

Penggunaan aplikasi digital pembelajaran bulutangkis dalam kurikulum merdeka belajar

Silvi Aryanti^{1*}, Fitri Agung Nanda², Destriani³, Nadila Tri Agustin⁴, Adella Ika Safitri⁵

¹Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, email: silviaryanti@fkip.unsri.ac.id

²Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, email: fitriagungnanda16@fkip.unsri.ac.id

³Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, email: destriani@fkip.unsri.ac.id

⁴Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, email: nadilatriagustin21@gmail.com

⁵Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, email: dellaika31@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2024-08-01

Diterima: 2024-10-21

Diterbitkan: 2024-11-05

Keywords:

application; independent curriculum; physical education

Kata Kunci:

aplikasi; kurikulum merdeka; pendidikan jasmani



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Silvi Aryanti, Fitri Agung Nanda, Destriani, Nadila Tri Agustin, Adella Ika Safitri

ABSTRACT

Using technology-based applications is one of the most important components to support learning success, especially to support the government's society 5.0 program. This community service will provide training on using SA'BOM learning media as one of the supporting media for learning, especially in badminton learning. The purpose of this community service activity is to conduct training and assistance in the use of the SA'BOM application as a supporting media for PJOK learning in the Merdeka Curriculum. The method of implementing community service activities uses the assistance method. The partner in this service activity is the Subject Teachers' Deliberation for Physical Education, Sports and Health in Palembang City, Palembang City. The target audience is 60 Physical Education teachers in Palembang City. The results of community service activities were an increase in knowledge of the use of the SA'BOM application by Physical Education teachers Pre-Test, provision of materials and assistance in the use of the SA'BOM application, and Post-Test. The conclusion of this service is that the SA'BOM application is easy to use and socialize so that it can be used easily as a learning medium to help improve learning outcomes in schools in the city of Palembang.

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi berbasis teknologi merupakan salah satu komponen terpenting untuk menunjang keberhasilan belajar terutama untuk mendukung program pemerintah society 5.0. Pengabdian ini akan memberikan pelatihan dari penggunaan media pembelajaran SA'BOM sebagai salah satu media pendukung pembelajaran terutama dalam pembelajaran bulu tangkis. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk melakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM sebagai media pendukung pembelajaran PJOK pada Kurikulum Merdeka. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode pendampingan. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Kota Palembang Kota Palembang. Sasaran khalayak yaitu Guru-Guru PJOK di Kota Palembang berjumlah 60 orang. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperoleh yaitu terjadi peningkatan pengetahuan penggunaan aplikasi Sa'BOM oleh guru PJOK Pre-Test, pemberian materi dan pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM, dan Post-Test. Kesimpulan pengabdian ini aplikasi SA'BOM ini mudah untuk digunakan dan

disosialisasikan sehingga dapat dipergunakan dengan mudah sebagai media pembelajaran untuk membantu peningkatan hasil belajar di sekolah-sekolah di Kota Palembang.

Cara mensitasi artikel:

Aryanti, S., Nanda, F. A., Destriani, Agustin, N. T., & Safitri, A. I. (2025). Penggunaan aplikasi digital pembelajaran bulutangkis dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i1.22445>

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka dalam pelaksanaannya secara dalam dan sederhana dikarenakan kurikulum terfokus pada materi yang esensial dan mengembangkan kompetensi peserta didik pada fasenya (Pratiwi et al., 2023). Kurikulum merdeka memiliki perubahan dalam pelaksanaan yang harus dipelajari oleh guru (Almaida et al., 2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar membuat kreativitas guru, kemampuan akademik dapat dikembangkan selain itu dan mampu menerapkan media pembelajaran yang baik (Ningrum & Suryani, 2022). Implementasi kurikulum merdeka pada saat ini melibatkan teknologi saat proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yaitu video pembelajaran membuat antusias siswa dalam pembelajaran (Aryanti et al., 2021). Penggunaan teknologi pada kurikulum merdeka belajar di era digital mempermudah guru dalam menyusun bahan ajar (Rosmana et al., 2023). Terdapat variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan serta diakses untuk mempermudah pengguna (Aryanti et al., 2020). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran mempunyai dampak yang baik untuk peserta didik. Teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga memunculkan motivasi pada peserta didik (Aryanti, 2023).

Media pembelajaran yang digunakan saat ini sesuai dengan pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung *society 5.0* oleh sebab itu, dibutuhkan teknologi saat pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka belajar di era 4.0. Penggunaan teknologi yang ada yaitu salah satunya *mobile learning*. (Septiana & Kurnia, 2020). Penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran membuat penyajian materi ajar menjadi lebih bervariasi (Syafuruddin, 2024). pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi melalui ponsel dapat menggunakan *mobile learning* yang bertujuan dalam menyampaikan materi dapat dengan mudah (Destriani et al., 2023). mengungkapkan media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran menggunakan dan pemanfaatan teknologi dalam pengaplikasiannya yaitu *mobile learning* dirasa cukup membantu untuk pembelajaran PJOK saat ini. Pembelajaran menggunakan *mobile learning* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga memudahkan dalam bantuan pembelajaran PJOK, serta pembelajaran melalui *mobile learning* saat ini sangat mudah diaplikasikan serta dapat segera dilakukan *development* atau dikembangkan dengan penambahan banyak tambahan animasi.

Hasil pengabdian kepada masyarakat terdahulu yaitu pemahaman guru terkait peran teknologi dalam pembelajaran dapat ditingkatkan serta dihasilkannya sumber belajar digital (Yulis et al., 2024). Selain itu, hasil kegiatan

pengabdian kepada masyarakat terdahulu yaitu meningkatkan keterampilan peserta pelatihan yaitu dengan membuat bahan ajar digital menggunakan whiteboard animation (Salim et al., 2020). Hasil pengabdian kepada masyarakat diperoleh bahwa dengan adanya pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis web guru-guru PJOK memahami dan mampu mengakses materi dengan mudah dan praktis (Destriani et al., 2023).

Penggunaan *mobile learning* dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu berupa Aplikasi SA'BOM (Silvi Aryanti' Badminton of Models) berisikan tentang materi pembelajaran bulutangkis (sejarah, teknik-teknik dasar bulutangkis). Dipilihnya MGMP PJOK di Kota Palembang karena merupakan wadah untuk guru-guru PJOK dalam berdiskusi membahas tentang perkembangan pembelajaran. Permasalahan Mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil *Forum Group Discussion* (FGD) pada MGMP PJOK di Kota Palembang yaitu pada realisasinya Guru-guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Kota Palembang menggunakan kurikulum merdeka, belum terdapat media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru dengan berbasis Aplikasi *Mobile Learning*. Keterbatasan guru-guru PJOK dalam memahami dalam penggunaan Aplikasi *Mobile Learning*. Tujuan kegiatan dan kaitannya dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka yaitu memberikan pengetahuan bagi guru-guru PJOK di Kota Palembang mengenai penggunaan Aplikasi SA'BOM, memotivasi guru-guru PJOK untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga terdapat peningkatan keterampilan guru-guru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mempunyai hubungannya dengan MBKM yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menggunakan Aplikasi SA'BOM.

Merujuk dari permasalahan dan didukung dengan hasil pengabdian terdahulu maka pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan melakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM pada guru-guru PJOK di Kota Palembang. Hasil akhir yang dapat diharapkan dari kegiatan PPM ini adalah untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran pada materi bola kecil besar khususnya pada pembelajaran bulu tangkis khususnya kepada guru PJOK di Kota Palembang, dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan motivasi, semangat yang nantinya akan berdampak pada keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang makismal dan menghasilkan siswa serta siswai yang berprestasi.

METODE

Metode pengabdian kepada masyarakat yang digunakan yaitu *Participatory Action Research* (PAR) diorientasikan pada pemberdayaan masyarakat. Pada kegiatan pengabdian ini dilaksanakan berdasarkan pada pemenuhan kebutuhan dan menyelesaikan masalah guru-guru PJOK di Kota Palembang. Metode pelaksanaan menggunakan metode pendampingan dan metode pelatihan. Bentuk pendampingan dan kerjasama ini diharapkan akan menghadirkan sinergisme yang amat strategis dan positif antara lembaga perguruan tinggi dengan guru-guru PJOK yang akan mendapatkan pelatihan

dari tenaga edukatif terlatih profesional perguruan tinggi untuk meningkatkan kompetensi dalam merancang draft materi ajar yang akan dimasukkan dalam Aplikasi SA'BOM (Silvi Aryanti' Badminton of Models). Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan bekerjasama pada MGMP PJOK Kota Palembang yaitu Guru-Guru PJOK berjumlah 60 orang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 52 Palembang Jl. Kelapa Gading IV, Perumnas Talang Kelapa, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

Langkah-langkah pelaksanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu 1) Persiapan meliputi dengan melakukan survei tentang permasalahan yang terjadi saat pelaksanaan kurikulum merdeka mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, pemantapan dan penentuan mitra sasaran serta lokasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, penyusunan bahan/materi pelatihan yang meliputi; 2) Tahap Pelaksanaan Pelatihan, pertemuan pertama; memberikan pelatihan dan pendampingan tentang penggunaan aplikasi SA'BOM (Silvi Aryanti' Badminton of Models) kepada MGMP Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 52 Palembang. Pelaksanaan yaitu menggunakan metode ceramah dengan memberikan penjelasan tentang Aplikasi SA'BOM (Silvi Aryanti' Badminton of Models). Selanjutnya menggunakan metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan tentang Aplikasi SA'BOM (Silvi Aryanti' Badminton of Models) dan saat mempraktekkannya metode ini memungkinkan guru-guru PJOK menggali pengetahuan sebanyak banyaknya dan juga pengalaman setelah praktek membuatnya dalam bentuk draft. Kemudian, menggunakan metode simulasi, guru-guru PJOK mempraktekkan penggunaan plikasi SA'BOM (Silvi Aryanti' Badminton of Models) secara teknis dan kemudian mengidentifikasi kesulitan-kesulitan (jika masih ada) untuk kemudian dipecahkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan memberikan pre-test, pemberian materi tentang Aplikasi SA'BOM kepada guru-guru PJOK di Kota Palembang, dan post-test. Sebelum diberikan materi tentang Aplikasi SA'BOM maka guru-guru diberikan angket pre-test bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan guru-guru PJOK di Kota Palembang memahami aplikasi SA'BOM. Adapun hasil pre-test yang telah diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pre-test pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM

No	Pertanyaan	Jumlah peserta	Persentase (%)	
			Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui tentang penggunaan aplikasi SA'BOM dalam pembelajaran PJOK?	60		100
2	Apakah di lingkungan anda banyak yang sudah menggunakan Aplikasi SA'BOM dalam Pembelajaran PJOK?	60		100
3	Jika pertanyaan nomor 2 "YA", bagaimana pendapat anda efektifkah penggunaan Aplikasi SA'BOM dalam Pembelajaran PJOK?			

4	Menurut anda, apakah lingkungan sekitar anda cocok jika menggunakan aplikasi SABOM?	60	100
5	Apakah Anda Sudah Mengetahui cara mengoperasikan aplikasi SA'BOM?	60	100
6	Apakah anda sudah mengetahui aplikasi ini dan menyebarkan kepada sesama guru PJOK?	60	100
7	Apakah anda mengetahui aplikasi SA'BOM merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Prodi Penjas Universitas Sriwijaya?	60	100

Hasil angket Pre-Test yang telah dijawab oleh peserta pengabdian kepada masyarakat didapatkan persentase sebesar 100% dengan menjawab Tidak dan kesimpulan bahwa guru-guru PJOK di Kota Palembang belum mengetahui tentang aplikasi SA'BOM meliputi penjelasan, cara penggunaannya, Selain itu, belum terdapat aplikasi SA'BOM di tingkat satuan pendidikan dan aplikasi SA'BOM dan jika nanti digunakan akan efektif digunakan untuk pembelajaran PJOK sebagai bahan ajar. Setelah tahap Pre-test maka guru-guru PJOK diberikan pengetahuan tentang aplikasi SA'BOM, dan juga dilakukan pendampingan tentang penggunaannya.



Gambar 1. Pemberian materi kepada guru-guru PJOK

Gambar 1 tim pengabdian kepada masyarakat memberikan materi Aplikasi SA'BOM kepada guru-guru PJOK. Penggunaan aplikasi SA'BOM dapat diakses melalui android dengan mendownload pada link bit.ly/DownloadSABOM atau menscan barcode.



Gambar 2. Barcode aplikasi SA'BOM

Gambar 2 adalah cara mengakses aplikasi SA'BOM dengan menscan barcode menggunakan handphone berbasis android. Guru-guru dipermudah dengan adanya barcode untuk penggunaan aplikasi SA'BOM.



Gambar 3. Tampilan aplikasi SA'BOM

Gambar 3 merupakan tampilan materi yang ada pada aplikasi SA'BOM yaitu pendahuluan meliputi sejarah bulutangkis, sarana dan prasarana bulutangkis, teknik-teknik dasar bulutangkis (cara melakukannya).

Tim pengabdian kepada masyarakat memberikan materi tentang aplikasi SA'BOM selanjutnya guru-guru PJOK di Kota Palembang dilakukan pendampingan tentang penggunaan Aplikasi SA'BOM.



Gambar 4. Pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM

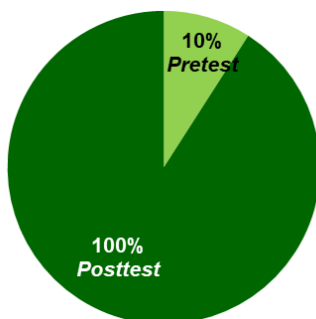
Gambar 4 menunjukkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan aplikasi SA'BOM. Guru-Guru PJOK di Kota Palembang diberikan pendampingan mulai dari cara mendownload aplikasi SA'BOM sampai dengan menggunakan materi-materi yang tersedia.

Tahap terakhir yaitu pemberian angket Post-Test tentang penggunaan aplikasi SA'BOM. Adapun hasil post-test yang telah diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil post-test pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM

No	Pertanyaan	Jumlah peserta	Persentase (%)	
			Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui tentang penggunaan aplikasi SA'BOM dalam pembelajaran PJOK?	60	100	
2	Apakah pada lingkungan anda banyak yang sudah menggunakan Aplikasi SA'BOM dalam Pembelajaran PJOK?	60	100	
3	Jika pertanyaan nomor 2 "YA", bagaimana pendapat anda efektifkah penggunaan Aplikasi SA'BOM dalam Pembelajaran PJOK?			
4	Menurut anda, apakah lingkungan sekitar anda cocok jika menggunakan aplikasi SABOM?	60	100	
5	Apakah Anda Sudah Mengetahui cara mengoperasikan aplikasi SA'BOM?	60	100	
6	Apakah anda sudah mengetahui aplikasi ini dan menyebarkan kepada sesama guru PJOK?	60	100	
7	Apakah anda mengetahui aplikasi SA'BOM merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Prodi Penjas Universitas Sriwijaya?	60	100	

Hasil Post-Test kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu memperoleh rata-rata sebesar 100% yang artinya guru-guru PJOK telah memiliki pengetahuan tentang aplikasi SA'BOM, cara menggunakan dan menyebarkan informasi kepada rekan sejawat. Selain itu, aplikasi SA'BOM cocok untuk digunakan untuk belajar dan pembelajaran PJOK.



Gambar 5. Hasil pre-test dan post-test pengetahuan aplikasi SA'BOM

Hasil pre-test dan post-test kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu mengalami peningkatan pengetahuan dengan rata-rata persentase sebesar 90%. Maka, dapat disimpulkan bahwa dengan guru-guru PJOK di Kota Palembang sudah memahami tentang Aplikasi SA'BOM.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah diperoleh berdampak positif tentang penggunaan aplikasi SA'BOM memberikan dampak positif yaitu memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada guru-guru PJOK Kota Palembang selain itu keterampilan guru-guru dapat ditingkatkan. Teknologi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang digunakan sangat fleksibel dan ekonomis. Penggunaan teknologi yaitu adanya teknologi pembelajaran pendidikan jasmani membuat motivasi, keterlibatan dan hasil belajar meningkat (Asrul et al., 2023). Penerapan buku ajar digital berdampak terhadap metode pembelajaran karena adanya dukungan

dan diperkuat dalam menyampaikan materi (Tumaloto et al., 2024). Adanya penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *Augmented Reality* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru (Lahinda & Riyanto, 2022). Dengan diberdayakannya teknologi dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa berupa media interaktif (Ghory & Ghafory, 2021). Teknologi pembelajaran secara positif memberikan pengaruh terhadap pendidikan dengan adanya peningkatan pengetahuan, pembelajaran menjadi aktif, kolaboratif, dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat diakses oleh siswa serta tampilan materi menjadi menarik perhatian.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangatlah penting dan memberikan manfaat bagi peserta. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan teknologi (Rozi, 2022) yaitu dengan adanya pelatihan berupa penggunaan media aplikasi Canva membuat kompetensi peserta dapat ditingkatkan (Bayu et al., 2021). Pelatihan dan pendampingan pengenalan platform pembelajaran digital berdampak positif tentang penggunaannya (Wiranata & Citraningsih, 2024). Hasil pendampingan penggunaan teknologi pembelajaran terdapat peningkatan skill guru-guru. Hasil kegiatan pelatihan pemanduan bakat olahraga menggunakan teknologi berupa aplikasi *sport search* membuat guru PJOK terbantu dalam memandu bakat pada siswa pada berbagai cabang olahraga. Selain itu (Marsuki et al., 2023), melalui pelatihan menggunakan aplikasi canva dapat ditingkatkannya *technological knowledge* guru penjas (Fazriyah et al., 2020). Dengan kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi pembelajaran quiziz memberikan manfaat untuk guru dan juga siswa saat pembelajaran berlangsung. Sangat bermanfaat dilakukan bagi guru yang berdampak kepada siswa di kelas.

Adanya kemajuan teknologi saat ini dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna. Dengan kemajuan teknologi membantu dalam penyajian materi oleh pengguna. Penggunaan aplikasi pembelajaran membawa banyak keuntungan. Penggunaan teknologi dapat membuat guru-guru menjadi lebih kreatif, terciptanya pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Teknologi dalam implementasinya melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi. Perlunya pengelolaan dan menyeimbangkan saat menggunakan teknologi pembelajar dengan tujuan manfaat yang diperoleh dapat dimaksimalkan dengan baik dan diminimalisirkan terhadap dampak yang negatif.

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini aplikasi SA'BOM dalam penggunaan sangat mudah dan materi yang disajikan bervariasi berupa penjelasan-penjelasan materi bulutangkis mulai dari sejarah permainan bulutangkis, sarana dan prasarana bulutangkis, teknik-teknik dasar bulutangkis yang dilengkapi dengan gambar-gambar. Selain itu, dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memotivasi guru-guru PJOK untuk lebih mengembangkan potensi yang dimiliki dengan pengembangan skill penggunaan teknologi. Selain itu, guru-guru PJOK di Kota Palembang dapat memanfaatkan smartphone untuk pembelajaran. Namun, terdapat kekurangan dalam aplikasi SA'BOM yaitu belum dimasukkan dalam app store. Tahun

selanjutnya, aplikasi SA'BOM ini akan dapat diakses melalui app store sehingga setiap orang bisa lebih mudah membuka. Masukan dari guru-guru PJOK di Kota Palembang yaitu ada baiknya dalam aplikasi SA'BOM ditambahkan instrument penilaian tes teknik-teknik dasar bulutangkis yang dapat digunakan saat memberikan tes kepada peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mempermudah guru-guru PJOK dalam melakukan tes dan memperoleh hasil pembelajaran berbantu digital.

SIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era digital saat ini sangatlah penting. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi SA'BOM yang telah dilakukan memberikan dampak yang baik pada guru-guru PJOK di Kota Palembang. Sebelum diberikan materi tentang aplikasi SA'BOM yaitu dilakukan Pre-Test memperoleh hasil yaitu 10% guru-guru PJOK memahami tentang aplikasi SA'BOM beserta cara penggunaannya. Tahap selanjutnya diberikan sosialisasi tentang aplikasi SA'BOM dan peserta mendapatkan pengetahuan. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat terlihat bahwa peserta sangat antusias ketika sesi tanya jawab tentang aplikasi SA'BOM. Selanjutnya, dilakukan pendampingan tentang penggunaan aplikasi SA'BOM. Peserta diberikan modul petunjuk penggunaan aplikasi SA'BOM kemudian diberikan pendampingan mengakses menggunakan smartphone berbasis android. Setelah dilakukan rangkaian tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat maka tahap akhir yaitu melakukan post-test. Hasil post-test setelah diberikan pendampingan membuat guru-guru PJOK dapat mengoperasikan Aplikasi SA'BOM sebesar 100%. Terjadi peningkatan sebesar 90% dengan adanya kegiatan PKM. Tindak lanjut dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melakukan evaluasi akhir. Evaluasi akhir dilakukan untuk mengetahui ketercapaian akhir dari kegiatan PKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi yang telah memberikan dana hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat Tahun Pendanaan 2024. Sesuai dengan Kontrak Pengabdian Nomor 111/E5/PG.02.00/PM.BARU/2024.

DAFTAR RUJUKAN

- Almaida, F. A., Suherman, A., & Rahman, A. A. (2023). Kesiapan Guru Penjas Menghadapi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 54–62. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6548>
- Aryanti, S. (2023). Needs analysis on using flip PDF professional-based e-book for sepak takraw learning. *Journal of Science and Education (JSE)*, 4(1), 32–38. <https://doi.org/10.56003/jse.v4i1.272>
- 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. *Journal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 95–99. <https://doi.org/10.24036/jba.0302.2021.14>
- Aryanti, S., Hartati, & Syafaruddin. (2020). Learning of badminton model through animation video on physical education students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), 47–50. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080708>
- Asrul, M., Hartati, H., & Aryanti, S. (2023). Digital Book on Motor Development in Sports Education at Sriwijaya University. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 10(2), 119–126. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v10i2.48538>
- Bayu, W. I., Waluyo, W., & Victorian, A. R. (2021). Pelatihan pengelolaan pembelajaran jarak jauh bagi guru pendidikan jasmani. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.17977/um075v1i12021p21-28>
- Destriani, Yusfi, H., Bayu, W. I., Usra, M., Syafaruddin, Nanda, F. A., Destriana, Aryanti, S., Alfalandi, R., & Prasetyo, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web D ' volleyball Learning Application Pada Guru PJOK. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.33369/dharmapendidikan.v3i2.30481>
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Ghory, S., & Ghafory, H. (2021). The impact of modern technology in the teaching and learning process. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 4(3), 168–173. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v4i3.73>
- Lahinda, J., & Riyanto, P. (2022). Peningkatan Kognitif Mahasiswa melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan Jasmani Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Senam. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(2), 195–204. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v4i2.174>
- Lucena, F. J. H., Belmonte, J. L., Cabrera, A. F., Torres, J. M. T., & Sánchez, S. P. (2019). Academic Effects of the Use of Flipped Learning in Physical Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 276. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010276>
- Marsuki, Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Hidayah, Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229–234. <https://doi.org/10.61930/jurnaladm.v1i2.300>
- Ningrum, A. R., & Suryani, Y. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 219. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5432>
- Pratiwi, S. A., Marlina, R., & Kurniawan, F. (2023). Analisis Penerapan

- Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa SMK Texar Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 525–535. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7551222>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., Widiya, N., Nafiisah, R., & Al-fath, V. I. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 3097–3110. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.570>
- Rozi, F. (2022). Penguatan Dasar Pendidikan Jasmani dan Teknologi Pendidikan pada Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.37010/pnd.v1i1.552>
- Salim, Arvyaty, Kadir, Sudia, M., Prajono, R., & Mursidin T. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Whiteboard Animation Pada Guru SMP. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 2020–2598. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v4i1.1661>
- Septiana, R. A., & Kurnia, D. (2020). Penggunaan mobile learning dalam pembelajaran Penjas The use of mobile learning in Physical Education learning. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(1), 59–67. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.24>
- Syafruddin, M. A. (2024). Penerapan Mobile Learning Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 10(1), 2775–7609. <https://doi.org/10.36728/jip.v10i1.3183>
- Tumaloto, E. H., Ilham, A., Rizki, O. B., & Datau, S. (2024). Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Augmented Reality. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 128–134. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v3i2.26862>
- Wiranata, R. R. S., & Citraningsih, D. (2024). Pendampingan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Skill Guru dalam Mengembangkan Media Ajar di MTs Negeri 4 Oku Timur Sumatera Selatan. *Communnity Development Journal*, 5(1), 998–1006. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.23586>
- Yulis, P. A. R., Dafit, F., Fitriani, F., & Amnestya, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbooks bagi Guru di Kota Pekanbaru Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(1), 152. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i1.9765>