

## **Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Aplikasi Flip Builder Sebagai Media Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Saharani Putri Wulandari<sup>1</sup>, Yudha Febrianta<sup>2</sup>

<sup>1</sup>.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

<sup>2</sup>.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Penulis yang sesuai : <sup>1</sup>[saharanipw@gmail.com](mailto:saharanipw@gmail.com), <sup>2</sup>[yudhafebrianta@ump.ac.id](mailto:yudhafebrianta@ump.ac.id)

### **ARTICLE INFO**

Kata kunci

Flip builder, R&D Media,  
Hasil Belajar

Keyword

Flip builder, R&D Media,  
Learning Outcomes

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran E- Modul menggunakan aplikasi Flip Builder sebagai sarana media pembelajaran penjasorkes berbasis digital di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dengan model ADDIE. *Instrument* pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi ahli, angket respon siswa, angket respon guru dan soal postest dan pretest. Hasil Penggunaan media Flip Book dalam pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani kelas V mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan skor uji skala kecil sebesar 99,62% dan uji skala besar mendapatkan skor sebesar 93,79%. Respon yang baik juga didapatkan dari guru dengan perolehan skor sebesar 90,65%. Penggunaan Flip Book dalam proses pembelajaran PJOK juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest siswa sebesar 64,667 % meningkatkan pada postes menjadi sebesar 83, dengan peningkatan sebesar 0,504 atau kategori sedang.

### **ABSTRACT**

This study aims to develop E-Module learning media using the Flip Builder application as a means of digital-based PE learning media in elementary schools. The research method used in this

research is a development model with the ADDIE model. The data collection instrument used is an expert validation questionnaire, student response questionnaire, teacher response questionnaire and posttest and pretest questions. The results of using Flip Book media in learning PJOK physical fitness material class V get a very good response from students with a small scale test score of 99.62% and a large scale test getting a score of 93.79%. A good response was also obtained from the teacher with a score of 90.65%. The use of Flip Book in the PJOK learning process is also proven to improve student learning outcomes with an average student pretest score of 64.667% increasing in the post-test to 83, with an increase of 0.504 or a moderate category

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. UUD No. 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS) menjelaskan tujuan pendidikan Indonesia adalah "Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."

Pemerintah Indonesia dalam mewujudkan tujuan pendidikan Indonesia terus berinovasi untuk mewujudkan pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan Kurikulum Merdeka dipilih sebagai sistem pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman melalui penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan kurikulum merdeka di Indonesia ini menekankan pembelajaran berbasis Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK), sehingga perlu didukung dengan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan mengintegrasikan media berbasis teknologi dalam kegiatan belajar peserta didik.

Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar dalam perkembangannya perlu menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta mampu mengembangkan salah satu tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar yaitu pengetahuan untuk memiliki pola hidup aktif serta memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran pribadi sepanjang hayat (Muhajir., Raushanikri, Z., 2022: 10). Pengajaran materi penjasorkes di Sekolah Dasar Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam

Rangka Pemulihan Pembelajaran, bahwa pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar pada setiap kelasnya mendapatkan waktu 108 jam pertahun dengan asumsi 1 tahun adalah 36 minggu dan alokasi 1 Jam pembelajaran adalah 35 menit. Pembagian ini di dibagi menjadi 3 jenis aspek pembelajaran yaitu, aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif. Sejalan dengan SK Mendikbud 0413/U/1987, pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk mengembangkan individu secara organis, neuromuskuler, intelektual, dan emosional.

Berdasarkan hal tersebut guru perlu mempersiapkan pembelajaran penjasorkes secara baik dan efektif. M.E. Winarno (2006: 16) menjelaskan bahwa guru penjasorkes perlu melakukan tiga kegiatan utama yaitu: (1) menyusun persiapan mengajar, (2) melaksanakan kegiatan pembelajaran, (3) melakukan evaluasi. Selain itu, Guru penjasorkes dalam mempersiapkan pembelajaran memiliki indikator yaitu persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, proses belajar mengajar, asesmen kompetensi, dan ketersediaan perangkat pembelajaran (Sumitra, D. A., 2023: 2087). Selain itu, sekolah juga perlu melakukan manajemen sarana prasarana dengan baik. Sarana dan prasarana yang terjaga dengan baik dapat dimanfaatkan dengan optimal dalam pembelajaran (Nugroho, A., & Lubis, A. E., 2022). Pada penerapannya di Sekolah dasar pendidikan jasmani dan olahraga masih kurang. Hal ini terjadi di SD Negeri Karanglewesor.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik di kelas 4 SD Negeri Karanglewesor, mereka menjelaskan bahwa pembelajaran penjasorkes dilaksanakan selalu dengan praktik pembelajaran dan tidak mengetahui makna dan tujuan dari praktik yang dilakukan, sehingga pada waktu asesment pembelajaran penjasorkes mendapatkan nilai yang kurang dalam aspek pengetahuan. Berdasarkan hasil observasi media pelajaran penjasorkes yang dilakukan peneliti dihasilkan data bahwa implementasi pembelajaran penjasorkes dalam kurikulum merdeka belum inovatif dan mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Hasil Observasi awal pembelajaran penjasorkes di SD Negeri 3 Karanglewesor menunjukkan bahwa, media pembelajaran PJOK masih berbentuk cetak dan jumlahnya kurang memfasilitasi kondisi belajar peserta didik, penggunaan media PJOK pada pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik minat serta perhatian peserta didik untuk belajar. pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum ada dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, bahwa setelah peneliti melakukan pengamatan awal di SD Negeri Karanglewesor, guru penjasorkes belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran tambahan yang menarik serta mendorong peserta

didik untuk belajar materi penjasorkes. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Flip Builder.

Flip Builder adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Software Flip Builder dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika dibuka perhalamannya (Amanullah, M. A., 2020: 41). Flip Builder merupakan jenis dari E-modul yang mempunyai banyak kelebihan yaitu bersifat interaktif, dapat menampilkan gambar, audio maupun video, dan dilengkapi dengan berbagai macam animasi (Haryanti, I., Febrianta, Y., & Nugroho, A., 2023), sehingga, melalui pengembangan media Flip Builder di harapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk dapat belajar materi penjasorkes.

Pengembangan media Pembelajaran E-Modul pernah di teliti oleh Yuniarto (2019) dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis Flip Builder pada materi bangun datar kelas IV SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Modul melalui aplikasi Flip Builder dinyatakan valid. Penelitian yang dilakukan oleh Prastyana, V., dkk (2023) berjudul *Development of Canva-Based Interactive E-Book and Book Creator using the Rade Learning Model to Support Creative Thinking Skills* maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-book layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nursafitri (2020) dengan judul *Pengembangan media pembelajaran Digital Book dengan menggunakan aplikasi Flipbook Creator pada materi pembelajaran sel di kelas XI/MIA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran digital book yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan indeks Aiken V dari kedua komponen penilaian (media dan bahasa) adalah 0.82 yang berada pada kategori valid.

Penggunaan media pembelajaran E-Modul pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis aplikasi Flip Builder akan dikembangkan khususnya di kabupaten Banyumas. Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran E- Modul menggunakan aplikasi Flip Builder sebagai sarana media pembelajaran penjasorkes berbasis digital di Sekolah Dasar

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Benny A, (2016: 20) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang memiliki lima tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Karanglewaslor untuk mengetahui efektifitas peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media Flip Book pada pembelajaran PJOK di kelas V. Uji coba media dilaksanakan pada kelas V di lima sekolah dasar di Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas, yaitu: SD Negeri 1 Karang tengah, SD Negeri 3 Karang tengah, SD Negeri 1 Kober, SD Negeri 1 Pangebetan dan SD Negeri 3 Kedungwuluh. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan angket, dokumentasi dan soal pretest dan postest. Angket pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data validitas ahli, respon peserta didik dan respon guru. Soal postest dan pretest di gunakan untuk mengetahui peningkatan dan efektifitas hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan perhitungan pada angket respon validasi ahli, respon peserta didik, respon guru dan perhitungan N-Gain Score untuk menghitung efektivitas penggunaan media Flip Book Pada peserta didik. Adapun rumus dan ketegorisasi nilai adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Penilaian Validasi Skala Likert**

<b>Skor</b>	<b>Penilaian</b>
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Sumber, Sugiyono, 2019:147)

Untuk menghitung data hasil dari validasi ahli. Menurut (Riduwan, 2011:102) dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$\sum xi$  : jumlah total nilai tiap data

$n$  : jumlah data

Sumber : (Riduwan, 2011:102)

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari perhitungan data validator dapat diketahui kualitas media dengan kriteria berikut:

**Tabel 2 Kriteria Validasi Ahli**

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid

61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber : (Riduwan, 2011:102)

Selanjutnya untuk perhitungan angket respon peserta didik peneliti menggunakan skala *Guttman* dengan rincian pertanyaan sebagai berikut:

**Tabel 3 Penilaian Respon Peserta didik Berdasarkan Skala *Guttman***

Pertanyaan		Pertanyaan	
Positif	Nilai	Negatif	Nilai
Ya	1	Ya	1
Tidak	0	Tidak	0

Untuk menghitung Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentase Respon Peserta didik

$f$  : Jumlah skor hasil pengumpulan data

$N$  : Skor Maksimum

Sumber : Maulidta & Sukartiningsih (2018:684)

Angket ini diisi oleh guru dengan tujuan menganalisis respon guru terhadap produk, dianalisis menggunakan skala *likert*. Tabel pengukuran data dalam skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 4 Skala Pengukuran Likert**

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Sumber, Sugiyono, 2019:147)

Untuk menghitung data hasil dari guru. Menurut (Riduwan, 2011) dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$\sum xi$  : jumlah total nilai tiap data

$n$  : jumlah data

Sumber : (Riduwan, 2011: 102)

Perhitungan Uji Efektifitas penggunaan media Flipbook dalam pembelajaran PJOK di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ Gain Score} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kriteria skore sebagai berikut:

Tabel 6 Kriteria Uji Efektivitas penggunaan Media Flip Book

kriteria Skor Gaint	
Interval	kriteria
$G \leq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,7$	rendah

sumber: (Nursyafti, Y., dkk., 2023)

Peneliti menggunakan bantuan microsofot Excel dan SPSS 2.5 untuk melakukan perhitungan agar hasil yang diperoleh lebih spesifik

## Hasil Dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian dilaksanakan dengan pembuatan media Flip Book terlebih dahulu menggunakan Platform Flip Builder. Media yang dibuat kemudian divalidasi oleh pakar media di bidang Bahasa, media, dan isi agar media yang di buat memiliki kelayakan untuk di implemetasikan di Sekolah Dasar. Penampilan media yang di buat adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan Media Flip Book

## 1. Hasil Uji Validitas Media

Validitas media dilakukan dengan menggunakan validitas ahli pada tiga aspek yaitu: (1) Ahli Media, (2) Ahli Bahasa, (3) Ahli Materi. Ahli Media adalah Bapak Aji Heru Muslim, M.Pd yang merupakan dosen ahli media dari program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Ahli Bahasa adalah Bapak Dedy Iriawan, M.Pd yang merupakan dosen ahli Bahasa dari program studi guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto, dan untuk ahli materi adalah Bapak Panuwun Joko Nurcahyo, M.Pd yang merupakan dosen ahli materi Pendidikan jasmani dan olahraga dari Universitas Jenderal Sudirman. Hasil angket uji validitas pada media Flipbook adalah sebagai berikut:

**Tabel 7 Hasil Uji Validitas Media**  
**,VALIDASI MEDIA**

Validator	Nilai	Kategori
Ahli Media	80.00%	Valid
Ahli Bahasa	88.00%	Sangat Valid
Ahli Materi	93.53%	Sangat Valid

Tabel 7 di atas menunjukkan media Flipbook yang telah di buat memiliki kategori valid pada validator ahli media sengan nilai 80%, sangat valid pada kategori ahli Bahasa dengan kategori 88%, dan ahli materi dengan kategori 93,53% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya validator ahli juga memberikan catatan saran dan revisi produk yang telah peneliti perbaiki sesuai dengan saran dan revisi yang di berikan. Hasil ini menunjukkan media layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya yaitu Uji sakala kecil, Uji skala Besar dan Uji Efektifitas.

## 2. Hasil Uji sakala kecil

Uji skala kecil dilaksanakan di kelas V pada 2 Sekolah dasar di Kabupaten Banyumas yaitu, SD Negeri 1 Karangtengah dan SD Negeri 3 Karang tengah untuk menghitung respon peserta didik dari impementasi media pada proses pembelajaran. Hasil uji skala kecil sebagai berikut:

**Tabel 8 Hasil Uji Skala Kecil**  
**Uji Skala Kecil**

Sekolah	Nilai	kategori
SD Negeri 1 Karang tengah	99.55%	Sangat Baik
SD Negeri 3 Karang tengah	99.70%	
rata rata	99.62%	



Table 8 di atas menunjukkan hasil uji skala kecil yang dilakukan mendapatkan hasil yang sangat baik dengan nilai respon peserta didik kelas V SD negeri 1 Karang tengah sebesar 99,55%, SD Negeri 3 Karangtengah sebesar 99,70% dan rata-rata keseluruhannya adalah sebesar 99,62%.

### 3. Hasil Uji Skala Besar

Uji skala besar dilaksanakan pada peserta didik kelas V di tiga sekolah dasar di Kabupaten Banyumas yaitu: SD Negeri 1 Kober, SD Negeri 1 Pangebetan dan SD Negeri 3 Kedungwuluh. Hasil Uji Skala Besar adalah sebagai berikut:

**Tabel 9 Hasil Uji skala Besar**

Uji Skala Besar		
Sekolah	Nilai	kategori
SD Negeri 1 Kober	98.64%	Sangat Baik
SD Negeri 1 Pangebetan	90.91%	
SD Negeri 3 Kedungwuluh	91.82%	
rata rata	93.79%	

Tabel 9 di atas menunjukkan hasil uji skala besar yang dilakukan untuk mendapatkan respon peserta didik pada implementasi media pada proses pembelajaran pjok di kelas V menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan nilai uji pada SD Negeri SD Negeri 1 Kober sebesar 98.64%, SD Negeri 1 Pangebetan sebesar 90.91%, dan di SD Negeri 3 Kedungwuluh sebesar 91.82%.

### 4. Hasil Respon Guru

Respon guru pada implementasi media pembelajaran Flipbook di kelas V pembelajaran PJOK di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

**Tabel 10 Hasil respon Guru terhadap media Flip Book**

Responden	total	Presntase rata rata keseluruhan
Guru SDN 1 Karang tengah	179	87.32%
Guru SDN 3 karangtengah	185	90.24%
Guru SDN 1 Kober	205	100.00%
Guru SDN Pangebetan	192	93.66%
Guru SDN 3 Kedungwuluh	178	86.83%
SDN 2 Karanglewas Lor	176	85.85%
Total	1115	543.90%

rata rata	185.8	90.65%
-----------	-------	--------

Tabel 10 di atas menunjukkan respon guru yang sangat baik pada penggunaan media Flip Book pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Penggunaan media Flip Book mendapatkan respon guru di SD Negeri 1 Karang Tengah sebesar 87,3 % dengan total skor 179, di SD Negeri 3 Karangtengah sebesar 90.24% dengan total skor 185, di SDN 1 Kober sebesar 100.00% dengan total skor 205, Guru di SDN Pangebetan sebesar 93.66% dengan totalskor 192, Guru SDN 3 Kedungwuluh dengan sebesar 86.83% dan total skor 178, dan SDN 2 Karanglewas Lor dengan total skor 176 dan presentase sebesar 85.85% dengan rata rata keseluruhan adalah 1115 perolehan skor dengan presentase sebesar 90,65% atau dapat dikatakan berkategori sangat baik.

## 5. Uji Efektifitas

- 1) Hasil Uji Prasayarat analisis
  - a) Uji Normalitas

**Tabel 11 Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.212	30	.001	.901	30	.009
VAR00002	.224	30	.001	.904	30	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 11 pada data di atas menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data pretes sebesar 0,09 dan posttest sebesar 0,014 yang berarti  $sig < 0,05$  sehingga data berdistribusi normal karena nilai  $sig > 0,05$

- b) Uji Homogenitas

**Tabel 12 Hasil Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Uji	Based on Mean	.248	1	58	.620
	Based on Median	.280	1	58	.599
	Based on Median and with adjusted df	.280	1	57.628	.599
	Based on trimmed mean	.210	1	58	.649

Pada tabel 12 di atas menunjukkan data pretes dan postes yang homogen karena data menunjukkan adanya signifikan sebesar 0,620 dan berarti  $\text{sig} > 0.05$  yang menunjukkan data homogen.

## 2) Hasil Uji Efektivitas

Uji efektifitas dilaksanakan dengan menggunakan perhitungan spss untuk menentukan N Gain score perolehan nilai peserta didik berdasarkan data hasilpretest dan postes. Data Tersebut kemudian di bandingkan dengan tabel kategori N-Gain Score pada metode penelitian. Hasil Uji Efektivitas menggunakan N-Gain Score adalah sebagai berikut:

**Tabel 13 Hasil Uji Efektivitas**

Jumlah siswa	Rata rata Nilai Pretes	Rata Rata Nilai Postest	Nilai Rata-Rata N-Gain Score
30	64.66667	83	0.504

Berdasarkan hasil Uji efektifitas pada Tabel 13, Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diimplementasikan media Flipbook dengan hasil Rata-rata N-Gain Score sebesar 0,504, sehingga dapat dikategorikan adanya peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang.

## **Pembahasan**

Media Flip Book yang dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Flip Book dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran lebih menarik. Minat belajar pada peserta didik sangat penting karena menyangkut pada karakter, perhatian dan motivasi belajar peserta didik Oktavianis, F. A., & Febrianta, Y., 2023). Maka dari itu media Flip Book tepat dipilih sebagai media pembelajaran PJOK dalam materi kebugaran jasmani dan terbukti meningkatkan perhatian peserta didik. Pada media Flip Book juga dilengkapi dengan soal untuk menguji pengetahuan peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan guru melalui media Flip Book. Soal ini dikemas menggunakan permainan katak berjalan agar dapat menambah minat peserta didik dalam belajar. Karena belajar yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kumalasan, M. P., & Eilmelda, Y. (2022) yang menunjukkan bahwa Media Flipbook yang dilengkapi dengan

pewarnaan, animasi dan gambar dapat membuat peserta didik merasa senang dan tertarik untuk belajar.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan melalui uji skala besar dan besar menunjukkan respon peserta didik yang sangat baik dengan rata-rata skor uji skala kecil sebesar 99,62% dan uji skala besar dengan rata-rata skor sebesar 93,79%. Sesuai dengan respon peserta didik yang sangat baik menggunakan angket respon peserta didik, menunjukkan penggunaan media Flip Book yang diterapkan dalam proses belajar peserta didik mata pelajaran PJOK materi Kebugaran jasmani dapat menumbuhkan semangat belajar, minat, dan kemandirian dalam belajar. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra, T. A., dkk (2024) bahwa penggunaan media Flip Book dapat meningkatkan karakter peserta didik mejadi lebih baik melalui penerapan materi dan Latihan soal yang diberikan. Sejalan dengan Wibowo, A. T., (2023) Bahwa pengembangan permainan dalam permainan olahraga meningkatkan karakter siswa dan kualitas pembelajaran siswa baik di sekolah usia dini maupun sekolah menengah atas. Sejalan dengan Sriyanto, S., Febrianta, Y., & Yuwono, P. H. (2019) dengan strategi visualisasi yang tepat dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, media Flip Book dapat menjadi media yang membantu guru PJOK dalam menjalankan profesionalitas proses pembelajaran pada peserta didik. Profesionalitas Guru PJOK sangat di butuhkan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan dan sekaligus mengevaluasi, sehingga pembelajaran berhasil (Febrianta, Y., & Fauzan, A., 2019)

Respon guru terhadap penggunaan media Flip Book pada pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani juga sangat baik. Implementasi penggunaan media Flip Book di lima Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Karanglewes, Kabupaten Banyumas mendapatkan nilai rata-rata 90,5%. Berdasarkan hasil ini sesuai angket respon guru menunjukkan penggunaan media Flip Book bagi guru memiliki tampilan yang sangat baik, isi materi yang sesuai dan Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Media Flip Book juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani dengan hasil pretes sebesar 64,67 dan postet sebesar 83, peningkatan hasil belajar sebesar 0,504 atau sedang. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rizal, R. S. (2022) yang menunjukkan penggunaan bahan ajar berbasis Flip Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan penelitian yang dilakukan oleh Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Flipbook berbasis online dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Tulungagung

## **Kesimpulan**

Penggunaan media Flip Book dalam pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani kelas V mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan skor uji skala kecil sebesar 99,62% dan uji skala besar mendapatkan skor sebesar 93,79%. Respon yang baik juga didapatkan dari guru dengan perolehan skor sebesar 90,65%. Penggunaan Flip Book dalam proses pembelajaran PJOK juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest siswa sebesar 64,667 % meningkatkan pada postes menjadi sebesar 83, dengan peningkatan sebesar 0,504 atau kategori sedang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada media Flip Book pada mata pelajaran PJOK materi kebugaran jasmani, masih banyak manfaat yang dapat diperoleh melalui pengembangan media Flipbook, maka dari pada itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media Flipbook pada materi yang lain sehingga dapat memperluas pengetahuan.

## **Daftar Pustaka**

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44
- Benny, A, P.(2016) *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis Kompetensi Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Febrianta, Y., & Fauzan, A. (2019). Hambatan Komunikasi Guru Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sd Negeri Se-Kecamatan Kembaran. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 27-33.
- Haryanti, I, Febrianta, Y., & Nugroho, A. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Berbasis Video Pada Pembelajaran 5 Untuk Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 7(01).
- Kumalasan, M. P., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 39-51.
- M, E. Winarno. (2006) *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Malang: Laboratorium Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Muhajir., Raushanikri, Z. (2022) *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas II*. Penerbit: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mukarromah, J. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran` Siswa. *PESAT*, 7(4), 1-10.
- Nugroho, A., & Lubis, A. E. (2022). Manajemen Pengelolaan Sarana & Prasarana Keolahragaan. *JSH: Journal of Sport and Health*, 3(2), 40-53.

- Nursafitri, U. 2020, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book dengan Menggunakan Aplikasi Flipbook Creator pada Materi Pembelajaran Sel di Kelas XI/MIA," *Skripsi*, vol. 5, no. 1, hal. 55.
- Nursyafti, Y., Purwanto, W., & Hendriyani, Y. (2023). The Development of Flipbook Based E-Module with a Project Based Learning Model In The Subject of Electricity and Electronics. *PAKAR Pendidikan*, 21(2), 228-244.
- Oktavianis, F. A., & Febrianta, Y. (2023). Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Senam Lantai Pelajaran Penjasorkes Di Kelas IV SD Negeri Karangkemiri 02. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 7(12).
- Prastyana, V., Anggoro, S., Prisilawati, D. E., Nazirah, A., & Cyril, N. (2023). Development of Canva-Based Interactive E-Book and Book Creator using the Radec Learning Model to Support Creative Thinking Skills. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 15(1), 57-65.
- Riduwan. (2011). *Dasar-Dasar Statistika*. (Bandung) Alfabeta
- Rizal, R. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar melalui Bahan Ajar Flipbook Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 252-256.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4).
- Sriyanto, S., Febrianta, Y., & Yuwono, P. H. (2019). Strategi Berpikir Visual bagi Peserta Didik Gangguan Kecemasan Sosial untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial. *JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora)*, 3(1), 65-78.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung) Alfabeta.
- Sumitra, D. A. (2023). Implementasi Kurikulum Belajar Mandiri Mata Pelajaran Pjok Di Sekolah Dasar Kabupaten Beringin. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(7), 2085-2090.
- Wibowo, A. T., Sukarmin, Y., Purwanto, S., Agung, Y., & Kiswanto, A. (2023). *Development: A Prototype Of The Javanese Kigfun Sports Game To Introduce Shadow Puppet To Teenagers*. 44(6).
- Yunianto, T. 2019a, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Builder pada Mater Bangun Datar Kelas IV SD/MI*, UIN Raden Intan Lampung.
- Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook" Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615-623.