

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PJOK MATERI AKTIVITAS KEBUGARAN JASMANI UNTUK SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 MALANG

Dhoni Arga Hasibuan¹, Rama Kurniawan², Hertika Yusniawati³

¹Program Studi PPG, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Email: dhoni.arga.2431619@students.um.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menilai sejauh mana produk flipbook yang dikembangkan valid untuk mendukung pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani pada siswa kelas IX SMPN 3 Malang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dari Branch, yang memiliki lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai kerangka kerja untuk metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Analisis data kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini, dan kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data. Subjek penelitian adalah 45 siswa di SMP Negeri 3 Malang. Produk ini diuji validasi oleh beberapa validator seperti ahli media, materi, dan pembelajaran, kemudian diuji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan skor persentase masing-masing 89 % dan 91 %. Dengan demikian produk pengembangan flipbook dapat dikategorikan sangat valid dan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran PJOK di SMPN 3 Malang. Melalui pengembangan flipbook ini, diharapkan peserta didik kelas IX SMPN 3 Malang dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran PJOK pada materi aktivitas kebugaran jasmani.

Keywords: *Pengembangan, Flipbook, Aktivitas Kebugaran Jasmani, Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses terstruktur dan sistematis yang dirancang untuk memberdayakan setiap individu dalam mewujudkan potensi optimalnya melalui pembelajaran berkelanjutan yang bermakna. Dalam hal ini, pendidikan sangat penting dalam membentuk kapasitas siswa dalam hal karakter, kreativitas, dan pemikiran kritis selain akademis (Kusumawati et al., 2023). Pentingnya pendidikan terletak pada kemampuannya untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan masa depan dengan bekal pengetahuan dan nilai-nilai yang relevan. Menurut Junita et al., (2024) kualitas pendidikan yang baik tercermin dari penerapan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman, metode pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik, serta keberadaan pendidik yang kompeten dan berdedikasi. Sebuah pembelajaran yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif terlibat, berpikir analitis, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, kunci untuk menciptakan generasi yang unggul dan mampu bersaing di era globalisasi adalah pendidikan yang berkualitas tinggi.

Untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan lebih efisien dan tetap relevan dengan tuntutan dan kesulitan zaman, lembaga pendidikan harus terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan yang cepat dalam teknologi dan ilmu pengetahuan. Penggunaan teknologi digital semakin menjadi komponen penting dalam kegiatan pendidikan, yang mendorong peralihan dari pendekatan konvensional ke model pembelajaran yang lebih partisipatif, kontemporer, dan berbasis teknologi (Thelma et al., 2024). Oleh karena itu, pendidik sebagai garda terdepan dalam perubahan ini dihadapkan pada keharusan untuk mengembangkan kompetensi diri dalam merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara bermakna dan bukan sekadar sebagai pelengkap bagi peserta didik (Mea, 2024).

Pembelajaran (PJOK) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menitikberatkan pada pengalaman praktik langsung sebagai inti pembelajaran, sehingga siswa cenderung lebih menguasai keterampilan lapangan dibandingkan konsep teoretis (Hidayat & Juniar, 2020). Namun, pada dasarnya teori adalah pembelajaran dasar yang harus terlebih dahulu dikuasai

sebelum menuju kepada praktik di lapangan. Dengan memiliki landasan teoritis yang kuat, peserta didik diharapkan dapat menerapkan atau mengikuti pembelajaran yang interaktif sesuai dengan strategi rancangan pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru (Mariyaningsih & Hidayati, 2018). Namun, pada kurikulum saat ini yang dimana peserta didik tidak lagi diwajibkan untuk mendapat atau memiliki buku cetak sehingga sebagai seorang guru tentunya harus menyediakan media alternatif pengganti buku cetak sebagai bahan bacaan bagi peserta didik untuk dapat memahami materi yang akan dipelajari (Anwar, 2018).

Melalui hasil observasi yang ditemui di lapangan ketika mengajar beberapa materi di kelas IX SMPN 3 Malang terdapat kesenjangan pemahaman dimana banyak peserta didik yang tidak memahami praktik cara melakukan beberapa teknik dasar dengan benar dan juga aturan permainan sehingga ketika permainan berlangsung peserta didik banyak yang pasif, bingung dan juga ragu-ragu dengan kemampuan dan pemahaman mereka. Hasil analisis kebutuhan awal juga yang telah dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas IX yang berjumlah 30 siswa menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami teori ataupun materi dikarenakan tidak mendapatkan bahan bacaan mengenai materi khususnya pada materi aktivitas kebugaran jasmani dan hanya mendapatkan penjelasan melalui guru secara langsung di lapangan sehingga mereka dituntut harus dapat memahami teori yang akan dipraktikkan secara cepat. Hal tersebut menyebabkan terjadinya kesenjangan pemahaman diantara peserta didik yang dimana tidak semua peserta didik dapat memahami penjelasan materi secara langsung dari guru dengan cepat. Peserta didik juga mengalami kejenuhan saat pembelajaran PJOK diselenggarakan secara monoton, oleh karena itu, diperlukan inovasi yang mempermudah akses mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan awal tersebut, diperlukan sebuah penekanan pada pembelajaran materi agar peserta didik memiliki landasan teori yang kokoh sebelum terjun ke kegiatan praktik. Menurut Patandean & Indrajit, (2021) dengan memahami teori secara mendalam, peserta didik akan mampu merencanakan dan melaksanakan praktik di lapangan dengan lebih percaya diri, kreatif, serta kritis terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sebagai langkah strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan bahan bacaan dan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, kreatif, serta menarik bagi peserta didik menjadi sangat krusial. Melalui desain interaktif, seperti penyajian konten multimedia, tes singkat, dan tugas reflektif, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menyerap pengetahuan secara pasif. Untuk memfasilitasi transfer informasi yang lebih efisien dan signifikan, penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan dorongan siswa untuk memahami materi dan antusiasme mereka dalam belajar (Nurfadhillah et al., 2021).

Menurut Nurdiyansyah, (2022) salah satu media pembelajaran menarik dan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk membaca adalah flipbook. Flipbook adalah buku elektronik yang dapat dibuka seperti buku cetak dan didukung dengan gambar, video pembelajaran, audio, atau animasi lainnya (Rahmadani, 2024). Media flipbook menawarkan keunggulan dalam penyajian materi yang bersifat multimodal meliputi narasi teks, ilustrasi grafis, dan konten video dengan pemilihan palet warna atraktif untuk memikat perhatian peserta didik. Selain itu, aksesibilitasnya yang tak terbatas oleh waktu dan lokasi memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, yang pada gilirannya mendorong peningkatan keterlibatan dan aktivitas belajar mereka (Putra et al., 2023). Implementasi flipbook dalam konteks pembelajaran menunjukkan respons positif dari peserta didik maupun guru.

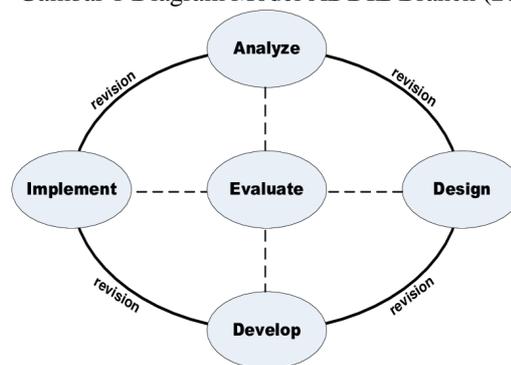
Berdasarkan penelitian Putra (dalam Agustina & Fitrihidajati, 2020), flipbook terbukti memenuhi empat dimensi praktikalitas yaitu kemudahan penggunaan, kebahasaan, manfaat, dan efisiensi waktu dengan rata-rata skor praktikalitas 82,78 % menurut peserta didik dan 82,52 % menurut guru. Pengembangan media pembelajaran Digital flipbook ini akan di desain melalui aplikasi canva lalu dikonversi menjadi flipbook melalui web anyflip.

Dalam rangka meningkatkan keefektifan dan kreatifitas proses pembelajaran, penelitian ini bermaksud untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook untuk materi aktivitas kebugaran jasmani pada mata pelajaran PJOK bagi siswa kelas IX SMPN 3 Malang. Hal ini didasarkan pada pemaparan permasalahan yang telah disebutkan di atas. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan, kegunaan, dan keefektifan produk yang dibuat. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memfasilitasi tersedianya materi aktivitas kebugaran jasmani dalam pembelajaran PJOK untuk siswa kelas IX.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk pembelajaran (Sugiyono, 2015). Kerangka kerja metode merujuk pada model ADDIE menurut Branch (2009), yang tersusun dalam lima fase terpadu yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keselarasan struktur tahapannya dengan kebutuhan penelitian ini. Skema alur proses penelitian disajikan pada diagram berikut:

Gambar 1 Diagram Model ADDIE Branch (2009)



Tahap pertama dari kerangka model ADDIE yaitu analisis atau analisa, tahap ini berguna untuk pengumpulan data yang berfungsi sebagai pijakan utama dalam seluruh rangkaian pengembangan dan penelitian produk. Prosesnya meliputi observasi dan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kendala, kebutuhan, dan potensi perbaikan yang ada di lapangan. Analisis sistematis dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dan mengembangkan struktur kerangka kerja sebagai dasar bagi tahap berikutnya. Selanjutnya, yaitu tahap perancangan (desain), dimulai dengan merancang kerangka kerja yang akan menjadi fondasi keseluruhan produk. Setelah kerangka selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memasukkan dan menyusun seluruh materi yang telah dikumpulkan ke dalam media yang sesuai dengan rancangan. Ketika produk sudah mencapai bentuk akhir, dilakukan validasi kepada ahli yang berkompeten di bidangnya yaitu ahli media, materi dan juga pembelajaran. Tim validator akan melakukan pemeriksaan menyeluruh untuk memastikan desain memenuhi standar kualitas dan keakuratan sebelum produk siap dipublikasikan. Mengacu pada pedoman yang dikemukakan oleh Gall, Gall & Borg (2003), fase implementasi dijalankan melalui pengujian terhadap siswa kelas IX SMPN 3 Malang dengan pembagian menjadi dua kelompok pengujian: satu kelompok terbatas yang beranggotakan 15 siswa dan satu kelompok diperluas dengan jumlah 30 siswa. Dalam uji coba ini, dilakukan pengenalan dan penjelasan mengenai media flipbook terhadap peserta didik lalu dilanjutkan dengan mengisi angket respons untuk mengevaluasi penggunaan media tersebut. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi dengan menelaah hasil penilaian dan masukan dari para validator untuk memastikan produk benar-benar layak digunakan.

Pengumpulan data dimulai dengan pendistribusian instrumen validasi yang telah melalui proses uji kelayakan isi dan teknis kepada pakar atau ahli media, materi dan pembelajaran. Kemudian untuk menilai aspek kesesuaian konten, keakuratan ilmiah, serta kualitas penyajian flipbook dilakukan uji kelayakan melalui kusioner yang diberikan kepada peserta didik untuk mengevaluasi kepraktisan, kemanfaatan, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook dari sudut pandang pengguna akhir. Peneliti menerapkan instrumen penilaian berbasis skala Likert sebagai metodologi analisis terhadap kumpulan data yang diperoleh. Angka dan kategori evaluasi merupakan dua komponen utama dari skala Likert ini. Misalnya, skor 4 menunjukkan penilaian “Sangat Baik”, skor 3 untuk “Baik”, skor 2 untuk “Kurang”, dan skor 1 untuk “Sangat Kurang” (Mawardi, 2019). Penelitian ini mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang objek kajian. Tim validator yang mencakup spesialis media, pakar pembelajaran, dan ahli materi memberikan masukan serta saran yang membentuk korpus data kualitatif, memberikan perspektif mendalam dari beragam disiplin keilmuan. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui hasil skor angket yang telah diisi oleh responden sebagai bentuk penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Untuk memastikan proses analisis data berlangsung secara terstruktur dan objektif, digunakan acuan berupa kriteria kualitas produk berdasarkan pedoman yang disusun oleh Akbar dan Sriwiyana (2011), yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 Kualitas Produk

Kriteria	Skor Maks	Skor Hasil
75,01 – 100%	Sangat Valid	Digunakan Tanpa Revisi
50,01 – 75%	Cukup Valid	Digunakan Dengan Revisi
25,01 – 50%	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
0 – 25%	Sangat Tidak Valid	Terlarang Digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 2 Produk Pengembangan





Serangkaian pengujian menunjukkan bahwa flipbook pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji di lapangan. Proses validasi dalam studi ini melibatkan kolaborasi dengan tiga pakar dari bidang spesialisasi berbeda, mencakup spesialis media, pakar materi, dan ahli pembelajaran, dengan tujuan memverifikasi kualitas serta kelayakan produk dari berbagai aspek penilaian. Selain itu, partisipasi juga melibatkan siswa kelas IX dari SMPN 3 Malang yang turut berperan dalam uji coba terbatas melalui kelompok kecil maupun kelompok besar. Data dikumpulkan menggunakan skala Likert 1–4, dianalisis secara kuantitatif deskriptif, dan kemudian dibandingkan dengan kriteria validitas menurut Akbar dan Sriwiyana (2011) untuk memastikan tingkat kesesuaian produk.

Hasil Validasi Ahli Media

Tingkat validitas yang dihasilkan dari penilaian ahli media mencapai 98%. Validator ahli media mengevaluasi beberapa komponen, yaitu kesesuaian konten, kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, daya tarik, dan ketepatan materi. Hasil validasi oleh spesialis media ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Variabel	Skor Maksimal	Skor Hasil	%	Kategori
1	Kesesuaian	12	12	100	Sangat Valid
2	Kemudahan	12	12	100	Sangat Valid
3	Kejelasan	12	11	92	Sangat Valid
4	Kemenarikan	16	16	100	Sangat Valid
5	Ketepatan	8	8	100	Sangat Valid
6	Kebermanfaatan	8	8	100	Sangat Valid

Berdasarkan temuan penelitian tabel di atas, setiap elemen dari evaluasi ahli media diklasifikasikan sebagai “sangat valid”. Variabel kesesuaian mencapai skor sempurna 12 dari 12 poin (100%), begitu pula aspek kemudahan dengan perolehan 12 poin penuh (100%). Aspek kejelasan meraih 11 dari 12 poin (92%), sedangkan kemenarikan memperoleh skor maksimal 16 dari 16 poin (100%). Aspek ketepatan juga mencapai nilai sempurna 8 dari 8 poin (100%), dan aspek kemudahan pada pengujian lanjutan kembali menunjukkan skor 8 dari 8 poin dengan persentase 100%.

Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh ahli materi menghasilkan persentase validitas mencapai 99%, mengindikasikan bahwa substansi materi memperoleh penilaian sangat memadai dan relevan. Sementara itu, penilaian dari validator ahli media mencakup berbagai

aspek penting, antara lain tingkat kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, ketepatan penyajian informasi, daya tarik tampilan, serta kemudahan penggunaan bagi pengguna. Tabel berikut ini menampilkan secara spesifik temuan-temuan dari prosedur uji validitas materi.

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

No	Variabel	Skor Maksimal	Skor Hasil	%	Kategori
1	Kesesuaian	64	63	98	Sangat Valid
2	Ketepatan	12	12	100	Sangat Valid
3	Kemenarikan	4	4	100	Sangat Valid
4	Kemudahan	4	4	100	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tabel tersebut, variabel kesesuaian meraih 63 dari 64 poin (98%), sehingga termasuk dalam kategori “sangat valid.” Sementara itu, aspek ketepatan mendapatkan skor penuh 12/12 poin (100%), dan aspek kemenarikan serta kemudahan masing-masing memperoleh skor maksimal 4 dari 4 poin (100%), yang juga diklasifikasikan sebagai sangat valid.

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi para ahli pembelajaran menunjukkan tingkat validitas sebesar 98%. Aspek-aspek seperti kesesuaian, kepraktisan, kegunaan, dan kejelasan dinilai. Temuan validasi dari para spesialis pembelajaran ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Validasi Pembelajaran

No	Variabel	Skor Maksimal	Skor Hasil	%	Kategori
1	Kesesuaian	24	23	96	Sangat Valid
2	Kemudahan	20	20	100	Sangat Valid
3	Kebermanfaatan	8	8	100	Sangat Valid
4	Kejelasan	12	12	100	Sangat Valid

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel tersebut, indikator kesesuaian memperoleh nilai 23 dari total 24 poin (96%), sehingga dikategorikan sangat valid. Aspek kemudahan mencapai nilai sempurna 20 poin dengan persentase 100%, menempatkannya dalam klasifikasi sangat valid. Komponen kegunaan mendapatkan nilai maksimal 8 poin dengan persentase 100%, yang mengkonfirmasi statusnya sebagai sangat valid. Elemen kejelasan juga mencapai nilai penuh 12 poin dengan persentase 100%, yang menempatkannya dalam kategori sangat valid.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Lima belas siswa dari kelas IX.7 di SMP Negeri 3 Malang berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil untuk menilai kelayakan media flipbook sebelum diujicobakan secara luas. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan modul, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum uji coba kelompok besar. Tabel berikut menguraikan hasil pengukuran respons siswa terhadap setiap komponen modul, meliputi skor pemahaman materi, tingkat kenyamanan penggunaan, dan antusiasme terhadap pembelajaran berbasis flipbook.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Variabel	%	Kategori
1	Kejelasan	83	Sangat Valid
2	Kemudahan	93	Sangat Valid
3	Kesesuaian	90	Sangat Valid
4	Kemenarikan	89	Sangat Valid

Keempat aspek tersebut-kejelasan, kemudahan, kesesuaian, dan daya tarik-mendapat penilaian yang sangat valid dengan skor rata-rata 89% berdasarkan evaluasi dari eksperimen kelompok kecil. Skor ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta memahami alur penyajian materi, merasa nyaman saat menavigasi modul, menemukan konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran, serta terstimulus secara visual. Capaian tersebut menjadi landasan kuat bagi pengembang untuk meneruskan media flipbook ke tahap uji coba kelompok besar, sekaligus melakukan penyempurnaan minor berdasarkan umpan balik spesifik siswa. Dengan demikian, sebelum diterapkan secara luas, modul ini akan diuji pada sampel yang lebih besar guna memverifikasi konsistensi efektivitas dan mengidentifikasi kemungkinan penyesuaian akhir.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Pengujian produk diperluas pada kelompok besar dengan melibatkan partisipasi 30 peserta didik dari kelas IX.3 SMPN 3 Malang untuk mengevaluasi konsistensi dan keefektifan media pembelajaran flipbook dalam konteks implementasi yang lebih komprehensif. Setiap peserta menjalani rangkaian prosedur eksperimental yang mencakup penilaian kejelasan, kemudahan, kesesuaian, dan kemenarikan. Tabel berikut menyajikan ringkasan temuan dari seluruh prosedur tersebut.

Tabel 6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Variabel	%	Kategori
1	Kejelasan	91	Sangat Valid
2	Kemudahan	91	Sangat Valid
3	Kesesuaian	92	Sangat Valid
4	Kemenarikan	91	Sangat Valid

Berdasarkan pelaksanaan uji coba kelompok besar pada 30 siswa kelas IX.3 SMPN 3 Malang, media ajar berbasis flipbook untuk materi aktivitas kebugaran jasmani mendapatkan rata-rata skor validitas sebesar 91%. Dengan persentase tersebut, produk pengembangan dikategorikan “sangat valid,” yang berarti bahwa media flipbook ini telah memenuhi standar kualitas pembelajaran. Capaian ini tidak hanya mengonfirmasi keandalan media flipbook dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga memberikan keyakinan bahwa flipbook siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran PJOK kelas IX di SMPN 3 Malang.

Pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis flipbook ini dirancang dengan tujuan untuk memfasilitasi siswa kelas IX di SMPN 3 Malang dalam pembelajaran PJOK pada materi aktivitas kebugaran jasmani. Produk ini ditujukan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dengan tampilan yang menarik, mudah diakses dan digunakan serta mudah dipahami. Dalam proses perancangan modul virtual, terdapat sejumlah aspek krusial yang harus diperhatikan, salah satunya adalah menciptakan tampilan antarmuka yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Selain itu, modul harus dibuat dengan mempertimbangkan aksesibilitas, sehingga siswa dapat mengakses sumber

belajar kapan pun mereka mau tanpa dibatasi oleh waktu. Agar siswa dapat memperoleh informasi secara mandiri dan mampu memahami serta mengintegrasikan ide-ide pembelajaran secara lebih menyeluruh dan efisien, konten harus disajikan dengan cara yang logis, metodis, dan mudah dipahami (Kartikasari et al., 2023).

Tingkat validasi yang diperoleh dari evaluasi ahli media mencapai 98%, penilaian ahli media sebesar 99%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 98%, kesemuanya menunjukkan tingkat validitas yang sangat signifikan, menegaskan bahwa produk ini dianggap sangat aplikatif oleh tim penilai materi. Pada tahap evaluasi implementasi yang melibatkan siswa, pengujian dalam lingkup terbatas menghasilkan nilai validitas 89%, sementara pengujian skala diperluas mencatatkan hasil 91%, yang menggambarkan respon positif dari perspektif pengguna. Berdasarkan keseluruhan proses validasi dan pengujian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran PJOK, terutama untuk topik aktivitas kebugaran jasmani bagi siswa kelas IX di SMPN 3 Malang.

Salah satu keunggulan utama dari media pembelajaran berbasis flipbook adalah kemudahannya untuk diakses kapan saja melalui berbagai perangkat elektronik, seperti smartphone, laptop, atau komputer, yang memfasilitasi peserta didik untuk mengatur proses pembelajarannya secara adaptif, sesuai dengan ketersediaan waktu dan kondisi setiap individu. Perspektif tersebut berkorelasi dengan argumen yang diajukan oleh Juliani dan Ibrahim (2023), yang mengemukakan bahwa penggunaan media flipbook memfasilitasi aktivitas membaca secara efisien menggunakan perangkat digital, memungkinkan pengguna untuk mengakses konten edukatif tanpa batasan lokasi dan waktu. Selain itu, Prasasti dan Anas (2023) turut menekankan bahwa keunggulan media flipbook terletak pada efisiensinya, karena selain mudah diakses, media ini juga dinilai mampu menghemat waktu, tenaga, dan biaya dalam proses pembelajaran.

Konten pembelajaran yang termuat disederhanakan menjadi poin-poin utama yang mencakup penjelasan penting dalam materi aktivitas kebugaran jasmani sehingga peserta didik lebih tertarik dan tidak merasa bosan ketika membaca media flipbook. Hal tersebut juga didukung dengan fitur video penjelasan yang dapat mendukung pemahaman peserta didik semakin mendalam khususnya dalam pembelajaran PJOK. Maldini et al., (2023) mengungkapkan bahwa, meringkas sebuah materi yang rumit dan berbelit menjadi penjelasan yang lebih sederhana dan padat dapat meningkatkan minat siswa dan mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran”. Hal yang senada juga dikemukakan oleh Sitinjak (2022) yakni, media video pembelajaran memadukan elemen visual dan audio sehingga siswa dapat menangkap konsep secara lebih utuh, sambil memberi kebebasan untuk mengulang bagian yang belum dipahami kapan saja; dengan memecah materi kompleks ke dalam segmen pendek dan menambahkan interaktivitas seperti kuis atau simulasi, video ini menyesuaikan ritme belajar setiap siswa dan memastikan mereka benar-benar menguasai konsep yang diharapkan.

Desain tampilan flipbook yang menarik dengan penggunaan warna kontras, ilustrasi yang informatif, dan navigasi halaman yang intuitif dapat memicu rasa ingin tahu dan menahan perhatian siswa lebih lama. Desain tampilannya yang menampilkan animasi halus dan video demonstrasi yang memvisualisasikan setiap tahap gerakan. Efek “halaman dibolak-balik” memudahkan peserta didik merasakan alur materi seperti membaca buku konvensional, namun dengan keunggulan hypermedia: audio narasi, kuis interaktif, dan tautan ke sumber belajar tambahan (Ardiansyah & Ridwan, 2023). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Bunari et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan flipbook learning media yang dirancang secara atraktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa SMP.

Penerapan flipbook dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi kebugaran jasmani memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Mekanisme self-paced learning pada

flipbook memungkinkan peserta didik yang berkemampuan rendah untuk mengulang bagian yang belum dikuasai hingga benar-benar memahami konsep, sementara siswa berkemampuan tinggi dapat melaju lebih cepat tanpa terhambat, sehingga kesenjangan pemahaman di kelas dapat diperkecil. Hasil ini konsisten dengan temuan yang dilaporkan oleh Wulandari dan Febrianta (2024), dengan hasil peningkatan rata-rata skor pretest dari kategori rendah menjadi kategori sedang pada materi kebugaran jasmani kelas V setelah penggunaan flipbook, menandakan bahwa media tersebut efektif mengurangi disparitas hasil belajar antar siswa. Hidayat et al. (2023) juga menemukan bahwa berbasis flipbook untuk teknik dasar passing dan dribbling bola basket memfasilitasi visualisasi pola gerak secara dinamis, sehingga siswa yang semula kesulitan konsep gerak dapat meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan.

Disisi lain pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook ini tentunya memiliki kekurangan diantaranya adalah cakupan materi yang disajikan pada produk pengembangan masih sebatas untuk materi aktivitas kebugaran jasmani saja. Diharapkan produk pengembangan flipbook ini akan meningkatkan pemahaman teori pada materi aktivitas kebugaran jasmani.

KESIMPULAN

Rangkaian evaluasi dan pengujian yang telah dilaksanakan terhadap pengembangan media pembelajaran flipbook untuk mata pelajaran PJOK dengan fokus materi aktivitas kebugaran jasmani bagi peserta didik kelas IX di SMPN 3 Malang menghasilkan temuan yang positif. Pada fase validasi yang melibatkan tim ahli, produk flipbook ini mendapatkan tingkat validitas 98% berdasarkan penilaian spesialis media, 99% menurut evaluasi pakar materi, dan 95% berdasarkan tinjauan ahli pembelajaran. Nilai tersebut mencerminkan bahwa konten, tampilan visual, serta pendekatan pedagogis dalam flipbook tidak hanya relevan dengan kurikulum, tetapi juga dirancang dengan standar kualitas akademik yang tinggi. Kejelasan narasi, kemudahan navigasi, dan kesesuaian materi terbukti memenuhi kebutuhan belajar siswa, sementara elemen-elemen interaktifnya mampu mempertahankan minat dan motivasi peserta didik. Keberhasilan validasi ini kemudian diuji lebih lanjut melalui percobaan lapangan dengan dua tahap uji coba yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil menghasilkan rata-rata skor efektivitas 89 %, sedangkan pada skala yang lebih luas melibatkan 30 siswa flipbook ini menghasilkan skor rata-rata 91 %. Keseragaman capaian antara kedua uji coba tersebut menegaskan bahwa media ini tidak hanya efektif pada sampel terbatas, tetapi juga handal ketika diterapkan dalam kondisi kelas sesungguhnya. Hal ini menunjukkan bahwa flipbook berhasil menyampaikan instruksi gerakan kebugaran jasmani secara jelas dan memadai, serta mampu meningkatkan pemahaman teori peserta didik. Secara keseluruhan, kombinasi antara penilaian ahli dan hasil uji coba lapangan memberikan keyakinan kuat bahwa pengembangan media flipbook ini pantas untuk diimplementasikan dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Malang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang berkontribusi dan mendukung selama proses penyusunan artikel ini. Apresiasi khusus ditujukan kepada Sekolah Pascasarjana atas berbagai dukungan layanan akademik yang telah memfasilitasi penelitian ini dengan baik. Penulis juga menghaturkan penghargaan setinggi-tingginya kepada pembimbing lapangan Bapak Rama Kurniawan, S.Pd., M.Pd., serta guru pamong Ibu Hertika Yusniawati, S.Pd., Gr yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan berharga sepanjang proses penulisan artikel. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SMP Negeri 3 Malang yang telah mengizinkan dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini. Tidak lupa, penulis mengapresiasi partisipasi siswa-siswi kelas IX SMP Negeri

3 Malang yang telah berkontribusi signifikan dalam pengembangan produk serta memberikan pengalaman mengajar yang berharga. Akhir kata, penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah membantu namun tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Yogyakarta: Cipta Media.
- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan flipbook berbasis problem based learning (pbl) pada submateri pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(2), 325-339.
- Anwar, M. (2018). Menjadi guru profesional. Prenada Media.
- Ardiansyah, A. D., & Ridwan, M. (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.
- Branch, R. M. (2009). Approach Instrucional Design: The ADDIE. In Departement of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Bunari, B., Setiawan, J., Ma'arif, M. A., Purnamasari, R., Hadisaputra, H., & Sudirman, S. (2024). The Influence of Flipbook Learning Media, Learning Interest, and Learning Motivation on Learning Outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(2), 313-321.
- Fauzi, M. S., Cahyono, D., Arianto, F. C., & Mangape, G. (2024). Pengembangan dan Evaluasi Flipbook E-Module Interaktif untuk Pengajaran Bola Voli di Sekolah Menengah Pertama. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction In Qualitative Voices in Educational Research* (7th ed.).
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Deepublish.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26.
- Junita, S., Kom, M., Pd, M., Ardansyah, M., Adi, P. N., Harahap, I. H., & Dkk, M. P. (2024). Kurikulum Dan Pembelajaran Tantangan Perubahan Proses Pendidikan. umsu press.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., ... & Hanafi, S. (2023). Pengantar Pendidikan. CV Rey Media Grafika.
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono, H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. CV Kekata Group.
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scolaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304.
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252-275.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020). *Indonesian Journal of Primary Educati*

- Nurdiansah, Y. (2022). Meningkatkan Minat dan Aktivitas Membaca Siswa dengan Menggunakan Media Flipbook Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(5), 1585-1595.
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.
- Patandean, Y. R., & Indrajit, R. E. (2021). Flipped classroom: Membuat peserta didik berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan mampu berkolaborasi dalam pembelajaran yang responsif. Penerbit Andi.
- 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.
- Rahmadani, E. (2024). Innovation of Flipbook Teaching Materials in Supporting Student Learning Independence. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 11, No. 1, pp. 176-189). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Thelma, C. C., Sain, Z. H., Mpolomoka, D. L., Akpan, W. M., & Davy, M. (2024). Curriculum design for the digital age: Strategies for effective technology integration in higher education. *International Journal of Research*, 11(07), 185-201.