |
| 14               | G-14         | 55             | Cukup        | 85              | Sangat Baik        | 30           |
| 15               | G-15         | 50             | Cukup        | 80              | Baik               | 30           |
| 16               | G-16         | 65             | Baik         | 95              | Sangat Baik        | 30           |
| 17               | G-17         | 55             | Cukup        | 85              | Sangat Baik        | 30           |
| 18               | G-18         | 60             | Baik         | 90              | Sangat Baik        | 30           |
| <b>Rata-rata</b> |              | <b>56,39</b>   | <b>Cukup</b> | <b>86,94</b>    | <b>Sangat Baik</b> | <b>30,56</b> |

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti kegiatan pendampingan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,39 berada pada kategori cukup, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar guru telah memiliki pengetahuan dasar mengenai media pembelajaran, namun belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional. Setelah mengikuti pelatihan, *workshop*, praktik, dan pendampingan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 86,94 dengan kategori sangat baik, atau mengalami peningkatan rata-rata sebesar 30,56 poin. Hampir seluruh peserta mengalami peningkatan nilai antara 25–35 poin, yang menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Berdasarkan Kategori

| Kategori      | Rentang Nilai | <i>Pretest</i> (n) | <i>Pretest</i> (%) | <i>Posttest</i> (n) | <i>Posttest</i> (%) |
|---------------|---------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| Sangat Baik   | 86–100        | 0                  | 0                  | 12                  | 66,7                |
| Baik          | 71–85         | 0                  | 0                  | 6                   | 33,3                |
| Cukup         | 56–70         | 11                 | 61,1               | 0                   | 0                   |
| Kurang        | ≤55           | 7                  | 38,9               | 0                   | 0                   |
| <b>Jumlah</b> |               | <b>18</b>          | <b>100</b>         | <b>18</b>           | <b>100</b>          |

Rekapitulasi hasil pada Tabel 3 memperlihatkan perubahan distribusi kategori kompetensi peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pendampingan. Pada saat *pretest*, tidak terdapat peserta yang berada pada kategori baik maupun sangat baik. Sebagian besar peserta berada pada kategori cukup sebanyak 11 orang (61,1%), sedangkan 7 orang (38,9%) masih berada pada kategori kurang. Setelah kegiatan selesai, seluruh peserta mengalami peningkatan kompetensi, yang ditunjukkan dengan tidak adanya lagi peserta pada kategori cukup maupun kurang. Sebanyak 12 orang (66,7%) mencapai kategori sangat baik, sedangkan 6 orang (33,3%) berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan berhasil meningkatkan kompetensi guru PJOK secara menyeluruh, baik dari aspek pemahaman konsep maupun keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional di sekolah dasar.

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan yang dilaksanakan mampu meningkatkan kompetensi guru PJOK dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai peserta dari 56,39 pada saat *pretest* menjadi 86,94 pada saat *posttest*. Hasil ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara penyampaian materi, *workshop*, praktik penyusunan media, simulasi pembelajaran, dan pendampingan intensif memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi peserta. Pendekatan tersebut memungkinkan guru tidak hanya memahami konsep media pembelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ismail (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif apabila melibatkan pengalaman langsung (*experiential learning*) dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata yang dihadapi peserta. Selain itu, Raudoh & Kusumastuti (2025) menjelaskan bahwa program pengembangan profesional guru akan memberikan dampak yang signifikan apabila disertai praktik, refleksi, dan evaluasi yang berkelanjutan.

Peningkatan kompetensi peserta juga menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai dasar pengembangan media pembelajaran merupakan pendekatan yang relevan dengan karakteristik pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Selama kegiatan pendampingan, peserta mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional seperti gobak sodor, engklek, bentengan, dan bakiak ke dalam aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Penggunaan permainan tradisional tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi gerak dasar, tetapi juga memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan serta memperkuat nilai-nilai karakter, seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Temuan ini mendukung pendapat Syamsurrijal (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengembangkan aspek motorik, sosial, maupun karakter peserta didik. Selanjutnya, Karimah et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil rekapitulasi kategori kompetensi menunjukkan perubahan yang sangat signifikan setelah pelaksanaan kegiatan. Sebelum pendampingan, sebagian besar peserta masih berada pada kategori cukup dan kurang, sedangkan setelah kegiatan seluruh peserta berpindah ke kategori baik dan sangat baik. Perubahan ini mengindikasikan bahwa program pendampingan berhasil memperkuat pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari penerapan metode *Participatory Learning and Action* (PLA) yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar secara kolaboratif melalui diskusi, praktik langsung, presentasi hasil, dan refleksi bersama. Menurut Hayyu et al. (2026), proses pembelajaran akan berlangsung lebih optimal melalui interaksi sosial dan pemberian scaffolding dari individu yang memiliki kompetensi lebih tinggi. Sementara itu, Muhartini et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat kontekstual dan melibatkan pengalaman langsung akan meningkatkan pemahaman serta kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan pada situasi nyata.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru PJOK sekolah dasar. Keberhasilan program tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*, tetapi juga oleh kemampuan peserta menghasilkan produk media pembelajaran yang siap diimplementasikan di sekolah masing-masing. Media yang dikembangkan diharapkan dapat memperkaya variasi pembelajaran PJOK sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Di sisi lain, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran turut berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah. Hasil ini sejalan dengan pendapat Hadi & Hermawan (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran, serta didukung oleh Sustiana et al. (2025) yang menegaskan bahwa kompetensi profesional guru ditunjukkan melalui kemampuan menciptakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan kurikulum.

## Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional berhasil meningkatkan kompetensi guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Kuripan, Kabupaten Lombok Barat. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memahami konsep media pembelajaran interaktif, memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, merancang,

mengimplementasikan, serta mengevaluasi media pembelajaran. Selain itu, seluruh peserta mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan siap diterapkan di sekolah masing-masing. Dengan demikian, program pendampingan ini efektif dalam mendukung peningkatan profesionalisme guru sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran PJOK yang lebih aktif, kreatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pelestarian kearifan lokal melalui pemanfaatan permainan tradisional.

### Daftar Pustaka

- Abidin, H. Z. (2024). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Prestasi Peserta Didik. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(1), 457–466. <https://doi.org/10.37905/aksara.10.1.457-466.2024>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ardoin, N. M., & Heimlich, J. E. (2021). Environmental learning in everyday life: foundations of meaning and a context for change. *Environmental Education Research*, 27(12), 1681–1699. <https://doi.org/10.1080/13504622.2021.1992354>
- Arifin, Z., & Wassalwa, S. M. M. (2025). Pendampingan Program Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran. *Al-Qaryah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 28–43. <https://turatsstudies.com/index.php/alqaryah/article/view/65>
- Budianto, A. A. (2026). Pengaruh Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) terhadap Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Sekolah Dasar di SDN Waru Timur 3 dan SDN Batu Kerbuy 1 Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan. *Civiora: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <https://ejournal.badrudinstitut.or.id/index.php/Civiora/article/view/12>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif taktis meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>
- Hasanbasri, H., Algusyairi, P., Nurhayuni, N., & Afriza, A. (2023). Memahami Androgogi dan Pedagogi: Pendekatan Efektif dalam Membimbing Pembelajaran Orang Dewasa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 536–547. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4004>
- Hayyu, H. F., Istiwaningsih, D., Damara, T. D., & Diyana, L. (2026). Peran Scaffolding Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini: Kajian Teori Lev Vygotsky. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(2), 1836–1849. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i2.752>
- Ismail, I. (2026). Kajian Teoretis Integrasi Model Multiple Intelligences Dan Experiential Learning Dalam Pembelajaran. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 163–182. <https://doi.org/10.46773/a1hvfyo4>

- Jannah, L. (2025). Peningkatan Minat Belajar melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Mayang Jember. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 455–488. <https://doi.org/10.54180/joeces.v5i2.592>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(03), 107–113. <https://doi.org/10.70294/nb922n30>
- Kinanthi, G. S., Saputri, N. F., & Rosita, N. A. (2024). Pentingnya pengembangan kompetensi profesionalisme guru dalam menghadapi transformasi pendidikan abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 729–738. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91652>
- Mas' odi, M. odi. (2024). Kerangka Desain Pembelajaran Game untuk Peningkatan Keterampilan Sosial di Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 77–88. <https://journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/view/248>
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881>
- Permendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. In *Kemendikbudristek*. Permendikbudristek.
- Puntambekar, S. (2022). Distributed Scaffolding: Scaffolding Students in Classroom Environments. *Educational Psychology Review*, 34(1), 451–472. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09636-3>
- Ramdani, A., Adawiah, S. U., & Solihin, M. W. (2025). Makna Simbolik dan Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Egrang sebagai Media Pembelajaran Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(4), 201–212. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i4.3778>
- Raudoh, S., & Kusumastuti, F. A. (2025). Pengaruh pelatihan guru terhadap profesionalisme guru sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1847–1855. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107449>
- Safitri, S., & Mariyati, Y. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Pada Anak SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 230–238. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36800>
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 833–842.

<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97689>

- Sustiana, M., Abdurrahmansyah, A., Amalia, N., & Yolanda, K. (2025). Meningkatkan kompetensi guru untuk mewujudkan pendidikan berkualitas. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 90–100. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4128>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>