

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Materi Atletik Lari Jarak Pendek Di Kelas X Sma Negeri 4 Singaraja

Kadek Mita Rahma Yuni 1*, I Gusti Lanang Agung Parwata 2 , Ni Putu Dwi Sucita Dartini 3
Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Mita.rahma@undiksha.ac.id. Agung.parwata@undiksha.ac.id. Sucita.dartini@undiksha.ac.id.

DOI: 10.56773/apesj/XxiX.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek di kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain, 1 orang ahli media, 2 orang guru olahraga, dan peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Singaraja sebanyak 3 orang uji perorangan, 6 orang uji kelompok kecil, 12 orang uji kelompok besar, serta 30 orang uji kepraktisan. Metode pengembangan dengan model ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Model Pengembangan terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian (1) rancang bangun media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek yaitu media pembelajaran dikemas dengan mengkombinasikan teks, gambar, audio, dan video, serta dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak berupa *canva* dan *flip pdf professional* dan disusun secara sistematis, terdiri dari cover depan, petunjuk penggunaan, prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi atletik lari jarak pendek, video teknik melakukan lari jarak pendek, evaluasi pengetahuan dan keterampilan, daftar referensi, serta cover belakang, (2) hasil uji validitas memperoleh rata-rata persentase sebesar 97,9% dengan kategori sangat baik, dan (3) uji kepraktisan memperoleh uji kepraktisan guru dengan rata-rata persentase sebesar 100% pada kategori sangat praktis dan uji kepraktisan peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 97,9% pada kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek layak dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi atletik lari jarak pendek.

Kata Kunci: *Flipbook*, Lari Jarak Pendek, Media

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui pendidikan formal maupun non-formal (Maritsa et al., 2021). Pendidikan formal memerlukan kurikulum yang disusun oleh institusi atau pemerintah, sedangkan pendidikan non-formal diperoleh melalui pengalaman sehari-hari. Pendidikan menjadi suatu sarana untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu dengan perubahan-perubahan cara pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga terbentuk generasi bangsa yang berkualitas (Ndaru Kukuh Masgumelar & Pinton Setya Mustafa, 2021). Dalam Pendidikan yaitu terpenting sumber daya manusia dapat berkembang searah dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu materi penting yang diajarkan di tingkat SMA dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah lari jarak pendek. Menurut Lomu &

Widodo (2018) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan motorik dan kesehatan peserta didik secara keseluruhan. Lari jarak pendek memerlukan pemahaman tentang teknik dasar dan pelatihan fisik yang baik agar peserta didik dapat mencapai hasil optimal. Perkembangan teknologi yang semakin maju telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Maritsa et al., 2021). Teknologi kini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan *fleksibel*, sehingga metode pembelajaran konvensional yang cenderung statis mulai bergeser. Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berfokus pada peningkatan kemampuan fisik dan keterampilan motorik, teknologi dapat berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang lebih abstrak seperti teknik lari, latihan fisik, dan pergerakan tubuh. Guru dapat memanfaatkan berbagai alat dan platform digital untuk memberikan contoh visual, simulasi, atau bahkan video tutorial yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja.

Dengan adanya bantuan teknologi ini, peserta didik tidak hanya bisa belajar di dalam kelas tetapi juga memiliki kesempatan untuk memahami materi lebih mendalam melalui sumber belajar *online* atau aplikasi yang mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, teknologi juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih personal dan adaptif, di mana peserta didik bisa belajar dengan kecepatan masing-masing. Hal ini sangat berguna dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang seringkali membutuhkan latihan fisik yang berulang agar keterampilan motorik dapat dikuasai dengan baik. Dengan teknologi, peserta didik dapat melihat langsung teknik yang benar dan bisa mengulanginya sebanyak mungkin sampai mereka merasa percaya diri dalam melakukannya. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi, termasuk lari jarak pendek, dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

Peserta didik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat diajarkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian dari kurikulum merdeka. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang melibatkan pengalaman belajar melalui bermain, olahraga, dan aktivitas fisik yang direncanakan secara sistematis. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik peserta didik serta keterampilan motorik, berpikir, emosi, sosial, dan moral mereka (Batlawi & Hamid, 2022). Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan merupakan komponen penting dari kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, dan kesehatan peserta didik secara keseluruhan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Di tingkat SMA, salah satu materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah lari jarak pendek, yang memerlukan pemahaman teoritis dan praktik yang baik agar peserta didik dapat mencapai hasil optimal. Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan didefinisikan sebagai proses yang memanfaatkan aktivitas fisik secara sistematis untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional individu.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar dan menengah menekankan pentingnya kesehatan dan olahraga dengan tujuan untuk meningkatkan

kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah atas bertujuan untuk memberikan pengalaman mendalam, mendorong kreativitas, inovasi, serta pemahaman tentang kesehatan fisik. Lari jarak pendek adalah salah satu materi penting dalam pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, dimana peserta didik diajarkan teknik dasar untuk mencapai garis finis dengan waktu optimal (Zulfikri, 2023).

Setiap sekolah diharapkan untuk tidak hanya fokus meningkatkan kemampuan dibidang akademik, tetapi juga harus meningkatkan kemampuan non akademik peserta didik. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diharapkan bisa menjadi suatu alat untuk mendukung peserta didik dalam belajar baik itu dalam bidang akademik maupun non akademik, sehingga pembelajaran bisa dilakukan dengan lebih praktis dan menambah motivasi siswa dalam belajar. Namun kenyataannya pemanfaatan teknologi hanya digunakan sebagai alat penunjang kegiatan belajar dalam bidang akademik saja, dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang non akademik seperti pada saat praktek mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Banyak peserta didik yang kurang tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan monoton tanpa melibatkan penggunaan teknologi, terutama pada praktek materi atletik yaitu lari jarak pendek di tingkat sekolah menengah atas, pengajaran sering kali berfokus pada teknik dasar dan gerakan sederhana, dengan penggunaan media yang kurang mendukung pembelajaran dan tidak sepenuhnya praktis untuk digunakan.

Hasil wawancara yang dilaksanakan di SMA Negeri 4 Singaraja, selama pembelajaran olahraga yaitu materi lari jarak pendek lebih banyak pembelajaran dilaksanakan berpusat pada guru. Guru masih dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar dan informasi, pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peserta didik lebih banyak diajarkan teori dan langsung mempraktekkan di lapangan. Penggunaan media yang kurang mendukung pembelajaran yang diterapkan dimana guru mendemonstrasikan gerakan dasar lari jarak pendek dan meminta peserta didik untuk langsung mempraktikkannya ternyata tidak cukup efektif untuk sebagian peserta didik. Pembelajaran pada lari jarak pendek masih relatif monoton, media pembelajaran masih kurang dimanfaatkan sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan kreatif. Hal ini juga mengakibatkan peserta didik tidak sepenuhnya memahami teknik lari jarak pendek yang benar dan tidak mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Singaraja, yaitu peserta didik tergolong lebih antusias belajar menggunakan media visual yang memiliki gambar, audio, dan video serta berwarna menarik. Maka dari itu perlunya media untuk menunjang pembelajaran terutama pada pembelajaran lari jarak pendek. Permasalahan ini disebabkan oleh adanya asumsi bahwa pemanfaatan teknologi yaitu penggunaan media pembelajaran lebih cocok digunakan dalam pembelajaran akademik sehingga dalam bidang non akademik jarang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kurangnya penggunaan media pembelajaran materi atletik lari jarak pendek dalam mengajar. Namun sebenarnya media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di bidang non akademik seperti praktek materi atletik yaitu lari jarak pendek.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran lari jarak pendek, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang

inovatif dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan *flipbook* digital. *Flipbook* adalah media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, animasi, dan video dalam format yang menarik dan mudah diakses. Dengan *flipbook*, peserta didik dapat mempelajari teknik lari jarak pendek dengan visualisasi yang jelas, memungkinkan mereka untuk melihat dan memahami gerakan dengan lebih baik. Selain itu, *flipbook* menawarkan *fitur interaktif* yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi, seperti mengklik gambar untuk penjelasan lebih lanjut atau menonton video demonstrasi. Hal ini meningkatkan minat peserta didik dan memberikan *fleksibilitas* untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta mendukung pembelajaran mandiri. *Flipbook* juga dapat diintegrasikan dengan berbagai elemen multimedia yang memperkaya pengalaman belajar, seperti kuis *interaktif* untuk menguji pemahaman peserta didik atau simulasi virtual untuk mempraktikkan teknik lari. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tetapi juga dapat berlatih secara virtual sebelum menerapkannya di lapangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alvin Dian Ardiansyah & Mochamad Ridwan, (2023) hasil belajar peserta didik meningkat setelah diberikan *treatment* memanfaatkan media *flipbook* dalam materi *passing* permainan sepak bola penelitian ini didapati pengaruh diterapkannya media *flipbook* terhadap perolehan belajar *passing* peserta didik, ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Yudha Febrianta, 2024) yang mana pengembangan media pembelajaran e-modul pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis aplikasi *flip builder* menunjukkan media layak untuk digunakan, menunjukkan penggunaan media *flipbook* yang diterapkan dalam proses belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi kebugaran jasmani dapat menumbuhkan semangat belajar, minat, dan kemandirian dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi kebugaran jasmani.

Penelitian yang akan dikembangkan menggunakan metode *Research & Development (R&D)* untuk mengembangkan media pembelajaran dan menguji keefektifannya. Dengan menggunakan *R&D*, diharapkan media *flipbook* yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam teknik lari jarak pendek. Dengan adanya teknologi ini, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami teknik lari jarak pendek, meningkatkan keterampilan mereka, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, integrasi *flipbook* dalam proses pembelajaran mendukung adaptasi terhadap cara belajar modern yang memanfaatkan teknologi, sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi lari jarak pendek. Dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik dapat belajar lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan adanya teknologi yang sedang dikembangkan ini dapat membantu peserta didik dan guru untuk menguasai keterampilan lari jarak pendek dengan belajar sendiri yang dibantu dengan media *flipbook* yang secara lengkap akan dikemas, agar dapat memudahkan peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Materi Atletik Lari Jarak Pendek di Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)* dengan tujuan utama untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis *flipbook* khusus untuk materi atletik lari jarak pendek. Fokus utama dari penelitian ini adalah menciptakan produk media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat digunakan dengan praktis dalam konteks pendidikan jasmani di SMA Negeri 4 Singaraja. Proses penelitian ini mengikuti model pengembangan yang sistematis dan terstruktur, yang melibatkan beberapa tahapan penting. Lima tahapan pada model ADDIE yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain, 1 orang ahli media, 2 orang guru olahraga, dan peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Singaraja sebanyak 3 orang uji perorangan, 6 orang uji kelompok kecil, 12 orang uji kelompok besar, serta 30 orang uji kepraktisan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara dan kuesioner. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan dua jenis teknik analisis, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menerapkan teknik wawancara dan angket (kuesioner) sebagai metode pengumpulan data. Strategi wawancara dan kuisioner ini digunakan untuk memastikan bahwa pengambilan data dilakukan secara rinci dan sesuai dengan hasil observasi dari para ahli. Teknik analisis ini diterapkan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap dipilih}) \times 100\%}{n \times \text{Bobot Tinggi}}$$

Keterangan :

\sum = jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Teknik menghitung seluruh subjek memakai rumus :

$$\text{Presentase} = F : N$$

Keterangan :

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pencarian data pada penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Singaraja pada siswa kelas X. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, mendeskripsikan validitas ahli materi, desain, dan media pembelajaran, serta untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek. Penelitian pengembangan ini melalui 5 tahapan yaitu sesuai dengan model ADDIE, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek yang telah teruji validitas dan kepraktisannya. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

Hasil dari tahap analisis yaitu pada analisis kebutuhan diperlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan praktis guna menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi atletik lari jarak pendek. Pada analisis karakteristik peserta didik yaitu peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran dengan suasana belajar yang baru dan menyenangkan, siswa menyukai kegiatan pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran seperti penggunaan video, gambar, audio. Peserta didik memiliki karakteristik yang beragam dan gaya belajar yang berbeda-beda yaitu dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pada analisis materi, adapun materi yang digunakan yaitu materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam materi atletik lari jarak pendek. Pada analisis fasilitas pembelajaran, fasilitas yang tersedia di sekolah yaitu sekolah sudah memiliki LCD proyektor, laptop, dan wifi serta semua peserta didik sudah memiliki *handphone* masing-masing. Pada tahap analisis dilaksanakan evaluasi dengan menganalisis kesenjangan dan menggunakan hasil informasi tersebut untuk mengidentifikasi penyebab masalah, Adapun evaluasi yang dilakukan yaitu mempertimbangkan aksesibilitas bagi siswa yang mungkin mengalami keterbatasan perangkat atau kuota, hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan tidak hanya bisa digunakan di sekolah tetapi juga bisa digunakan di rumah sebagai media pembelajaran. Sehingga dilakukan analisis fasilitas pembelajaran siswa di sekolah dan rumah.

Tahap perancangan merupakan bagian penting dalam model penelitian dan pengembangan, hal ini karena menjadi fondasi awal dari pembuatan produk. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menyusun garis besar isi materi yang terkandung di dalam media pembelajaran berbasis *flipbook* yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi atletik lari jarak pendek. Penentuan *hardware* dan *software* yaitu *hardware* yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran berbasis *flipbook* berupa *handphone* atau laptop dan dengan menggunakan *software* berupa aplikasi *canva* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook*. *Software* lainnya yang digunakan yaitu perangkat lunak yang dapat mendukung *fitur-fitur* seperti video, gambar, teks, suara, dan animasi. Membuat rancang bangun media pembelajaran berbasis *flipbook* yaitu sebelum media pembelajaran berbasis *flipbook* diproduksi, maka perlu dibuatkan *storyboard* dan *flowchart* terlebih dahulu. Pada tahap perancangan dilaksanakan evaluasi yaitu penilaian instrumen dan rancangan produk dengan dosen pembimbing. Adapun evaluasi yang dilakukan yaitu,

merevisi angket yang akan digunakan untuk penilaian uji validitas dan kepraktisan. Angket dinilai dan diberikan revisi oleh dosen pembimbing dan ahli instrument. Selanjutnya merevisi *storyboard* dan *flowchart* yang akan digunakan untuk rancangan media pembelajaran. *Storyboard* dan *flowchart* direvisi oleh dosen pembimbing. Adapun point-point yang direvisi yaitu menambahkan capaian pembelajaran, kuis pengetahuan, kuis keterampilan serta menyesuaikan tata letak pada bagian pembuka terutama letak capaian pembelajaran direvisi menjadi di depan tujuan pembelajaran.

Tahap pengembangan merupakan *fase* inti dalam proses penelitian dan pengembangan. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dan diuji validitas serta kepraktisannya. Setelah media selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validitas yaitu uji ahli materi, desain, dan media pembelajaran untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan. Sebelum melakukan uji validitas, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen yang berfungsi untuk mengetahui relevan atau tidaknya setiap butir instrument yang dikembangkan. Uji validitas media pembelajaran berbasis *flipbook* terdapat 1 orang dosen sebagai ahli isi/materi, 1 orang dosen sebagai ahli desain, dan 1 orang dosen sebagai ahli media. Adapun hasil penilaian dari validator yaitu sebagai berikut.

No	Subjek penelitian	Hasil Persentase	Keterangan
1	Ahli Isi/Materi	98,8 %	Sangat Baik
2	Ahli Desain	96,9 %	Sangat Baik
3	Ahli Media	98 %	Sangat Baik

Setelah mendapat penilaian dari ahli, maka didapatkan komentar, saran, serta masukan terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan komentar, saran, dan masukan dari beberapa ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan. Setelah melakukan proses revisi produk pada media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek, adapun hasil *final* dari produk media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat diakses melalui *link web* di bawah ini :

<https://online.flipbuilder.com/dannyx/ghzm/>

Tahap implementasi merupakan tahap nyata dalam penerapan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang sudah dikembangkan, sehingga media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat dimanfaatkan dan diterapkan sesuai dengan fungsinya. Pada tahap ini dilaksanakan 3 kegiatan uji coba media, penilaian ini menggunakan angket oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Singaraja yaitu, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan kelompok besar. Selanjutnya dilaksanakan uji kepraktisan guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran berbasis *flipbook*, bertujuan untuk memperoleh komentar dan saran dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook*. Uji coba perorangan dilakukan oleh 2 orang guru dan 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang peserta didik, uji coba kelompok besar dilakukan oleh 12 orang peserta didik, uji kepraktisan guru dilakukan oleh 2 orang guru, dan uji kepraktisan peserta didik dilakukan oleh 30 orang peserta didik. Adapun hasil penilaian uji coba dan uji kepraktisan adalah sebagai berikut.

No	Subjek penelitian	Hasil Persentase	Keterangan
1	Uji Perorangan	98,5 %	Sangat Baik
2	Uji Kelompok Kecil	98,3 %	Sangat Baik
3	Uji Kelompok Besar	97,7 %	Sangat Baik
4	Kepraktisan Guru	100 %	Sangat Praktis
5	Kepraktisan Peserta Didik	97,9 %	Sangat Praktis

Pada tahap implementasi dilaksanakan evaluasi yaitu dengan uji coba respons guru dan peserta didik didapatkan komentar dan saran dari guru dan peserta didik. Adapun evaluasi yang dilakukan yaitu memperbaiki dan mempersiapkan proses pembelajaran pada uji kepraktisan, sehingga peserta didik lebih siap untuk menerima pembelajaran.

Tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan selama proses penelitian (Rusmiati & Chan, 2020). Aspek yang diamati yaitu jalannya proses penelitian dan produk yang dihasilkan dengan tujuan untuk mengetahui dan merefleksi proses penelitian agar lebih berkualitas. Hasil evaluasi tahap analisis yaitu, dari hasil analisis fasilitas pembelajaran fasilitas yang tersedia di sekolah yaitu sekolah sudah memiliki LCD proyektor, laptop, dan wifi, dan fasilitas yang dimiliki peserta didik yaitu semua peserta didik sudah memiliki handphone masing-masing. Hasil evaluasi tahap perancangan yaitu, menambahkan capaian pembelajaran, kuis pengetahuan, kuis keterampilan serta menyesuaikan tata letak pada bagian pembuka terutama letak capaian pembelajaran direvisi menjadi di depan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi dari tahap pengembangan yaitu, produk *final* berupa *flipbook* materi atletik lari jarak pendek yang sudah direvisi, adapun hal yang direvisi yaitu mengoptimalkan perencanaan pembelajaran dan bisa ditampilkan dimedianya, memperbaiki judul lari jarak pendek dengan huruf kapital semua dan diperbesar, menulis sasaran dengan horizontal/mendatar, mengganti kata pengantar dengan prakata, menghilangkan tanda panah di bagian cover, menambahkan petunjuk mengklik video, serta mengubah daftar pustaka. Hasil evaluasi tahap implementasi yaitu, peserta didik lebih siap untuk menerima pembelajaran, hal ini karena pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditingkatkan menjadi lebih efektif.

Pembahasan

Rancang bangun media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek menggunakan tahapan model ADDIE. Melalui tahap analisis kebutuhan di tempat penelitian maka media yang dikembangkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar mengajar yang ada di tempat penelitian, Menurut (Asmayanti et al., 2020) model ADDIE mampu untuk mengembangkan media maupun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Media pembelajaran berbasis *flipbook* dikembangkan dengan tahapan ADDIE yang sistematis sehingga menghasilkan produk yang dapat digunakan dengan praktis.

Media pembelajaran berbasis *flipbook* materi lari jarak pendek memiliki validitas yang sangat baik hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *flipbook* mengkombinasikan teks, gambar, audio, dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga sesuai dengan karakteristik siswa yang mempunyai gaya belajar visual, audiovisual, dan kinestetik.

Penggunaan video pada *flipbook* dapat membantu peserta didik untuk mengetahui secara lebih detail cara melakukan tutorial lari jarak pendek dengan benar, hal ini sejalan dengan penelitian menurut (Nasution & Siregar, 2019). Materi pembelajaran pada *flipbook* yang disajikan dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan gambar serta dilengkapi dengan warna-warna membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, serta akses media pembelajaran yang mudah dan praktis dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ((Rahmawati, 2019).

Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis *flipbook* praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi atletik lari jarak pendek, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dikemas dengan menarik dan mudah untuk diakses, sehingga peserta didik bisa belajar kapan saja dan dimana saja. Kemudahan mengakses *flipbook* dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dan keterampilan berpikir kritis peserta didik, hal ini sejalan dengan penelitian menurut (Prasasti & Anas, (2023). Tampilan yang menarik dan inovatif seperti gambar beraneka warna yang terdapat dalam *flipbook* dapat menambah pengalaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian menurut ((Hamzah et al., 2023).

Pembelajaran yang bervariasi dalam *flipbook* dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar, hal ini sejalan dengan penelitian menurut (Rosmiati et al., (2024). Fitur-fitur yang terdapat pada *flipbook* materi atletik lari jarak pendek seperti halaman yang dapat dibolak-balikkan seperti buku asli, terdapat gambar, video, kuis pengetahuan dan keterampilan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi karena bersifat interaktif, menarik dan tidak monoton, hal ini sejalan dengan penelitian menurut ((Yulianti et al., 2023). Menurut Fitriasih & Wulandari (2023) media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik hal ini menyebabkan minat belajar peserta didik kurang.

Pada penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa : (1) media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan memperoleh persentase validitas ahli isi/materi sebesar 98,8% dengan kualifikasi kategori sangat baik, persentase validitas ahli desain sebesar 96,9% dengan kualifikasi kategori sangat baik, dan persentase validitas ahli media sebesar 98% dengan kualifikasi kategori sangat baik, (2) memperoleh rata-rata uji coba perorangan sebesar 98,5% dengan kualifikasi kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 98,3% dengan kualifikasi kategori sangat baik, serta uji kelompok besar sebesar 97,7% dengan kualifikasi kategori sangat baik, serta uji kepraktisan guru sebesar 100% dengan kualifikasi sangat praktis dan uji kepraktisan peserta didik sebesar 97,9 dengan kualifikasi sangat praktis.

Berdasarkan hasil validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek, merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman materi atletik lari jarak pendek. Media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek dapat diakses dalam bentuk *link* sehingga bisa dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran yang praktis.

Tetapi dalam penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu (1) media pembelajaran berbasis *flipbook* materi lari jarak pendek dipergunakan khusus pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi lari jarak pendek, (2) dalam mengakses *link flipbook* memerlukan jaringan internet yang stabil agar materi bisa

ditampilkan dengan lancar. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Media pembelajaran *flipbook* hanya bisa digunakan secara *online* menggunakan akses internet. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut maka disediakan juga dalam format *pdf*, sehingga media pembelajaran dapat diakses secara *offline*, dengan kekurangan tampilan navigasi yang ada pada *flipbook*.

KESIMPULAN

Rancang bangun media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek yaitu, media pembelajaran dikemas dengan mengkombinasikan teks, gambar, audio, dan video, serta dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak berupa *canva* dan *flip pdf professional*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE yang setiap tahapannya tersusun secara sistematis dan menghasilkan *storyboard* sebagai rancangan awal pengembangan produk. Validitas media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek memperoleh persentase validitas ahli isi/materi sebesar 98,8% dengan kualifikasi kategori sangat baik, persentase validitas ahli desain sebesar 96,9% dengan kualifikasi kategori sangat baik, dan persentase validitas ahli media sebesar 98% dengan kualifikasi kategori sangat baik. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek memperoleh persentase kepraktisan oleh praktisi/guru sebesar 100% dengan kualifikasi kategori sangat praktis, dan persentase kepraktisan peserta didik sebesar 97,9% dengan kualifikasi kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian uji kepraktisan maka media pembelajaran berbasis *flipbook* materi atletik lari jarak pendek praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi atletik lari jarak pendek

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya tulisan ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tulisan ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, masukan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak, baik itu di lingkungan sekolah, kampus, keluarga, mauppun individu yang turut berperan serta. Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar dapat membantu peserta didik dan guru untuk proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PJOK materi atletik lari jarak pendek, agar dapat memecahkan berbagai kendala dan sesuai kebutuhan untuk keberlangsungan pembelajaran yang diinginkan yakni menarik, inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin Dian Ardiansyah, & Mochamad Ridwan. (2023). Penerapan E-modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 169–174. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.332>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267.
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate. *Jurnal JBES: Journal Of Biology Education And Science*, 2(2), 128–134.

- Fitriasih, Z., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Flipbook sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPA siswa kelas IV SD. *Elementary School Teacher*, 6(2), 165–167.
- Hamzah, A., Jadiddah, I. T., Shawmi, A. N., Rusdi, A., Aquami, A., Husni, M., Rohadi, D., & Fatimah, S. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Taawun*, 3(01), 95–104. <https://doi.org/10.37850/taawun.v3i01.392>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mustafa, P. S., & Dwiwogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Ndaru Kukuh Masgumelar, & Pinton Setya Mustafa. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 133–144. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2909–2920. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>
- Rusmiati, P., & Chan, A. A. S. (2020). Motivasi Belajar Siswa terhadap Pelajaran PJOK Saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Wulandari, S. P., & Yudha Febrianta. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Aplikasi Flip Builder Sebagai Media Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JSH: Journal of Sport and Health*, 5(2), 94–107. <https://doi.org/10.26486/jsh.v5i2.3857>
- Yulianti, M., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Materi Mengubah Bentuk Energi pada Siswa Kelas IV SDN 02 Pandean. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1432. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>
- Zulfikri, Z. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari

Jarak Pendek. *Jurnal Marathon*, 1(2), 69. <https://doi.org/10.26418/jmrthn.v1i2.65044>