

PELATIHAN PENGGUNAAN IFP *INTERACTIVE FLAT PANEL* PADA KKG TAPIN TENGAH DAN GABUNGAN KAB.TAPIN BERBASIS GAME INTERAKTIF TARIK TAMBANG KUIS PADA PEMBELAJRAN PJOK

Bonita Amalia¹, Ahmad Maulana², Ahmat Fauzi³

¹²³Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Kalimantan Selatan, Indonesia
email: bonitaamalia@uniska-bjm.ac.id

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dalam memanfaatkan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif melalui penerapan model Tarik Tambang Kuis pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Tapin Tengah dan Gabungan Kabupaten Tapin. Indikator pada tujuan pengabdian ini Pemahaman guru mengenai fungsi dan manfaat IFP. Dan Pemahaman terhadap fitur-fitur interaktif IFP. Program ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran digital, khususnya IFP, yang selama ini lebih banyak digunakan sebagai media presentasi sederhana sehingga belum mampu mendukung pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi pemberian pre-test, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan IFP, praktik pembuatan dan penerapan game interaktif Tarik Tambang Kuis, diskusi, tanya jawab, serta evaluasi melalui post-test. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan pengabdian berlangsung dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman guru mengenai penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP), pemanfaatan fitur-fitur interaktif, serta kemampuan mengembangkan pembelajaran PJOK berbasis game-based learning. Selain meningkatkan kompetensi digital guru, kegiatan ini juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PJOK sesuai dengan tuntutan transformasi digital di bidang pendidikan.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Game Interaktif, Interactive Flat Panel

Abstract: *This Community Service (PkM) activity aims to improve the knowledge and skills of Physical Education, Sports, and Health (PJOK) teachers in utilizing Interactive Flat Panels (IFP) as an interactive game-based learning medium through the implementation of the Tug of War Quiz model in the Tapin Tengah and Tapin Regency Teacher Working Groups (KKG). Teachers' understanding of the functions and benefits of the Interactive Flat Panel (IFP). Teachers' understanding of the interactive features of the Interactive Flat Panel (IFP). This program is motivated by the still low utilization of digital learning technology, especially IFP, which has so far been used more as a simple presentation medium so that it has not been able to support interactive and innovative learning. The method of implementing the activity uses a participatory approach that includes providing a pre-test, delivering materials, demonstrating the use of IFP, practicing making and implementing the interactive Tug of War Quiz game, discussions, questions and answers, and evaluation through a post-test. The results of the activity show that the implementation of the service went well and received a positive response from the participants. Based on the results of the pre-test and post-test evaluation, there was an increase in teachers' understanding of the use of Interactive Flat Panels (IFP), the use of interactive features, and the ability to develop game-based learning in PJOK. In addition to improving teachers' digital competencies, this activity also encourages the creation of more interactive, creative, and student-centered learning, so it is hoped that it can support improving the quality of PJOK learning in accordance with the demands of digital transformation in the field of education.*

Keywords: *Learning Innovation, Interactive Games, Interactive Flat Panel*

Pendahuluan

(Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, sikap sportif, serta pola hidup sehat pada peserta didik. Pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik semata, tetapi juga mencakup pemahaman konsep, strategi permainan, serta nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Hal yang perlu diperhatikan guru adalah menciptakan sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang siswa untuk aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran serta dengan teman sejawat mereka (Azhar, Arsyad, 2017). Oleh karena itu, proses pembelajaran PJOK perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan inovatif agar mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang signifikan terutama di dunia pendidikan. Kemajuan tersebut mendorong terjadinya digitalisasi dalam proses pembelajaran yang memungkinkan pemerataan akses pendidikan, tidak hanya di wilayah perkotaan tetapi juga di wilayah pedesaan (Yudha Maya Septiana et al., 2024).

Namun demikian, pada praktiknya masih banyak proses pembelajaran PJOK di sekolah yang cenderung bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, kurang antusias, serta kurang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi pendidikan saat ini menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran digital guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar sebagai perantara yang mampu memberi makna sama antara komunikator dengan komunikan (Musfiqon, 2012).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK adalah melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Permainan dalam pembelajaran juga dapat melatih kerja sama tim, kemampuan berpikir cepat, serta meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas yang bersifat kompetitif dan kolaboratif.

Pemerintah dan lembaga pendidikan telah berinvestasi dalam menyediakan teknologi pembelajaran canggih seperti *Interactive Flat Panel* (IFP). Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis perangkat digital seperti *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif di kelas. IFP memungkinkan guru menampilkan materi, kuis, animasi, serta berbagai bentuk aktivitas interaktif yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di era revolusi industri 4.0 dituntut untuk melek teknologi (Hakim, 2025). Sama seperti guru yang lain, guru PJOK juga harus memenuhi kompetensi-kompetensi sebagai seorang guru. Walaupun materinya hampir semua berisi praktik permainan dan olahraga, akan tetapi guru PJOK juga harus memiliki terobosan dalam

pembelajaran, khususnya metode pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di KKG Tapin Tengah dan Gabungan Kab.Tapin menghadapi masalah serupa, padahal sekolah menerima fasilitas IFT dan hanya sebagian guru bisa menggunakannya. IFT sering kali hanya dapat menampilkan materi statis sebagai proyektor atau papan tulis biasa. Padahal IFT memiliki banyak potensi, misal menjadi kanvas digital yang memungkinkan simulasi interaktif, kolaboratif real-time, dan integrasi dengan berbagai platform digital yang mendukung pedagogi modern.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan *game interaktif "Tarik Tambang Kuis" berbasis IFP*. Permainan ini menggabungkan konsep permainan tradisional tarik tambang dengan aktivitas kuis pembelajaran yang ditampilkan melalui media digital. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang saling berkompetisi menjawab pertanyaan. Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin yang divisualisasikan sebagai gerakan tarik tambang pada layar IFP. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan.

Implementasi game interaktif "Tarik Tambang Kuis" diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman materi PJOK, serta menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi IFP juga dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi Pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengajukan judul "pelatihan penggunaan IFP (*interactive flat panel*) pada kkg tapin tengah dan gabungan kab.tapin berbasis game interaktif (tarik tambang kuis) pada pembelajran pjok".

Metode

Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan pelatihan pembelajaran PJOK berbasis Game Interaktif (Tarik Tambang Kuis) menggunakan IFP. Disamping itu, pengabdian ini juga dapat bermanfaat untuk semua guru KKG dalam mengembangkan model pembelajaran PJOK berbasis game interaktif, meningkatkan pengetahuan guru dalam memanfaatkan IFT secara optimal, dan dapat mengimplementasikan pembelajaran PJOK berbasis game.

Penyebaran informasi dilakukan secara lisan dan tertulis, dimana pelaksana mengundang seluruh KKG PJOK Tapin Tengah dan Gabungan Kab.Tapin. Setelah adanya undangan sosialisasi tersebut dibuatlah rencana pemaparan apa yang akan disampaikan mulai dari pengetahuan, dan pengalaman tentang penggunaan IFT berbasis game pada pembelajaran PJOK. Selanjutnya dilaksanakan pemberian materi dan pembinaan secara teknis sekaligus praktik. Pembinaan ini dilakukan secara langsung oleh peneliti (Tim) kepada KKG PJOK Tapin Tengah dan Gabungan Kab.Tapin.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul " pelatihan penggunaan IFP (*interactive flat panel*) pada kkg tapin tengah dan gabungan kab.tapin berbasis game interaktif (tarik tambang kuis) pada pembelajran pjok" telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang

tertuang dalam proposal. Sasaran kegiatan ini adalah guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Tapin Tengah dan Gabungan Kabupaten Tapin. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian *pre-test*, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP), praktik pembuatan dan penerapan game interaktif Tarik Tambang Kuis, diskusi dan tanya jawab, serta diakhiri dengan pelaksanaan *post-test* sebagai bentuk evaluasi terhadap tingkat pemahaman peserta.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini meliputi konsep pembelajaran PJOK berbasis teknologi, pengenalan fitur-fitur *Interactive Flat Panel* (IFP), prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), serta langkah-langkah merancang media pembelajaran interaktif menggunakan permainan Tarik Tambang Kuis. Selain memperoleh materi secara teoritis, peserta juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan IFP dalam menyusun dan mengoperasikan media pembelajaran yang interaktif. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa guru PJOK memberikan respons yang sangat positif terhadap materi dan metode pelatihan yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada sesi praktik penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP). Peserta aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta mencoba berbagai fitur yang tersedia pada perangkat IFP untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Keterlibatan aktif peserta selama pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi mampu meningkatkan motivasi peserta dalam mengembangkan kompetensi pembelajaran berbasis teknologi.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pemberian *pre-test* sebelum penyampaian materi dan *post-test* setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan. Instrumen evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, secara umum terjadi peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pengabdian. Pada saat *pre-test*, sebagian peserta masih memiliki keterbatasan dalam memahami fungsi, fitur, serta pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif. Setelah memperoleh materi dan melakukan praktik secara langsung, hasil *post-test* menunjukkan bahwa pemahaman peserta mengalami peningkatan, terutama dalam aspek pengoperasian perangkat IFP, pemanfaatan fitur interaktif, serta penerapan model pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran PJOK.

Selain peningkatan aspek pengetahuan, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Peserta mampu merancang pembelajaran menggunakan permainan Tarik Tambang Kuis berbasis IFP sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Melalui kegiatan praktik, guru memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan model pembelajaran PJOK sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Selama pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala, di antaranya masih adanya

peserta yang belum terbiasa mengoperasikan *Interactive Flat Panel* (IFP), sehingga memerlukan pendampingan yang lebih intensif pada saat praktik. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan menyebabkan tidak seluruh fitur pada perangkat IFP dapat dipelajari secara mendalam. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung oleh tim pengabdian serta pemberian kesempatan kepada peserta untuk mencoba setiap tahapan penggunaan perangkat secara bergantian.

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PJOK dalam memanfaatkan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif. Hasil kegiatan ini sejalan dengan tujuan pengabdian yang telah dirumuskan dalam proposal, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran PJOK berbasis permainan interaktif, mengoptimalkan pemanfaatan teknologi *Interactive Flat Panel* (IFP), serta mendorong implementasi pembelajaran yang lebih inovatif di lingkungan sekolah.

Dari perspektif akademik, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Kombinasi antara penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi melalui pre-test serta post-test mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan hanya melalui penyampaian materi secara teoritis. Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran PJOK di sekolah menjadi lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan transformasi digital di bidang pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) berbasis game interaktif *Tarik Tambang Kuis* berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi digital guru PJOK di KKG Tapin Tengah dan Gabungan Kabupaten Tapin dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai penggunaan dan pemanfaatan fitur-fitur interaktif IFP serta kemampuan mengembangkan pembelajaran PJOK berbasis *game-based learning*. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengoptimalkan pemanfaatan IFP di sekolah serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PJOK sesuai dengan tuntutan transformasi digital di bidang pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari (UNISKA MAB) Banjarmasin, khususnya melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), atas dukungan dan pendanaan melalui Hibah Pengabdian kepada Masyarakat APBU Tahun 2026 sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran serta menjadi kontribusi nyata dalam pelaksanaan tridarma

perguruan tinggi, khususnya di bidang pengabdian kepada masyarakat.

Referensi

- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aditya, R., Helmi, B., Usman, K., & Lusiana, L. (2024). Sosialisasi Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik Pada Pembelajaran PJOK Tingkat Sekolah Dasar Se Kecamatan Berastagi. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 316-327.
- Aryanti, S., Destriana, D., & Pratama, R. (2021). Sosialisasi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Video Pada Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 95-99.
- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh permainan tradisional mpa'a gelu terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 1(1), 8-15.
- Hakim, MFA et al., "Pemberdayaan Guru PJOK Dalam Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Olahraga Melalui Wong Games" 3 no 1 (2025). ISSN 2988-7135
- Iskandar, H., Fajri, K., & Janwar, M. (2025). Peningkatan Pemahaman Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Workshop Bagi Guru PJOK. *LITERA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 242-247.
- Karo-Karo, A. A. P., Sari, D. M., Fahrurrozi, F., Sembiring, E., Sinurat, F. R., & Afrizal, A. (2024). Pengabdian Kepada Masyarakat Penyusunan Modul Ajar Bagi Guru PJOK. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 81-86.
- Musfiqon. (2012). Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Salahudin Salahudin, (2025) Peningkatan Literasi Gerak Dan Pembelajaran Pjok Yang Menyenangkan Dalam Program Penjas Berbagi. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 117-124. <https://doi.org/10.52266/taroa.v4i2.4240>
- Suharjana, S., Widiyanto, W., & Sujarwo, S. (2024). Sosialisasi tentang pembelajaran bolavoli dengan pendekan TGfU bagi guru PJOK sekolah dasar. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 170-180.
- Setijono, H., Wiriawan, O., Ashadi, K., Wibowo, S., Wiriawan, I. R., & Wiriawan, I. G. (2026). PENGUATAN KOMPETENSI LITERASI DALAM PEMBELAJARAN GURU PJOK PADA KEBUGARAN JASMANI. *PROFICIO*, 2(2), 511-515.
- Sugiarto, B. G., Santosa, A., & Kurniati, C. (2025). Pelatihan Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Pjok Pada Siswa Sdn Kota Bandung. *aksararaga*, 2(1), 9-11.

- Yudha Maya Septiana, Solfema Solfema, & Lili Dasa Putri. (2024). Upaya dalam Pemerataan Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2 (6), 162-169.
- Zahraini, D. A., Utami, H. R., Ambarini, R., & Budiman, M. A. (2025). Pelatihan Guru dan Pengembangan Modul Bilingual Berbasis Teknologi untuk Pembelajaran PJOK di Madrasah Aliyah . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4), 1383–1393.
<https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i4.2452>