



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS BANTU DIGI (MEMBUAT ALAT BANTU SEDERHANA DALAM PEMBELAJARAN DI ERA MEDIA GIGITAL) TAHUN 2025



Bantu “DIGI”



INOVASI

Pengelolaan Program yang Berdampak Positif pada Murid

Menguatkan interaksi sosial antara murid dan lingkungannya secara positif, arif dan bijaksana melalui program Pembelajaran Berbasis Proyek

“Membuat alat bantu sederhana dalam pembelajaran di era Media Gigital “
Bantu "DIGI"”

Oleh ; TRISNO, S.Pd.
NIP. 198805232019031004

SD NEGERI 5 SIKAP DALAM
DESA PUNTANG KECAMATAN SIKAP DALAM

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kabupaten Empat Lawang merupakan salah satu daerah otonom baru di Provinsi Sumatera Selatan yang masih dalam proses mempercepat pembangunan dan tata kelola pemerintahannya. Dibandingkan dengan daerah-daerah lain di provinsi yang sama, capaian dan kemajuan Empat Lawang masih menunjukkan kesenjangan yang signifikan. Pemerintah daerah menyadari pentingnya percepatan pembangunan yang produktif, efisien, dan efektif, salah satunya melalui inovasi daerah yang menjadi agenda strategis nasional sebagaimana disosialisasikan oleh Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri). Perencanaan pembangunan daerah merupakan aspek fundamental dalam menentukan arah pembangunan yang efisien dan tepat sasaran. Namun, di Kabupaten Empat Lawang, proses perencanaan pembangunan daerah menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan lemahnya kualitas dan kuantitas inovasi yang terdokumentasi. Selain itu, meskipun terdapat banyak ide inovatif yang muncul, banyak yang gagal terdokumentasi dan tidak dapat diikutsertakan dalam penilaian nasional atau menjadi contoh untuk daerah lain. Proses penyusunan inovasi daerah yang ada sering kali menjadi kegiatan musiman menjelang pengumpulan indeks inovasi daerah, dan banyak ide yang tidak dapat berkembang lebih lanjut karena kurangnya pendampingan teknis dan forum untuk merumuskan ide menjadi dokumen inovasi yang sesuai standar. Untuk menstimulus lahirnya inovasi di daerah, pemerintah pusat mendorong kegiatan penguatan inovasi seperti lomba inovasi tingkat kabupaten dan penilaian *Indeks Inovasi Daerah (IID)* melalui program *Innovation Government Award (IGA)*.

SD Negeri 05 Sikap Dalam merupakan lembaga pendidikan dasar yang berada di wilayah pedesaan yang terletak di sepanjang aliran Sungai Musi, dengan kondisi lingkungan yang masih alami dan masyarakat yang mayoritas berprofesi sebagai petani. Latar belakang berdirinya sekolah ini tidak terlepas dari kebutuhan mendesak akan akses pendidikan yang mudah dijangkau oleh anak-anak desa, mengingat jarak tempuh ke sekolah di wilayah lain cukup jauh dan sarana transportasi terbatas. Sebagai daerah agraris, kehidupan masyarakat sangat bergantung pada hasil pertanian dan perkebunan Kopi dan Sawit, sehingga anak-anak sejak kecil telah akrab dengan aktivitas bercocok tanam dan membantu orang tua di kebun. Kondisi ini menjadikan keberadaan SD Negeri 05 Sikap Dalam sangat penting untuk memastikan generasi muda tetap memperoleh pendidikan dasar yang layak tanpa harus meninggalkan lingkungan tempat tinggalnya. Sekolah ini hadir bukan hanya sebagai tempat belajar membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga sebagai pusat pembinaan karakter, penanaman nilai disiplin, kerja keras, gotong royong, serta kepedulian terhadap lingkungan yang selaras dengan kehidupan masyarakat petani. Letaknya yang berada di sekitar aliran Sungai Musi juga memberikan tantangan sekaligus potensi, karena siswa tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan alam, sehingga sekolah berupaya menanamkan kesadaran menjaga kelestarian sungai dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari proses pendidikan. Dukungan masyarakat desa yang memiliki semangat kebersamaan tinggi menjadi faktor utama dalam perkembangan sekolah ini, baik melalui partisipasi dalam kegiatan sekolah maupun kerja sama dalam menjaga fasilitas pendidikan. Dengan segala keterbatasan sarana dan prasarana yang umum ditemui di daerah pedesaan, SD Negeri 05 Sikap Dalam terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan agar mampu mencetak generasi yang cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki wawasan yang lebih luas, sehingga kelak mampu meningkatkan taraf hidup keluarga dan memajukan daerahnya tanpa melupakan akar budaya dan identitas sebagai masyarakat agraris di tepian Sungai Musi.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta sikap sportif peserta didik. Dalam proses pembelajaran PJOK, penggunaan alat bantu sangat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pembuatan alat bantu sederhana pembelajaran PJOK sebagai solusi kreatif dan inovatif. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang bertujuan meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, serta sikap sportif peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PJOK sering menghadapi kendala keterbatasan sarana dan prasarana. Tidak semua sekolah memiliki alat olahraga yang

lengkap, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pembuatan alat bantu sederhana yang dapat dibuat dari bahan murah dan mudah ditemukan.

1. PJOK merupakan mata pelajaran yang bertujuan meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, dan sikap sportif siswa.
2. Proses pembelajaran PJOK membutuhkan alat bantu agar materi lebih mudah dipahami dan dipraktikkan.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana olahraga di sekolah sering menjadi kendala dalam pembelajaran.
4. Diperlukan inovasi berupa alat bantu sederhana yang murah, mudah dibuat, dan aman digunakan.
5. Pembuatan konten pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mendokumentasikan proses dan cara penggunaan alat bantu.
6. Tugas proyek secara berkelompok mendorong kerja sama, tanggung jawab, dan kreativitas siswa.
7. Proyek ini bertujuan menghasilkan alat bantu sederhana sekaligus konten edukatif yang bermanfaat.
8. Manfaat kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa, menumbuhkan kreativitas, dan mendukung pembelajaran aktif.

Proposal ini bertujuan mengembangkan materi pembuatan konten alat bantu sederhana pembelajaran PJOK melalui tugas proyek secara berkelompok. Melalui kerja kelompok, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah. Konten yang dibuat dapat berupa video tutorial, poster edukatif, atau presentasi digital yang menjelaskan proses pembuatan dan penggunaan alat bantu tersebut.

Dengan adanya proyek ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan langsung proses inovasi. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Hasil proyek diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi sekolah. Diharapkan melalui **Pengelolaan Program yang Berdampak Positif pada Murid** Meningkatkan interaksi sosial antara murid dan lingkungannya secara positif, arif dan bijaksana melalui program Pembelajaran Berbasis Proyek “Membuat alat bantu sederhana dalam pembelajaran di era Media Digital dengan judul “Bantu "DIGI””.

B. TUJUAN

Membuat alat bantu sederhana dalam pembelajaran PJOK secara berkelompok dan dilanjutkan dengan pembuatan konten video bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap materi praktik. Dalam pembelajaran PJOK, alat bantu sederhana seperti bola tolak peluru tongkat estapet dapat dirancang dan dibuat bersama oleh siswa dengan bimbingan guru. Proses ini melatih tanggung jawab, komunikasi, dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok. Setelah alat selesai dibuat, siswa mendokumentasikan cara pembuatan dan penggunaannya dalam bentuk video pembelajaran yang menarik dan edukatif. Pembuatan konten video tidak hanya melatih keterampilan berbicara dan percaya diri, tetapi juga mengembangkan literasi digital serta kemampuan editing sederhana menggunakan aplikasi di gawai. Kegiatan ini membuat pembelajaran PJOK lebih aktif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman karena siswa tidak hanya bergerak secara fisik, tetapi juga berpikir kreatif dan produktif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan karakter kolaboratif, disiplin, dan inovatif pada peserta didik di era digital. Berikut tujuan membuat alat bantu sederhana dalam pembelajaran **PJOK** secara berkelompok dan membuat konten Media Digital:

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi praktik PJOK melalui pengalaman langsung.
2. Melatih kreativitas siswa dalam merancang dan memanfaatkan bahan sederhana menjadi alat pembelajaran.
3. Menumbuhkan sikap kerja sama dan tanggung jawab melalui pembagian tugas dalam kelompok.
4. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan koordinasi antaranggota tim.
5. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah saat proses pembuatan alat.
6. Menumbuhkan kemandirian dan rasa percaya diri siswa dalam berkarya.
7. Mengoptimalkan pemanfaatan bahan bekas atau alat sederhana yang ada di lingkungan sekitar.

8. Mengintegrasikan pembelajaran PJOK dengan literasi digital melalui pembuatan konten video.
9. Melatih kemampuan berbicara, presentasi, dan penyampaian materi secara jelas dalam video.
10. Mengembangkan keterampilan dasar penggunaan teknologi, seperti merekam dan mengedit video sederhana.
11. Meningkatkan motivasi belajar karena hasil karya dapat dipublikasikan atau ditampilkan.
12. Membentuk karakter disiplin, kreatif, kolaboratif, dan inovatif sesuai tuntutan pembelajaran di era digital.

C. MANFAAT

Manfaat membuat alat bantu sederhana dalam pembelajaran PJOK secara berkelompok dan membuat konten video adalah meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga terlibat langsung dalam proses perancangan dan penggunaan alat sehingga keterampilan motorik, koordinasi, dan kebugaran jasmani dapat berkembang secara optimal. Kerja kelompok melatih siswa untuk berkomunikasi, berbagi tanggung jawab, serta menghargai pendapat orang lain. Selain itu, proses pembuatan konten video memberikan manfaat dalam meningkatkan literasi digital, keterampilan berbicara, serta rasa percaya diri saat menyampaikan materi di depan kamera. Siswa juga belajar merencanakan konsep, menyusun alur penjelasan, hingga melakukan editing sederhana sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreatif semakin terasah. Kegiatan ini menjadikan pembelajaran PJOK lebih menarik karena hasil karya dapat ditampilkan kepada teman atau dipublikasikan sebagai media belajar bersama. Dengan demikian, manfaatnya tidak hanya pada aspek fisik, tetapi juga pada pengembangan karakter, kolaborasi, tanggung jawab, dan kemampuan teknologi yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Berikut manfaat membuat alat bantu sederhana dalam pembelajaran **PJOK** sebagai tugas proyek berkelompok dan membuat konten untuk diunggah ke media sosial (per poin):

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PJOK melalui praktik langsung.
2. Melatih kreativitas dalam merancang alat bantu dari bahan sederhana atau bekas.
3. Mengembangkan kemampuan kerja sama dan kekompakan dalam kelompok.
4. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing anggota.
5. Melatih kemampuan komunikasi dan koordinasi saat merencanakan hingga menyelesaikan proyek.
6. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah selama proses pembuatan alat.
7. Mengasah keterampilan motorik dan kebugaran jasmani melalui penggunaan alat yang dibuat.
8. Mengembangkan literasi digital melalui proses perekaman dan pengeditan konten.
9. Melatih kepercayaan diri saat tampil dalam video pembelajaran.
10. Meningkatkan motivasi belajar karena hasil karya dapat diapresiasi secara luas.
11. Mengajarkan etika bermedia sosial dan penggunaan teknologi secara positif dan edukatif.
12. Membangun citra positif sekolah melalui publikasi kegiatan pembelajaran yang inspiratif.
13. Menumbuhkan karakter disiplin, kreatif, inovatif, dan kolaboratif sesuai tuntutan era digital.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Kecepatan penciptaan inovasi dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK secara berkelompok dan pembuatan konten video dipengaruhi oleh kolaborasi yang efektif, perencanaan yang matang, serta pemanfaatan teknologi digital secara optimal. Dalam kegiatan ini, siswa dapat dengan cepat menghasilkan inovasi karena prosesnya berbasis proyek yang langsung mengarah pada praktik nyata, mulai dari menentukan ide, memilih bahan sederhana di lingkungan sekitar, hingga merancang fungsi alat sesuai materi PJOK. Kerja sama tim yang solid mempercepat pembagian tugas sehingga setiap anggota memiliki peran jelas, seperti perancang alat, pelaksana uji coba, penulis naskah, hingga editor video. Dukungan teknologi seperti kamera ponsel dan aplikasi editing sederhana juga mempercepat proses dokumentasi dan publikasi hasil karya. Selain itu, kreativitas siswa berkembang secara spontan ketika mereka diberi kebebasan berinovasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, inovasi tidak memerlukan biaya besar atau waktu yang lama, namun tetap menghasilkan produk yang bermanfaat dan aplikatif. Kecepatan inovasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK dapat terus berkembang mengikuti tuntutan era digital secara efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Bersama warga sekolah untuk berdiskusi menyusun serta melaksanakan program ini dengan baik. Saya juga merasa sangat bersyukur memiliki kepala sekolah dan rekan guru yang mendukung, mau berkolaborasi serta mendampingi murid agar muncul kepemimpinan murid dengan mempromosikan suara murid, pilihan murid dan rasa kepanikan murid terhadap pembelajaran. Saya merasa bahagia dapat bertukar pikiran bersama warga sekolah demi terwujudnya program ini.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Penggunaan IT (Informasi dan Teknologi) dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK secara berkelompok dan pembuatan konten video memberikan dampak positif terhadap kualitas proses belajar mengajar. Teknologi dimanfaatkan mulai dari tahap perencanaan, seperti mencari referensi desain alat bantu melalui internet, berdiskusi melalui platform digital, hingga mendokumentasikan proses pembuatan dan praktik penggunaannya. Siswa dapat menggunakan gawai untuk merekam video, mengambil foto, serta mengedit hasil dokumentasi menggunakan aplikasi sederhana sehingga menjadi konten pembelajaran yang menarik dan informatif. Pemanfaatan IT juga mempermudah guru dalam memberikan arahan, evaluasi, serta umpan balik terhadap hasil karya setiap kelompok. Selain itu, penggunaan teknologi mendorong siswa untuk lebih kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan media digital secara positif.

Melalui pemanfaatan perangkat digital seperti laptop, proyektor, speaker aktif, serta akses internet, guru dapat menampilkan video gerakan Senam Kesegaran Jasmani secara visual dan audio yang jelas sehingga siswa lebih mudah memahami urutan dan teknik gerakan yang benar. Inovasi kepemimpinan ini juga mendorong guru untuk memanfaatkan platform digital seperti YouTube atau aplikasi pembelajaran sebagai referensi variasi gerakan agar kegiatan senam tidak monoton dan lebih menyenangkan. Pembelajaran PJOK tidak lagi hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi juga terintegrasi dengan pengembangan literasi digital dan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Dengan demikian, penggunaan IT menjadikan pembelajaran lebih interaktif, efisien, relevan dengan perkembangan zaman, serta mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berkarya.

Melalui pemanfaatan platform seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, sekolah dapat mempublikasikan kegiatan pembelajaran, prestasi siswa, serta program inovatif kepada masyarakat secara luas dan cepat. Media sosial juga dapat digunakan sebagai sarana berbagi materi pembelajaran dalam bentuk video, infografis, atau siaran langsung sehingga siswa dapat mengakses kembali materi kapan saja. Selain itu, guru dapat memanfaatkan grup media sosial sebagai ruang diskusi dan kolaborasi untuk memperkuat interaksi di luar jam sekolah. Inovasi ini meningkatkan keterlibatan orang tua karena mereka dapat memantau aktivitas dan perkembangan sekolah secara langsung. Dari sisi pembelajaran, penggunaan media sosial yang terarah dan terkontrol mampu menumbuhkan kreativitas, literasi digital, serta tanggung jawab siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak. Dengan pengelolaan yang baik, teknologi media sosial tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan, memperluas jaringan kerja sama, dan membangun citra positif sekolah di era digital. Dalam pelaksanaan inovasi yang pada gilirannya akan mendukung peningkatan kualitas hidup masyarakat di Kabupaten Empat Lawang.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Pembelajaran PJOK yang efektif memerlukan media atau alat bantu agar materi dapat tersampaikan secara optimal. Keterbatasan fasilitas bukan menjadi alasan terhambatnya proses belajar, melainkan menjadi peluang untuk menciptakan inovasi.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan media atau alat bantu yang mendukung pemahaman siswa. Keterbatasan fasilitas olahraga bukan menjadi hambatan, melainkan peluang untuk menciptakan inovasi sederhana. Berdasarkan pemikiran tersebut, kerangka berpikir dalam proposal ini dimulai dari identifikasi masalah, yaitu kurangnya alat bantu pembelajaran PJOK di sekolah.

Kebaharuan dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten yang diunggah ke media sosial terletak pada integrasi antara aktivitas fisik, kreativitas, dan literasi digital dalam satu kegiatan pembelajaran. Jika sebelumnya PJOK lebih berfokus pada praktik gerak di lapangan, kini siswa tidak hanya menggunakan alat, tetapi juga merancang, menciptakan, serta mempublikasikan hasil karyanya secara edukatif. Inovasi ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa memanfaatkan bahan sederhana di lingkungan sekitar untuk dijadikan alat bantu yang fungsional dan aman. Proses dokumentasi dan unggahan ke media sosial sekolah menjadikan pembelajaran lebih transparan, inspiratif, serta dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Kebaharuan ini juga mendorong siswa memahami etika digital, tanggung jawab dalam membuat konten positif, serta pentingnya kolaborasi dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PJOK tidak lagi bersifat konvensional, tetapi berkembang menjadi pembelajaran berbasis proyek yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan era digital, sehingga mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan karakter kolaboratif peserta didik.

Pembelajaran yang diperoleh dalam melaksanakan diharapkan program inovasi ini:

1. Pentingnya bertukar pikiran bersama warga sekolah untuk mendapatkan ide-ide baru maupun penguatan program agar menjadi lebih baik lagi.
2. Pelibatan murid sebagai mitra dalam menyusun program, membuat mereka antusias karena dapat menyuarakan pendapatnya, menentukan pilihannya, dan merasa memiliki program yang berguna bagi mereka.
3. Murid terpenuhi kebutuhannya dan mereka dapat berkembang sesuai dengan kodrat alam zamannya.
4. Ternyata dengan pelibatan murid secara penuh dapat menumbuhkan kepercayaan dirinya dan jiwa kepemimpinan dalam dirinya. Dan sebagai pembentuk Generasi dan Kepemimpinan yang berdampingan dengan teknologi.

program yang dilakukan yang mana pemetaan berdasarkan minat bakat siswa yang mereka mau berdasarkan potensi yang dimiliki serta bimbingan dari Guru Mapel. pelibatan murid sebagai mitra dalam menyusun Rencana, membuat mereka antusias karena dapat menyuarakan pendapatnya, menentukan pilihannya, dan merasa memiliki program yang berguna bagi mereka dan Ternyata dengan pelibatan murid secara penuh dapat menumbuhkan kepercayaan dirinya dan jiwa kepemimpinan dalam dirinya dan sarana teknologi yang akan di pakai guna menunjang Program.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi pembuatan alat bantu sederhana dalam pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten dirancang dengan pendekatan berbasis proyek yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan integrasi teknologi. Tahap awal dimulai dari identifikasi materi PJOK yang membutuhkan alat bantu, kemudian siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan ide, fungsi, serta bahan sederhana yang mudah diperoleh dan aman digunakan. Selanjutnya, kelompok menyusun perencanaan kerja yang mencakup pembagian tugas seperti perancang desain, penanggung jawab bahan, pelaksana uji coba, serta tim dokumentasi. Setelah alat selesai dibuat, siswa melakukan uji kelayakan untuk memastikan alat dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Proses berikutnya adalah pembuatan konten yang menampilkan tahap perencanaan, pembuatan, hingga demonstrasi penggunaan alat secara jelas dan edukatif. Konten disusun dengan alur yang sistematis agar mudah dipahami oleh penonton. Desain inovasi ini menekankan keterlibatan aktif siswa dari awal hingga akhir, sehingga

pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada hasil gerak, tetapi juga pada proses berpikir kreatif, kerja sama tim, tanggung jawab, serta pengembangan literasi digital yang relevan dengan kebutuhan era modern.

Pernyataan kapasitas dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten menunjukkan kemampuan siswa dalam berinovasi, berkolaborasi, bertanggung jawab, serta memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan edukatif,

Berikut **pernyataan kapasitas** dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten :

1. Kapasitas Kreativitas dan Inovasi

Kegiatan pembuatan alat bantu sederhana dalam pembelajaran PJOK menunjukkan kapasitas siswa dalam berpikir kreatif dan inovatif. Siswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merancang solusi melalui alat dari bahan sederhana, serta mengembangkan ide yang fungsional, aman, dan menarik. Kapasitas ini terlihat dari kemampuan mereka memodifikasi bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi media pembelajaran yang efektif dan bernilai guna.

2. Kapasitas Kolaborasi dan Tanggung Jawab

Melalui tugas proyek berkelompok, siswa menunjukkan kapasitas dalam bekerja sama, berbagi peran, serta bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing. Setiap anggota berkontribusi sesuai kesepakatan, mulai dari perencanaan, pembuatan alat, hingga dokumentasi. Proses ini mencerminkan kemampuan komunikasi, koordinasi, serta komitmen dalam menyelesaikan proyek secara bersama-sama.

3. Kapasitas Literasi Digital dan Komunikasi

Dalam pembuatan konten pembelajaran, siswa menunjukkan kapasitas menggunakan teknologi secara positif dan produktif. Mereka mampu merekam, menyusun alur penjelasan, serta mengedit video sederhana untuk menyampaikan informasi dengan jelas. Hal ini memperlihatkan kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, serta pemanfaatan media digital secara edukatif dan bertanggung jawab. Tantangan kapasitas dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten terletak pada kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitas, bekerja sama secara efektif, mengelola waktu, serta memanfaatkan teknologi digital secara terampil dan percaya diri. Berikut **tantangan kapasitas** dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten (1 paragraf per poin):

4. Tantangan Kapasitas Kreativitas dan Teknis

Dalam proses pembuatan alat bantu sederhana, siswa menghadapi tantangan dalam menemukan ide yang sesuai dengan materi PJOK sekaligus memastikan alat tersebut aman dan fungsional. Tidak semua siswa terbiasa berpikir inovatif atau memiliki keterampilan teknis dalam merancang dan merakit bahan sederhana. Keterbatasan alat, bahan, serta pengalaman juga menjadi hambatan yang perlu diatasi melalui bimbingan guru dan diskusi kelompok.

5. Tantangan Kapasitas Kolaborasi dan Manajemen Waktu

Kerja kelompok seringkali menghadapi kendala seperti perbedaan pendapat, kurangnya komunikasi efektif, atau pembagian tugas yang tidak merata. Selain itu, pengaturan waktu antara proses pembuatan alat, latihan penggunaan, hingga penyusunan konten menjadi tantangan tersendiri. Siswa perlu belajar mengelola waktu dan membangun komitmen agar proyek dapat diselesaikan sesuai target.

6. Tantangan Kapasitas Literasi Digital dan Kepercayaan Diri

Dalam pembuatan konten, siswa mungkin mengalami kesulitan menggunakan aplikasi editing, menyusun naskah yang sistematis, atau tampil percaya diri di depan kamera. Keterbatasan perangkat dan akses teknologi juga bisa menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan serta latihan agar kemampuan literasi digital dan komunikasi siswa dapat berkembang secara optimal.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Kerangka berpikir dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah →

Kurangnya alat bantu pembelajaran PJOK. Identifikasi dalam pembuatan alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten dilakukan dengan menganalisis kebutuhan materi, menentukan jenis alat yang sesuai, serta menyesuaikannya dengan kondisi, kemampuan, dan sumber daya yang tersedia. Langkah berikutnya adalah analisis kebutuhan, yakni menentukan jenis alat bantu yang sesuai dengan

materi PJOK, seperti alat untuk latihan kelincahan, keseimbangan, atau koordinasi. Setelah itu, siswa secara berkelompok merancang solusi berupa alat bantu sederhana yang aman, murah, dan mudah dibuat. Proses perancangan ini melatih kemampuan berpikir kreatif dan sistematis.

Berikut **identifikasi** dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten (per poin):

- Mengidentifikasi materi PJOK yang memerlukan alat bantu untuk mendukung pemahaman dan praktik siswa.
- Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dapat diatasi melalui penggunaan alat bantu sederhana.
- Mengidentifikasi ketersediaan bahan dan alat yang ada di lingkungan sekitar sekolah atau rumah.
- Mengidentifikasi kemampuan dan potensi setiap anggota kelompok untuk pembagian tugas yang tepat.
- Mengidentifikasi langkah-langkah pembuatan alat agar aman, fungsional, dan sesuai tujuan pembelajaran.
- Mengidentifikasi kebutuhan teknologi untuk dokumentasi dan pembuatan konten video.
- Mengidentifikasi platform atau media yang akan digunakan untuk menampilkan atau

2. **Analisis Kebutuhan** →

Dibutuhkan alat bantu sederhana, murah, dan mudah dibuat. Berikut **Analisis Kebutuhan** dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten:

- Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PJOK yang akan dicapai melalui penggunaan alat bantu.
- Menganalisis jenis alat bantu yang paling sesuai untuk mendukung materi praktik agar lebih efektif dan aman.
- Menganalisis ketersediaan bahan sederhana atau bahan bekas yang mudah diperoleh dan hemat biaya.
- Menganalisis kemampuan, minat, dan keterampilan anggota kelompok untuk pembagian tugas yang proporsional.
- Menganalisis waktu yang tersedia untuk proses perencanaan, pembuatan, uji coba, hingga penyelesaian proyek.
- Menganalisis kebutuhan perangkat teknologi seperti gawai, kamera, dan aplikasi editing untuk pembuatan konten.
- Menganalisis kebutuhan konsep dan alur konten agar video yang dibuat informatif, menarik, dan edukatif.
- Menganalisis aspek keamanan dan keselamatan dalam penggunaan alat bantu saat praktik PJOK.
- Menganalisis media atau platform yang tepat untuk menampilkan hasil karya agar dapat diapresiasi secara positif.

3. **Pengembangan Ide** →

Mendesain alat bantu dari bahan bekas atau bahan sederhana, Berikut **Pengembangan Ide Kebutuhan** dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten (per poin):

- Mengembangkan ide alat bantu berdasarkan hasil analisis kebutuhan materi PJOK.
- Menentukan konsep alat yang sederhana, aman, dan mudah digunakan oleh siswa.
- Mengembangkan desain alat sesuai fungsi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Menyesuaikan ide dengan ketersediaan bahan di lingkungan sekitar agar hemat biaya.
- Mengembangkan variasi penggunaan alat agar dapat digunakan dalam beberapa bentuk latihan.
- Menyusun sketsa atau rancangan awal sebagai panduan pembuatan alat bantu.
- Mengembangkan konsep konten video yang menampilkan proses pembuatan dan cara penggunaan alat.
- Menentukan pembagian peran anggota kelompok dalam produksi alat dan pembuatan konten.
- Mengembangkan ide penyajian konten yang kreatif, edukatif, dan menarik untuk ditampilkan.
- Menyelaraskan ide proyek dengan nilai kolaborasi, tanggung jawab, dan literasi digital.

4. **Implementasi** →

Mendokumentasikan proses pembuatan dalam bentuk video atau media digital, Berikut **Implementasi** dalam membuat alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten (per poin):

- Menyusun rencana kerja dan jadwal pelaksanaan proyek secara bersama-sama.
- Menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan sesuai desain yang telah disepakati.
- Melaksanakan proses pembuatan alat bantu secara kolaboratif sesuai pembagian tugas.
- Mengutamakan aspek keamanan dan kerapian selama proses pembuatan alat.
- Melakukan uji coba alat untuk memastikan fungsi dan kelayakan penggunaan dalam pembelajaran PJOK.
- Melakukan perbaikan atau penyempurnaan alat berdasarkan hasil evaluasi uji coba.
- Mendokumentasikan setiap tahapan proses pembuatan dan penggunaan alat dalam bentuk foto atau video.
- Menyusun naskah atau alur penjelasan untuk konten yang akan dibuat.
- Melakukan perekaman video demonstrasi penggunaan alat secara jelas dan sistematis.
- Mengedit dan menyelesaikan konten agar informatif, menarik, dan siap ditampilkan atau dipublikasikan.

5. **Evaluasi**

Berikut **Evaluasi** dalam pembuatan alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten :

- Mengevaluasi kesesuaian alat bantu dengan tujuan dan materi pembelajaran PJOK.
- Menilai tingkat keamanan, kekuatan, dan kelayakan alat saat digunakan dalam praktik.
- Mengevaluasi efektivitas kerja sama dan pembagian tugas dalam kelompok.
- Menilai kreativitas dan inovasi yang ditunjukkan dalam desain serta fungsi alat.
- Mengevaluasi kualitas konten video dari segi kejelasan materi, alur penyampaian, dan teknik pengambilan gambar.
- Menilai pemanfaatan teknologi dan kemampuan editing sederhana yang digunakan.
- Melakukan refleksi terhadap kendala yang dihadapi serta solusi yang telah dilakukan.
- Memberikan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan proyek di masa mendatang.

Selanjutnya, hasil rancangan diwujudkan dalam bentuk produk nyata dan didokumentasikan menjadi konten pembelajaran. Konten tersebut berfungsi sebagai media informasi dan inspirasi bagi siswa lain. Tahap akhir adalah evaluasi penggunaan alat dalam pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya. Inovasi alat bantu sederhana diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Proses terciptanya inovasi dalam pembuatan konten alat bantu sederhana pembelajaran PJOK dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah observasi dan diskusi kelompok untuk menentukan permasalahan yang akan diatasi. Siswa mengidentifikasi materi PJOK yang memerlukan alat bantu tambahan agar lebih efektif.

Tahap kedua adalah perencanaan. Setiap kelompok menentukan jenis alat yang akan dibuat, menyiapkan bahan, menyusun langkah kerja, serta membagi tugas antar anggota. Tahap ini menekankan pentingnya kerja sama dan tanggung jawab.

Tahap ketiga adalah pembuatan alat bantu sesuai rancangan. Bahan yang digunakan dapat berupa barang bekas seperti botol plastik, kardus, atau pipa sederhana. Setelah alat selesai dibuat, kelompok melakukan uji coba untuk memastikan keamanan dan fungsi alat.

Tahap keempat adalah pembuatan konten. Siswa mendokumentasikan proses pembuatan dan cara penggunaan alat dalam bentuk video atau presentasi. Tahap terakhir adalah presentasi dan evaluasi hasil proyek di depan kelas untuk mendapatkan masukan dan perbaikan.

Melalui tahapan ini, inovasi tercipta dari proses kolaboratif yang sistematis dan kreatif.

Tahapan proses terciptanya inovasi pembuatan konten alat bantu sederhana pembelajaran PJOK meliputi:

1. Tahap Observasi (Minggu ke-1 Desember 2023)

Melakukan pengamatan dan pemetaan terhadap kebutuhan pembelajaran PJOK dan keterbatasan alat yang tersedia di sekolah. Tahap observasi ini dalam pembuatan alat bantu sederhana pada pembelajaran PJOK sebagai tugas proyek berkelompok dan pembuatan konten dilakukan dengan mengamati kebutuhan materi, kondisi siswa, serta ketersediaan bahan dan sarana pendukung sebelum merancang dan melaksanakan proyek.

2. Tahap Perencanaan Sistem (Minggu ke-1 Desember 2023)

Menentukan jenis alat bantu yang akan dibuat pengaturan waktu serta pembagian tugas pengumpulan bahan dan alat apa yang akan di buat, misalnya:

- Bola isi untuk tolak peluru dari bahan bola plastik bekas
- Rintangan lari dari botol bekas
- Stik untuk tongkat Estapet dari kayu bekas
- Stik untuk tongkat pemukul bola Kasti

Menyiapkan bahan, alat, serta konsep konten (video/tutorial).

3. Tahap Pembuatan (Minggu ke-2 Desember s.d ke-4 Desember 2023)

Membuat alat bantu sesuai rancangan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan penggunaan dengan penungsaan kelompok yang sudah di sepakati serta pengambilan video sebagai bahan konten dan dokumentasi tugas. Alur nya sebagai berikut :

- Menyiapkan seluruh bahan dan alat sesuai dengan desain yang telah direncanakan.
- Membagi tugas anggota kelompok sesuai peran masing-masing (perakit, pengukur, pengawas keamanan, dokumentasi).
- Merakit dan menyusun bahan menjadi alat bantu sesuai fungsi yang diharapkan.
- Memastikan proses pembuatan dilakukan dengan aman, rapi, dan sesuai prosedur.
- Melakukan pengecekan kekuatan dan kestabilan alat setelah dirakit.
- Melakukan uji coba awal untuk melihat kelayakan penggunaan dalam praktik PJOK.
- Melakukan perbaikan atau penyempurnaan jika ditemukan kekurangan.
- Mendokumentasikan setiap langkah pembuatan dalam bentuk foto atau video sebagai bahan konten.

4. Tahap Dokumentasi dan Implementasi (Minggu ke-1 Januari 2024)

Merekam proses pembuatan dan cara penggunaan alat bantu. Konten dapat berupa:

- Video tutorial
- Poster edukatif
- Modul singkat digital

Menggunakan alat bantu dalam pembelajaran PJOK untuk melihat efektivitasnya.

5. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (minggu ke-2 Januari 2024)

Menggunakan alat bantu dalam pembelajaran PJOK untuk melihat efektivitasnya dalam proses pembelajaran serta melihat hasil produksi konten kemudian mengumpulkan masukan dari guru dan siswa, kemudian melakukan perbaikan jika diperlukan.

.TAHAPAN INOVASI

TAHAPAN KEGIATAN	Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Inisiasi dan Identifikasi Masalah Obseervasi								
Tahap Perancangan Sistem								
Tahap Pembuatan								
Tahap Implementasi dan Dokumentasi								
Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan								

BAB IV PENUTUP

Kegiatan pembuatan konten alat bantu sederhana pembelajaran PJOK melalui tugas proyek berkelompok merupakan upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan bahan sederhana, siswa dapat menghasilkan alat bantu yang fungsional dan ekonomis. Proses pengerjaan proyek melatih keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas peserta didik.

Selain menghasilkan produk nyata, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi terlibat langsung dalam proses perencanaan, pembuatan, hingga evaluasi. Hal ini sejalan dengan pembelajaran berbasis proyek yang menekankan partisipasi aktif dan pemecahan masalah.

Diharapkan kegiatan ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dan dikembangkan untuk materi PJOK lainnya. Dukungan dari guru dan sekolah sangat diperlukan agar inovasi sederhana seperti ini dapat terus berkembang. Dengan demikian, keterbatasan fasilitas bukan lagi menjadi hambatan, melainkan peluang untuk berkreasi dan berinovasi demi tercapainya pembelajaran PJOK yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

1. Pembuatan alat bantu sederhana merupakan solusi atas keterbatasan fasilitas PJOK.
2. Tugas proyek berkelompok meningkatkan kerja sama dan kreativitas siswa.
3. Konten yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif.
4. Proses inovasi melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
5. Kegiatan ini mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.
6. Guru diharapkan terus mendorong inovasi dalam pembelajaran PJOK.
7. Sekolah dapat mendukung dengan menyediakan waktu dan fasilitas pendukung proyek.
8. Proyek ini dapat dikembangkan untuk materi PJOK lainnya di masa mendatang.

A. Kesimpulan

Pembuatan konten alat bantu sederhana pembelajaran PJOK merupakan bentuk inovasi yang dapat mengatasi keterbatasan sarana olahraga di sekolah. Dengan memanfaatkan bahan sederhana dan kreatifitas, guru dan siswa dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Inovasi ini membuktikan bahwa kegiatan sederhana seperti senam dapat menjadi sarana pembentukan karakter dan literasi digital secara bersamaan. Dengan semangat kebersamaan seluruh warga sekolah, langkah ini diharapkan terus berkembang dan memberi dampak positif yang berkelanjutan. Sebagaimana kata mutiara, *“Pemimpin hebat tidak lahir dari kenyamanan, tetapi dari keberanian untuk belajar dan berinovasi.”*

B. Saran

1. Guru hendaknya terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran.
2. Sekolah dapat mendukung pengembangan kreativitas melalui program inovasi pembelajaran.
3. Konten yang telah dibuat dapat dibagikan melalui media sosial atau platform pembelajaran sebagai inspirasi bagi sekolah lain.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

