

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru PJOK di KKGO Manggala Kota Makassar

Juhanis¹, Fatoni^{2*}, Abriadi³, Iskandar⁴, Nur Indah Atifah Anwar⁵

^{1,2*,3,4}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

⁵Program Studi Promosi Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Email: ¹juhanis@unm.ac.id, ^{2*}fatoni@unm.ac.id, abriadi@unm.ac.id, iskandar7801@unm.ac.id, nurindah@unm.ac.id

Abstract

This community service activity was carried out with the aim of improving the competence of Physical Education, Sports, and Health (PESH) teachers in developing interactive learning media based on digital technology. Many PESH teachers at KKGO Manggala, Makassar City, still use conventional methods and face limitations in the use of digital media, resulting in less than optimal learning in attracting student interest and motivation. This training is designed to provide theoretical knowledge, practical practice, and hands-on experience in designing interactive learning media relevant to PESH material. The implementation method of the activity includes preparation, implementation, and evaluation stages. In the preparation stage, modules are prepared and coordination with KKGO administrators is carried out. The implementation stage includes material presentations, practical workshops on creating media using applications such as Canva and interactive PowerPoint, and intensive mentoring in product development. Furthermore, evaluation is carried out through pre-tests, post-tests, observations, and reflections with participants. The results of the activity show a significant increase in teacher knowledge and skills in developing interactive learning media. In addition, this activity also encourages creativity, collaboration, and teacher motivation to innovate in PESH learning. Thus, this training provides a real contribution to improving the quality of PESH learning and is worthy of being developed sustainably and scientifically in other regions.

Keywords: Training, Interactive Learning Media, PESH, Teachers, KKGO.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Guru PJOK di KKGO Manggala Kota Makassar masih banyak yang menggunakan metode konvensional dan menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan media digital, sehingga pembelajaran kurang optimal dalam menarik minat dan motivasi siswa. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan teoretis, keterampilan praktis, serta pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran interaktif yang relevan dengan materi PJOK. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan penyusunan modul dan koordinasi dengan pengurus KKGO. Tahap pelaksanaan meliputi pemaparan materi, workshop praktik pembuatan media dengan aplikasi seperti Canva dan PowerPoint interaktif, serta pendampingan intensif dalam penyusunan produk. Selanjutnya dilakukan evaluasi melalui pre-test, post-test, observasi, dan refleksi bersama peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong kreativitas, kolaborasi, dan motivasi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PJOK serta layak untuk dikembangkan secara berkelanjutan dan diperluas ke wilayah lain.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran Interaktif, PJOK, Guru, KKGO.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memainkan peran krusial dalam mengembangkan kualitas fisik dan karakter peserta didik. Melalui pendidikan jasmani, siswa diharapkan bisa menjadi individu yang sehat,bugar, serta memiliki keterampilan gerak yang baik. Menurut Kamaruddin et al., pentingnya pendidikan jasmani dalam pembentukan karakter siswa sangat ditonjolkan, karena karakter yang baik akan membantu siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Kamaruddin et al., 2023). Fungsi ini memberikan motivasi bagi para pendidik untuk menerapkan metode yang lebih inovatif dan interaktif dalam pengajaran PJOK, alih-alih metode konvensional yang cenderung membosankan.

Kondisi terkini menunjukkan bahwa banyak pengajaran PJOK masih mengandalkan metode lama yang kurang menarik, mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan perlunya pelatihan dan penyegaran dalam teknik pengajaran. Sebagai contoh, Sugiono dan Latief mencatat pentingnya penguatan kapasitas guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Sugiono & Latief, 2023). Media pembelajaran yang interaktif terbukti dapat mendorong partisipasi aktif siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Erfaylana et al. mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PJOK kelas IV SD (Erfaylana et al., 2022).

Perkembangan teknologi digital telah memberikan peluang yang signifikan bagi guru, khususnya dalam integrasi media pembelajaran interaktif. Penggunaan aplikasi, video, dan animasi interaktif dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman materi, serta membuat pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi lebih menarik (Bestari et al., 2023; Haq et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih efektif dan memberikan akses yang lebih besar terhadap sumber belajar (Haq et al., 2023; Mufliva & Permana, 2024) .

Meskipun demikian, tantangan yang signifikan muncul di kalangan guru PJOK, terutama di KKGO Manggala Kota Makassar, di mana banyak dari mereka mengalami keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Salah satu alasan utama adalah kurangnya pelatihan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian yang dilakukan di berbagai sekolah menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan untuk guru adalah langkah penting untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi edukasi (Mariati et al., 2023; Murtopo et al., 2023).

Lebih jauh lagi, riset yang berfokus pada pendidikan di era digital menekankan bahwa program pelatihan yang efektif dapat membantu guru dalam mengatasi hambatan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum pengajaran mereka (Mariati et al., 2023). Implementasi strategi pendidikan berbasis teknologi tidak hanya memperkuat penguasaan keterampilan digital guru, tetapi juga membuka peluang bagi munculnya metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru untuk merancang media interaktif yang menarik, memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Sebagai wadah kolaborasi dan pengembangan profesionalisme, Kelompok Kerja Guru Olahraga (KKGO) Manggala berperan penting dalam meningkatkan kompetensi teknologi para anggotanya. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan praktis tentang desain dan implementasi media digital, tetapi juga membangun jejaring profesional untuk berbagi pengalaman, saling belajar, dan memperkuat kapasitas kolektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berupa *“Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru PJOK di KKGO Manggala Kota Makassar”* menjadi sangat relevan. Kegiatan ini membantu guru PJOK dalam menguasai keterampilan digital, meningkatkan kreativitas pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

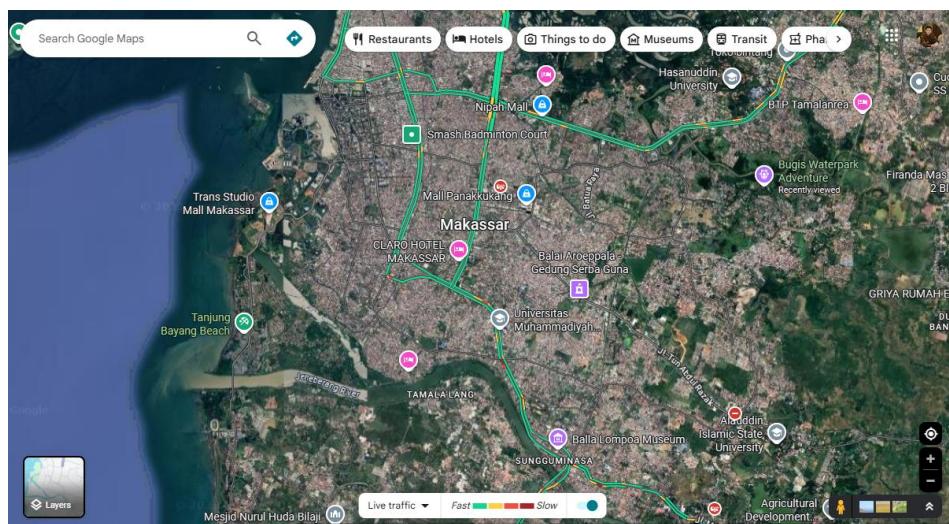
B. PELAKSAAN DAN METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru PJOK di KKGO Manggala Kota Makassar sebagai subjek utama. Kegiatan dirancang dalam tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi intensif dengan pengurus KKGO untuk menentukan jadwal, lokasi, serta jumlah

peserta yang akan terlibat. Tim juga menyusun modul pelatihan yang memuat materi tentang konsep media pembelajaran interaktif, pemanfaatan teknologi digital, serta langkah-langkah pembuatan media berbasis aplikasi. Selain itu, sarana dan prasarana pendukung, seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan perangkat lunak, dipersiapkan secara optimal guna mendukung kelancaran kegiatan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian mengenai urgensi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, teori pembelajaran berbasis teknologi, serta contoh-contoh media inovatif yang relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Setelah sesi materi, kegiatan dilanjutkan dengan workshop praktik yang dirancang dalam bentuk modul pelatihan terstruktur. Modul pertama berfokus pada pemanfaatan Canva untuk pembuatan media interaktif, meliputi pengenalan fitur dasar, teknik membuat desain animatif, cara menambahkan tautan interaktif antar-slide, serta langkah mengekspor hasil karya dalam format digital (MP4, PDF interaktif, atau link presentasi daring). Modul kedua membahas PowerPoint interaktif, yang mencakup pelatihan penggunaan fitur hyperlink, tombol aksi, animasi dinamis, hingga integrasi kuis sederhana menggunakan fitur trigger dan hyperlink ke slide tertentu, sehingga media dapat digunakan secara responsif oleh siswa.

Selama proses workshop, peserta mendapatkan pendampingan intensif dari tim pengabdian, baik dalam aspek konseptual maupun teknis. Tim menyediakan bantuan troubleshooting bagi guru yang mengalami kendala, seperti pengaturan animasi, penyisipan audio/video, atau kegagalan ekspor file. Pendampingan juga difasilitasi melalui penggunaan perangkat keras (laptop, proyektor, dan jaringan internet) serta perangkat lunak pendukung seperti Canva Pro versi edukasi dan Microsoft Office 365 Education. Selain itu, tim memastikan setiap peserta dapat menghasilkan produk media yang sesuai dengan karakteristik materi PJOK, baik untuk aktivitas motorik dasar maupun pembelajaran teori. Pada akhir sesi, peserta mempresentasikan hasil karyanya dan memperoleh umpan balik konstruktif melalui diskusi terbuka guna penyempurnaan produk. Tahap akhir berupa evaluasi pelatihan dilakukan dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta keterampilan teknologis guru setelah mengikuti kegiatan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian

Selain itu, observasi terhadap partisipasi aktif dan keterlibatan peserta juga dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi proses. Kegiatan ditutup dengan refleksi bersama antara peserta dan tim pengabdian untuk menilai kebermanfaatan kegiatan serta merumuskan tindak lanjut dalam penerapan media pembelajaran interaktif di sekolah masing-masing. Dengan metode pelaksanaan ini, kegiatan pengabdian diharapkan tidak hanya memberikan wawasan teoretis kepada guru PJOK, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru PJOK di KKGO Manggala Kota Makassar terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari para peserta. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal guru terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PJOK. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih terbatas dalam

penggunaan aplikasi digital, baik karena keterbatasan keterampilan teknis maupun minimnya pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi langsung, atau media cetak sederhana. Kondisi ini menegaskan pentingnya pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi.

Tabel 1. Hasil Kegiatan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Sebelum Pelatihan	Indikator Sesudah Pelatihan	Perubahan / Peningkatan
1	Pemahaman tentang konsep media pembelajaran interaktif	30% guru memahami konsep dasar media interaktif	90% guru memahami dan dapat menjelaskan konsep dengan benar	+60%
2	Kemampuan menggunakan aplikasi digital (Canva, Wordwall, LiveWorksheet)	25% guru dapat menggunakan secara mandiri	92% guru mampu membuat media interaktif mandiri	+67%
3	Kreativitas dalam merancang media pembelajaran PJOK	Sebagian guru masih menggunakan media konvensional	85% guru mampu merancang media kreatif berbasis digital	+55%
4	Keterampilan integrasi media ke dalam pembelajaran	20% guru pernah menggunakan media digital di kelas	80% guru mulai menggunakan media hasil pelatihan di sekolah	+60%
5	Antusiasme dan partisipasi dalam pelatihan	Sedang (kehadiran 70%)	Sangat tinggi (kehadiran dan partisipasi aktif 100%)	+30%
6	Kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan	Belum ada produk digital yang dihasilkan	Tercipta 15 media interaktif PJOK (kuis, video, modul digital)	Meningkat signifikan
7	Kerja sama dan kolaborasi antar guru	Terbatas dalam lingkup sekolah masing-masing	Terbentuk komunitas <i>Guru Inovatif PJOK Manggala</i>	Terbangun jejaring profesional

Pada Tabel 1. menunjukkan hasil evaluasi terhadap tujuh aspek utama kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru PJOK di KKGO Manggala. Secara umum, seluruh aspek mengalami peningkatan yang signifikan setelah pelatihan dilaksanakan. Pemahaman guru terhadap konsep media interaktif meningkat dari 30% menjadi 90%, menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memperkuat pengetahuan tentang prinsip dasar media digital. Kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi seperti Canva, Wordwall, dan LiveWorksheet juga melonjak dari 25% menjadi 92%, menandakan peningkatan literasi digital yang tinggi. Kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran pun berkembang, di mana 85% guru mampu menghasilkan media digital menarik dibanding sebelumnya yang masih konvensional. kemampuan menggunakan aplikasi digital mengalami peningkatan paling signifikan, yaitu sebesar 67% setelah pelaksanaan pelatihan. Peningkatan yang tinggi ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor teknis dan pedagogis. Pertama, aplikasi yang digunakan dalam pelatihan seperti Canva dan PowerPoint interaktif memiliki antarmuka yang sederhana dan intuitif, sehingga peserta dengan berbagai tingkat kemampuan digital dapat dengan cepat beradaptasi dan menguasai fitur-fitur dasarnya. Kedua, pendekatan pelatihan yang digunakan bersifat praktis dan berbasis proyek, di mana setiap guru secara langsung mempraktikkan pembuatan media sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran PJOK. Pendekatan ini memudahkan peserta memahami fungsi teknis aplikasi dalam konteks nyata pembelajaran.

Selain itu, keterampilan guru dalam mengintegrasikan media digital ke pembelajaran meningkat dari 20% menjadi 80%, dan partisipasi guru selama kegiatan mencapai 100%, mencerminkan antusiasme yang luar biasa. Pelatihan juga berhasil menghasilkan 15 produk media pembelajaran interaktif yang siap digunakan di sekolah. Lebih lanjut, terbentuknya komunitas Guru Inovatif PJOK Manggala memperkuat kolaborasi antar guru sebagai wadah berbagi dan pengembangan inovasi pembelajaran berkelanjutan. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi profesional guru PJOK di era pembelajaran digital.

Tabel 2. Contoh Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan Peserta

No	Jenis Media	Platform/Aplikasi	Judul Media	Jenjang Pengguna
1	Kuis interaktif kebugaran jasmani	Wordwall	“Tantangan Kebugaran Sehatku”	SD
2	Video tutorial gerak dasar	Canva PowerPoint	“Latihan Kelincahan untuk Siswa SMP”	SMP

No	Jenis Media	Platform/Aplikasi	Judul Media	Jenjang Pengguna
3	Modul digital aktivitas jasmani	Canva for Education	“Aktivitas Fisik Sehat di Rumah”	SMA
4	Simulasi permainan edukatif	LiveWorksheet	“Permainan Tradisional Sehat”	SD
5	Infografis kebugaran	Canva	“5 Langkah Sehat Setiap Hari”	Umum

Tabel 2 menggambarkan berbagai produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan oleh peserta selama pelatihan. Secara umum, produk yang dibuat menunjukkan peningkatan kreativitas dan kemampuan guru PJOK dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Beberapa media yang dihasilkan meliputi kuis interaktif kebugaran jasmani berbasis *Wordwall* untuk siswa SD, video tutorial gerak dasar menggunakan *Canva* dan *PowerPoint* untuk siswa SMP, serta modul digital aktivitas jasmani berbasis *Canva for Education* yang dirancang untuk tingkat SMA. Selain itu, peserta juga membuat simulasi permainan edukatif melalui *LiveWorksheet* dan infografis kebugaran menggunakan *Canva* yang dapat digunakan lintas jenjang pendidikan.

Setiap media yang dihasilkan guru menunjukkan karakteristik interaktif baik dari aspek desain maupun fungsionalitas teknologinya. Pada produk kuis digital berbasis *Wordwall*, interaktivitas tercermin melalui fitur umpan balik otomatis (automatic feedback) yang muncul setiap kali siswa menjawab pertanyaan. Fitur ini memungkinkan peserta didik mengetahui secara langsung apakah jawabannya benar atau salah, sekaligus mendapatkan skor secara real time. Mekanisme umpan balik ini merupakan elemen kunci dalam pembelajaran berbasis teknologi karena memberikan respon dua arah antara sistem dan pengguna, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

Sementara itu, pada modul digital aktivitas jasmani, unsur interaktif terlihat dari penggunaan hyperlink antarhalaman yang memungkinkan navigasi non-linear. Guru merancang modul ini dengan menghubungkan ikon atau tombol ke halaman berbeda yang berisi video latihan, panduan aktivitas, dan refleksi hasil belajar. Penggunaan hyperlink menunjukkan penguasaan guru terhadap konsep desain instruksional digital, di mana pengguna dapat berinteraksi secara mandiri tanpa harus membaca secara sekuensial. Selain dua contoh tersebut, produk presentasi interaktif *PowerPoint*, juga memiliki elemen interaktivitas melalui fitur tombol aksi (action button) dan kuis internal, yang mengarahkan siswa ke slide berbeda berdasarkan jawaban yang dipilih. Dengan demikian, setiap produk yang dihasilkan tidak hanya menampilkan konten statis, tetapi juga memungkinkan partisipasi aktif pengguna, yang merupakan ciri utama media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.



Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian di KKGO Kecamatan Manggala Kota Makassar

Produk-produk tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu menguasai perangkat digital, tetapi juga mampu menyesuaikan media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media interaktif hasil pelatihan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Keberhasilan ini menjadi indikator bahwa pelatihan mampu mendorong transformasi pembelajaran dari metode konvensional menuju pendekatan digital yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Peningkatan kemampuan guru dalam menguasai teknologi, sebagaimana terlihat pada hasil *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan perkembangan signifikan dalam aspek literasi digital. Literasi digital, meliputi kemampuan memahami, menggunakan, dan

menciptakan konten digital secara efektif dalam konteks pembelajaran. Pelatihan ini memberikan kontribusi nyata terhadap dimensi tersebut, karena guru tidak hanya memahami teori media digital, tetapi juga mampu mentransfer teknologi menjadi alat pedagogis yang fungsional.

Pembahasan

Selama pelatihan, peserta memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konsep media interaktif, prinsip desain instruksional, dan penerapan aplikasi digital. Pelatihan ini menjadi krusial mengingat banyak guru yang kesulitan dalam menggunakan teknologi informasi dan media sosial dalam pembelajaran. Dukungan pelatihan yang intensif sangat diperlukan, terutama bagi guru-guru senior yang belum terbiasa dengan perangkat pembelajaran berbasis digital.

Melalui sesi workshop, guru berlatih untuk membuat berbagai produk media pembelajaran, seperti PowerPoint interaktif dan video pembelajaran. Sebagai contoh, (Sari et al., 2022) melaporkan keberhasilan penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva mudah digunakan, dan pelatihan yang tepat dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran. Selain itu, Pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang mana kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

Setelah pelatihan, guru diharapkan menghasilkan karya yang sesuai dengan karakteristik materi PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan guru. Pelatihan yang dilaksanakan memungkinkan guru untuk mengeksplorasi metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu mencapai kategori baik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif secara efektif.

Keberhasilan pelatihan ini tidak lepas dari pendekatan kolaboratif yang diterapkan. Dengan metode yang dinamis, seperti demonstrasi dan praktik langsung, peserta tidak hanya belajar secara teori tetapi juga langsung menerapkan apa yang mereka pelajari dalam konteks yang relevan. Hal ini tercermin dalam pelatihan yang menjabarkan metode pelatihan yang interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan alat pembelajaran baru yang relevan dengan situasi belajar-mengajar saat ini.

Secara keseluruhan, hasil yang dicapai oleh peserta dalam pelatihan menunjukkan pentingnya penerapan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, sesuai dengan hasil penelitian yang dilaporkan (Anindita Trinura Novitasari et al., 2020; Rahmiati Aulia et al., 2021).

Selain pencapaian pada aspek kognitif dan keterampilan teknis, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan motivasi dan kreativitas guru. Melalui diskusi kelompok dan presentasi produk, peserta saling bertukar ide, strategi, dan pengalaman dalam mengajar. Kolaborasi ini mendorong terciptanya komunitas belajar yang produktif di lingkungan KKGO Manggala. Beberapa guru bahkan menyatakan komitmen untuk menerapkan media yang mereka buat dalam proses pembelajaran di sekolah, sekaligus berencana mengembangkan media yang lebih variatif di masa mendatang. Kegiatan refleksi bersama juga mengungkap bahwa pelatihan ini sangat membantu guru dalam mengatasi tantangan pembelajaran abad 21, khususnya terkait integrasi teknologi digital di kelas PJOK.

Dengan demikian, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PJOK, tetapi juga membangun kepercayaan diri serta memperkuat jejaring kolaborasi antar guru. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat diperluas jangkauannya ke sekolah-sekolah lain, sehingga lebih banyak guru PJOK yang mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas maupun di lapangan.

D. PENUTUP

Simpulan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru PJOK di KKGO Manggala Kota Makassar terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Guru dapat menghasilkan berbagai media interaktif yang menarik, sehingga pembelajaran PJOK menjadi lebih variatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Saran

Kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih luas serta didukung oleh sekolah dan organisasi profesi guru melalui penyediaan sarana teknologi. Selain itu, pendampingan lanjutan dan perluasan program ke wilayah lain sangat dianjurkan agar manfaat pelatihan dapat dirasakan lebih luas dalam peningkatan kualitas pembelajaran PJOK.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Negeri Makassar melalui pendanaan PNBP Hibah PKM atas dukungan yang sangat berarti dalam pelaksanaan program ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, & Zaeni Miftah. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Ariyanto, L., Handayanto, A., Prayito, M., Aini, A. N., & Wulandari, D. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Smk Di Limpung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*, 1(2), 250. <https://doi.org/10.32493/jpka.v1i2.9181>
- Arman Suryadi Karim, Melda Agarina, Sutedi, M. Said Hasibuan, & M. Royan Fauzi. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Bagi Guru Di Propinsi Lampung. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4399–4406. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i3.2986>
- Bestari, P., Awam, R., Sucipto, E., Marsidin, S., & Rifma, R. (2023). Peran Supervisi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 133–140. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4016>
- Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168–177. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.865>
- Kamaruddin, I., Susanto, N., Hita, I. P. A. D., Pratiwi, E. Y. R., Abidin, D., & Laratmase, A. J. (2023). Analysis of the Influence Physical Education on Character Development of Elementary School Students. *At-Ta'dib*, 18(1), 10–17. <https://doi.org/10.21111/attadib.v18i1.9749>
- Mariati, P., Nafiah, Hartatik, S., Sunanto, & Alistiana, L. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Penciptaan Gerak Tari Sederhana Berbasis Digital Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(4), 884–894. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i4.2307>
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83127>
- Murtopo, A., Rahmaisyah, R., & Jusmaini, J. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era Digital 4.0. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110. <https://doi.org/10.32520/afkar.v11i02.626>
- Rahmiati Aulia, Olivine Alifaprilina Supriadi, & Aisyi Syafikarani. (2021). Pelatihan Konferensi Interaktif untuk Pembelajaran Jarak Jauh Guru SMP Bina Taruna, Bandung. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1593–1597. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8487>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>

- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiono, S., & Latief, H. M. J. (2023). Strengthening Teacher Capacity in the use of Interactive Learning Media. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(3), 100–105. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i3.1255>
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>