

SOSIALIASI PENGGUNAAN SPORT CARD DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PJOK SISWA DI MI AL HIKMAH MEGALUH JOMBANG

Joan Rhobi Andrianto^{1*}, Dwi Ningrum³

¹Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Jombang

²Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Jombang

*Korespondensi : joan.rhobi0587@gmail.com

Date of Submission : 08-08-2025	Date of Acceptance : 09-08-2025	Date of Publish : 09-08-2025
---------------------------------	---------------------------------	------------------------------

ABSTRACT

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) level often faces the challenge of low student interest due to monotonous teaching methods and a lack of engaging learning media. This community service activity aimed to socialize the use of Sport Cards as an interactive visual medium to enhance students' learning interest in PJOK subjects. The activity was carried out at MI Al Hikmah Megaluh Jombang using an educative-participative approach through preparation, implementation, and evaluation stages. Pre-test results showed that students' learning interest was in the moderate category, with an average score of 63%. After the socialization and practice of using Sport Cards, post-test results indicated a significant increase, reaching an average score of 86%, categorized as high. Both teachers and students responded positively to this media, as it helped visualize basic movement materials and increased student engagement in learning activities. Therefore, Sport Cards proved to be an effective and innovative PJOK learning media that is both engaging and enjoyable for elementary school students.

Keywords: Physical education, learning interest, Sport Card, learning media, socialization.

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) seringkali menghadapi tantangan rendahnya minat belajar siswa akibat metode pengajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan Sport Card sebagai media visual interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PJOK. Kegiatan dilaksanakan di MI Al Hikmah Megaluh Jombang dengan pendekatan edukatif-partisipatif melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil pre-test menunjukkan tingkat minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata 63%. Setelah sosialisasi dan praktik penggunaan Sport Card, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor rata-rata mencapai 86% dalam kategori tinggi. Guru dan siswa menyambut baik penggunaan media ini karena mempermudah pemahaman materi gerak dasar secara visual dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Sport Card terbukti efektif sebagai inovasi media pembelajaran PJOK yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar

Kata Kunci: PJOK, minat belajar, Sport Card, media pembelajaran, sosialisasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan untuk membentuk individu yang sehat secara fisik, mental, dan sosial. Namun dalam pelaksanaannya, masih banyak siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran PJOK. Faktor penyebabnya antara lain metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias, terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang membutuhkan pendekatan visual dan interaktif (Suryabrata, 2019).

Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi, mereka akan lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Slameto, 2013). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), minat belajar menjadi sangat penting karena pembelajaran PJOK tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga untuk menanamkan keterampilan fisik, nilai sportivitas, kerja sama tim, dan gaya hidup sehat (Islam, 2025). Namun kenyataannya, mata pelajaran PJOK sering kali dipandang sebelah mata oleh sebagian siswa maupun orang tua karena dianggap hanya berisi aktivitas bermain atau bergerak semata tanpa pemahaman konseptual yang kuat. Permasalahan yang muncul di MI Al Hikmah Megaluh Jombang menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pelajaran PJOK. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif, keterbatasan media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Guru cenderung menggunakan metode konvensional yang belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa, terutama dalam menjelaskan materi gerak dasar atau teknik olahraga tertentu yang membutuhkan visualisasi dan demonstrasi konkret.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran PJOK yang mampu merangsang minat belajar siswa sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Amelia, 2022). Salah satu alternatif solutif yang ditawarkan adalah penggunaan Sport Card, yaitu media pembelajaran berbasis kartu visual yang berisi gambar, deskripsi teknik gerak, dan instruksi aktivitas PJOK. Sport Card dirancang untuk mengakomodasi gaya belajar visual, kinestetik, dan kolaboratif sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Urgensi dari kegiatan ini terletak pada perlunya transformasi pendekatan pembelajaran PJOK dari yang bersifat instruksional satu arah menjadi pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Dengan memanfaatkan Sport Card, guru dapat memberikan variasi aktivitas pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil gerak, tetapi juga pada proses belajar siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK melalui sosialisasi penggunaan Sport Card di MI Al Hikmah Megaluh Jombang

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif-partisipatif, di mana tim pelaksana tidak hanya memberikan penyuluhan, tetapi juga melibatkan secara aktif guru dan siswa dalam proses

praktik penggunaan Sport Card sebagai media pembelajaran PJOK. Metode pelaksanaan meliputi beberapa tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan awal yang bertujuan untuk memastikan kelancaran kegiatan pengabdian, antara lain:

- a. Survei awal ke MI Al Hikmah Megaluh untuk mengetahui kondisi pembelajaran PJOK dan kebutuhan guru.
- b. Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru PJOK mengenai waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan.
- c. Penyusunan perangkat kegiatan seperti modul pelatihan, materi sosialisasi, dan pembuatan Sport Card sebagai alat praktik.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi (Pemaparan pentingnya inovasi dalam pembelajaran PJOK)
 - 1) Penjelasan mengenai konsep dan manfaat Sport Card dalam menunjang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
 - 2) Diskusi singkat mengenai tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran PJOK.
- b. Demonstrasi
 - 1) Tim pengabdian menunjukkan cara menggunakan Sport Card dalam pembelajaran PJOK, termasuk dalam aktivitas permainan, teknik dasar gerak, dan senam.
 - 2) Visualisasi teknik gerak dengan bantuan kartu yang berisi gambar, instruksi, dan nama gerakan.
- c. Praktik Langsung
 - 1) Guru dan siswa mempraktikkan penggunaan Sport Card dalam kelompok kecil.
 - 2) Siswa diarahkan untuk mengikuti instruksi dalam kartu, sedangkan guru mencoba menyusun kegiatan belajar menggunakan kartu secara mandiri.
 - 3) Pendampingan intensif dilakukan oleh tim untuk memastikan peserta memahami cara penggunaan kartu dengan benar.
- d. Refleksi dan Tanya Jawab
 - 1) Kegiatan ditutup dengan diskusi evaluatif mengenai manfaat yang dirasakan, kendala penggunaan, serta potensi pengembangan media tersebut.
 - 2) Guru dan siswa memberikan tanggapan serta ide-ide lanjutan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru dan minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah kegiatan. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi:

- a. Observasi langsung terhadap aktivitas siswa dan keterlibatan guru selama praktik.
- b. Wawancara informal untuk mengetahui persepsi peserta terhadap penggunaan Sport Card.
- c. Kuesioner sederhana sebagai alat ukur persepsi guru dan siswa terhadap manfaat dan efektivitas media pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan Sport Card dalam upaya meningkatkan minat belajar PJOK siswa di MI Al Hikmah Megaluh Jombang telah terlaksana dengan baik sesuai rencana. Secara umum, kegiatan ini disambut dengan antusias oleh guru PJOK dan siswa yang terlibat. Selama proses sosialisasi, guru dan siswa menunjukkan ketertarikan tinggi untuk memahami cara penggunaan Sport Card sebagai media pembelajaran yang baru dan berbeda dari metode konvensional yang selama ini digunakan.

Pada sesi sosialisasi dan penyampaian materi, guru PJOK menyampaikan bahwa selama ini pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sederhana tanpa bantuan alat peraga visual. Hal tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan cepat merasa bosan ketika materi gerak dasar dijelaskan hanya secara lisan. Dengan diperkenalkannya Sport Card, guru merasa terbantu karena media ini memuat gambar gerakan yang jelas disertai instruksi singkat, sehingga mempermudah penyampaian materi sekaligus memfasilitasi gaya belajar visual dan kinestetik.



Gambar 1. Guru praktek pembelajaran menggunakan sportcard

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pengukuran awal (pre-test) terhadap minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PJOK dengan menggunakan angket skala Likert 1–5. Angket ini mencakup indikator ketertarikan siswa terhadap materi PJOK, kesukaan terhadap aktivitas gerak, perhatian terhadap penjelasan guru, dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor minat siswa berada pada angka 63%, yang mengindikasikan tingkat minat berada pada kategori sedang.



Gambar 2. Siswa menggunakan sportcard

Setelah kegiatan sosialisasi dan praktik penggunaan Sport Card selesai dilaksanakan, dilakukan post-test dengan menggunakan instrumen yang sama. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat minat belajar siswa, dengan rata-rata skor mencapai 86%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Berikut ini

No	Pernyataan	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Keterangan
1	Saya merasa senang saat pelajaran PJOK berlangsung.	3,1	4,5	Meningkat signifikan
2	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan dalam PJOK.	2,8	4,6	Meningkat signifikan
3	Saya ingin lebih sering belajar PJOK dengan menggunakan Sport Card.	2,7	4,7	Meningkat signifikan
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi PJOK dengan bantuan visual.	3,0	4,4	Meningkat
5	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran PJOK jika menggunakan media.	2,9	4,5	Meningkat signifikan

Secara keseluruhan, hasil evaluasi kuantitatif melalui pre-test dan post-test serta observasi lapangan menunjukkan bahwa penggunaan Sport Card sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Kegiatan ini juga berhasil membekali guru dengan keterampilan baru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Media Sport Card terbukti mampu membantu siswa memahami materi PJOK secara visual dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Sosialisasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik dapat menjadi solusi inovatif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PJOK. Dengan hasil ini, diharapkan penggunaan Sport Card dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara luas di sekolah dasar sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SD/MI*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Islam, R. W. H. (2025). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga: Dasar-Dasar Pembelajaran Dan Evaluasi*. Penerbit Tahta Media.
- Mulyasa, E. (2015). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suyatno. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suherman, A. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Bandung: UPI Press.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.