

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Teknik Dasar Passing-Control Dalam Permainan Sepakbola Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi

I Putu Agus Satria Perdana Jelantik^{*1}, I Made Satyawan¹, Ni Putu Dwi Sucita Dartini¹

¹ Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia.

ARTICLE INFO

Editor:

Assoc. Prof. Dr. Herli Pardilla

Article History:

Received:

May 05, 2026.

Accepted:

June 25, 2026.

Published:

July 27, 2026.

How to Cite

Perdana Jelantik, I. P. A. S., Satyawan, I. M., & Dartini, N. P. D. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Teknik Dasar Passing-Control Dalam Permainan Sepakbola Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi. *Jurnal Inovasi Olahraga*, 5(02), 73-81. <https://doi.org/10.53905/jiojurnal.v5i0.2.26>

© 2026 The Author.

This article is licensed CC BY SA 4.0



ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires the integration of innovative learning media in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning. However, learning activities on soccer materials, particularly passing-control techniques, are still dominated by conventional teaching methods and printed textbooks, resulting in limited student engagement and understanding. Therefore, digital learning media that are interactive, attractive, and accessible are needed to support the learning process. This study aimed to develop a flipbook-based learning media for the basic techniques of passing-control in soccer for eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Mengwi and to determine the validity, feasibility, and student responses toward the developed product. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subjects involved one material expert, one media expert, one PJOK practitioner, and eleventh-grade students. Product testing was conducted through a small-group trial involving 15 students and a large-group trial involving 30 students. Data were collected using validation and response questionnaires and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The validation results showed that the developed flipbook-based learning media achieved a score of 90% from the material expert, 98.66% from the media expert, and 100% from the PJOK practitioner, all categorized as very good. Student responses in the small-group trial reached 91.46%, while the large-group trial obtained 91.43%, both classified as very good. These findings indicate that the developed media met the criteria of validity and feasibility for use in PJOK learning. The flipbook-based learning media on the basic techniques of passing-control in soccer was successfully developed through the 4D model and demonstrated very good validity and feasibility based on expert evaluations and student responses. The media can be utilized as a digital learning resource to support the teaching and learning process of PJOK, particularly in soccer learning materials.

Keywords: learning media, flipbook, passing-control, soccer, physical education.

INTRODUCTION

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, afektif, maupun psikomotor (Mustafa, 2021). Menurut Junaedi dan Wisnu (2016), PJOK merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta perkembangan tubuh peserta didik (Rahmadi et al., 2024). Dalam implementasinya, PJOK tidak hanya berorientasi pada aktivitas olahraga semata, tetapi juga pada pembentukan karakter, disiplin, kerja sama, sportivitas, serta pola hidup sehat.

Keberhasilan pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat (Pranata et al., 2021). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan pendidik untuk memperkaya wawasan peserta didik dan meningkatkan kualitas proses

*Corresponding Author: I Putu Agus Satria Perdana Jelantik | email Address: agus.satria.perdana@undiksha.ac.id



pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar, minat peserta didik, serta hasil belajar secara optimal.

Namun, permasalahan yang masih sering ditemukan dalam proses pembelajaran PJOK adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam, khususnya pada materi praktik seperti permainan sepak bola.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Mengwi, pembelajaran PJOK pada materi sepak bola masih menggunakan media pembelajaran berupa buku teks dan gambar sederhana. Media tersebut dinilai kurang mampu mendukung pembelajaran yang efektif di era digital saat ini. Hasil wawancara dengan guru PJOK dan peserta didik menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Dari 30 peserta didik yang menjadi responden, sebanyak 26 peserta didik menyatakan membutuhkan media pembelajaran digital untuk membantu memahami materi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan bentuk buku digital interaktif yang mampu menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video, audio, dan animasi dengan tampilan menyerupai buku cetak yang dapat dibalik halamannya secara digital. Media ini dinilai lebih menarik karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik baik dalam pembelajaran daring maupun luring.

Dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi sepak bola, penguasaan teknik dasar passing dan control merupakan hal yang sangat penting. Passing merupakan teknik mengoper bola kepada teman satu tim, sedangkan control adalah kemampuan mengendalikan bola agar tetap dalam penguasaan pemain. Menurut Sardjono (2002), kemampuan dasar sepak bola harus dikuasai sejak awal karena menjadi faktor penentu keberhasilan dalam permainan. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap teknik dasar passing dan control dapat memengaruhi kualitas pembelajaran dan keterampilan bermain sepak bola secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Dhoni Arga Hasibuan, 2024) menunjukkan bahwa dengan media interaktif *flipbook* menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta memahami materi dan merasa nyaman menavigasi modul serta mampu mempertahankan minat maupun motivasi peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian (Wahyu Hidayat, 2023) yang menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode buku ajar dan ceramah kurang efektif dibandingkan dengan pengembangan e-modul modern berbasis *flipbook*. Penelitian oleh (Estrado Isaci Selestiano Rodriquez, 2025) menghasilkan uji keefektifan media interaktif *flipbook* mencapai lebih dari 90%, yang menunjukkan bahwa media interaktif ini merupakan media interaktif yang bersifat layak untuk menunjang pembelajaran. Selain keefektifan dan kelayakan, e-modul berbasis *flipbook* ini juga bersifat praktis dalam proses pembelajaran, baik untuk guru ataupun peserta didik (Fiqri Haidar Ramzy, 2024). Dengan berbagai keunggulan media interaktif ini, perlu diingat bahwa pengembangan media ini tidak hanya difokuskan kepada pencapaian validitas serta kepraktisan media saja, tetapi juga adanya upaya peningkatan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, adanya pengembangan e-modul ini sangat direkomendasikan sebagai penunjang bahan belajar mandiri pembelajaran praktik dengan berpusat pada peserta didik (Fadli Suardhana Eka Putra, 2026). Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang terjadi antara nilai pre-test dengan nilai post-test setelah dilakukannya treatment menggunakan media *flipbook*, yang berarti adanya peningkatan hasil belajar peserta didik (Alvin Dian Ardiansyah, 2023). Berikutnya, penelitian oleh (I Made Braja Mandala Bumi D, 2026) dan (Muhammad Sukron Fauzi, 2024) memiliki hasil uji sebesar 80% - 90%. Dapat disimpulkan bahwa e-modul dengan *flipbook* ini memiliki aspek isi, penyajian, serta tampilan visual telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik. Dengan berbagai hasil penelitian – penelitian tersebut mengintegrasikan seluruhnya menjadi satu kesatuan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif.

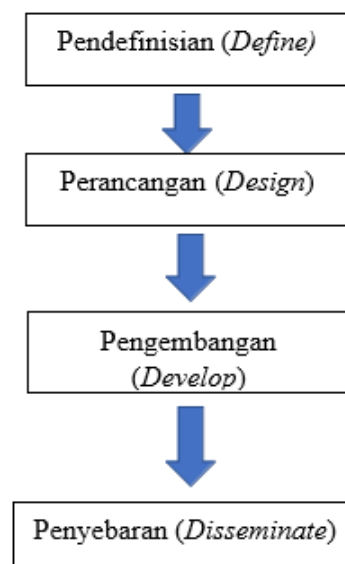
Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada pembelajaran PJOK, sebagian besar penelitian masih berfokus pada materi aktivitas kebugaran jasmani, bola basket, bola voli, dan cabang olahraga lainnya. Selain itu, pengembangan media yang dilakukan umumnya hanya menekankan aspek penyajian materi dan visualisasi pembelajaran tanpa mengintegrasikan secara komprehensif unsur teks, gambar, video tutorial teknik, latihan soal, dan evaluasi dalam satu media digital yang mudah diakses oleh peserta didik. Oleh karena itu, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk membantu peserta didik memahami teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola melalui pendekatan pembelajaran digital yang lebih



interaktif. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook yang mengintegrasikan materi teknik dasar passing-control sepak bola dalam satu platform digital yang memadukan teks pembelajaran, gambar pendukung, video demonstrasi teknik passing-control, latihan soal, evaluasi pembelajaran, serta akses yang fleksibel melalui perangkat digital seperti smartphone dan laptop. Integrasi berbagai komponen tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung kebutuhan peserta didik sekolah menengah atas dalam memahami materi PJOK secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi serta menguji tingkat validitas, kelayakan, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, terstruktur, dan sederhana sehingga sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Alur model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan 4D (Thiagarajan)

Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti melakukan analisis awal dan akhir untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis materi pembelajaran, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui kondisi akademik, karakteristik belajar, serta kebutuhan siswa kelas XI dalam pembelajaran PJOK. Analisis materi difokuskan pada materi teknik dasar passing dan control dalam permainan sepak bola yang sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk menyusun indikator pencapaian pembelajaran, sedangkan spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Tahap *design* (perancangan) bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal produk media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal produk. Media yang dipilih adalah *flipbook* digital karena dinilai mampu menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, video, audio, dan evaluasi pembelajaran. Pemilihan format disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran agar produk mudah digunakan. Hasil dari tahap ini berupa draft awal atau draft I media pembelajaran berbasis *flipbook*. Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan untuk menghasilkan produk final yang layak digunakan. Pada tahap ini dilakukan validasi ahli dan uji coba produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media



pembelajaran, ahli desain pembelajaran, guru PJOK, dan praktisi lapangan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, penggunaan bahasa, dan kualitas media. Setelah mendapatkan masukan dan saran dari validator, dilakukan revisi terhadap draft I sehingga menghasilkan draft II. Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada peserta didik melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap *disseminate* (penyebaran) merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini produk yang telah dinyatakan valid dan layak digunakan disebarluaskan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola.

Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli, praktisi PJOK, dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi. Validator yang terlibat meliputi satu orang ahli materi, satu orang ahli media pembelajaran, dan satu orang praktisi PJOK. Uji coba kelompok kecil melibatkan 15 peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik kelas XI C3 SMA Negeri 1 Mengwi. Pemilihan partisipan penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Peserta didik yang dipilih merupakan siswa yang telah memperoleh materi permainan sepak bola dalam mata pelajaran PJOK serta memiliki kemampuan menggunakan perangkat digital untuk mengakses media pembelajaran berbasis flipbook. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) peserta didik aktif kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi, (2) mengikuti mata pelajaran PJOK pada semester penelitian berlangsung, (3) memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone atau laptop, dan (4) bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Adapun kriteria eksklusi meliputi peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan uji coba secara lengkap atau tidak mengisi instrumen penelitian secara lengkap. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket respons peserta didik. Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, dan evaluasi pembelajaran. Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan visual, tata letak, kualitas gambar, navigasi, konsistensi desain, dan kemudahan penggunaan media. Angket praktisi PJOK digunakan untuk menilai kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran, kebermanfaatan media, dan kemudahan implementasi dalam pembelajaran PJOK. Sementara itu, angket respons peserta didik digunakan untuk menilai aspek keterbacaan, kejelasan materi, kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, dan kebermanfaatan media. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup), skor 2 (kurang), dan skor 1 (sangat kurang). Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dua orang ahli PJOK, yaitu Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. dan Ni Luh Putu Snyanawati, S.Pd., M.Pd. Validitas isi instrumen dianalisis menggunakan teknik Gregory untuk mengetahui kesesuaian setiap butir instrumen dengan indikator yang diukur. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh para validator selama proses validasi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi ahli, praktisi PJOK, serta respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh menggunakan rumus persentase kelayakan. Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memperoleh izin dari SMA Negeri 1 Mengwi untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Seluruh partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian. Keikutsertaan peserta didik dalam penelitian bersifat sukarela dan dilakukan setelah memperoleh persetujuan untuk berpartisipasi (*informed consent*). Seluruh data responden dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian pendidikan, yaitu menghormati hak partisipan, menjaga kerahasiaan data, dan memastikan bahwa tidak ada pihak yang dirugikan selama proses penelitian berlangsung.

RESULTS

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola untuk peserta didik kelas XI. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).



Sebelum pelaksanaan penelitian, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dua orang ahli pembelajaran PJOK, yaitu Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. dan Ni Luh Putu Spyanawati, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, praktisi PJOK, serta angket uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan awal melalui observasi, wawancara, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil observasi di SMA Negeri 1 Mengwi menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK pada materi sepak bola masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak sehingga proses pembelajaran dinilai kurang efektif dan cenderung membosankan. Hasil wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu, sebagian besar peserta didik telah memiliki akses terhadap smartphone dan internet sehingga sangat memungkinkan penggunaan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* dalam proses pembelajaran.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilaksanakan dengan menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis *flipbook*. Kegiatan pada tahap ini meliputi pemilihan media, pemilihan format, penyusunan materi, persiapan alat dan bahan, serta pembuatan storyboard bahan ajar. Media yang dipilih adalah *flipbook* digital karena mampu menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, video pembelajaran, audio, rangkuman, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi CapCut untuk pengeditan video dan FlipHTML5 untuk mengonversi bahan ajar berbentuk PDF menjadi *flipbook* digital. Storyboard bahan ajar terdiri atas cover depan, petunjuk penggunaan, daftar isi, pendahuluan, uraian materi, video pembelajaran, rangkuman, latihan soal, evaluasi, dan daftar pustaka.



Gambar 2. Story Board Bahan Ajar Digital

Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan (*development*) dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Oktober 2025. Pada tahap ini dilakukan proses perekaman video pembelajaran hingga pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbook* secara utuh. Tahapan pengembangan meliputi: (1) perekaman video teknik passing-control, (2) perancangan bahan ajar, (3) proses editing video pembelajaran, (4) konversi bahan ajar menjadi *flipbook*, serta (5) validasi ahli dan uji coba produk. Tahap pertama adalah perekaman video teknik dasar passing-control sepak bola yang dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2025. Video direkam satu kali dan digunakan sebagai materi pendukung dalam bahan ajar digital. Proses perekaman dilakukan di halaman rumah dengan menampilkan gerakan passing dan control secara langsung agar peserta didik dapat memahami teknik dengan lebih jelas. Tahap kedua adalah perancangan bahan ajar yang dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus sampai 4 Oktober 2025. Pada tahap ini peneliti menyusun materi pembelajaran, gambar pendukung, video pembelajaran, latihan soal, serta evaluasi agar bahan ajar lebih menarik dan mudah dipahami. Proses desain dibantu menggunakan aplikasi CapCut. Tahap ketiga adalah proses editing video pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 9–10 Oktober 2025. Editing dilakukan untuk menggabungkan seluruh teknik passing dan control, memperjelas



gerakan, serta menambahkan penjelasan visual agar video pembelajaran lebih efektif digunakan dalam proses belajar. Tahap keempat adalah pembuatan bahan ajar *flipbook* yang dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober sampai 1 November 2025. Pada tahap ini bahan ajar yang telah disusun dalam bentuk PDF dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi FlipHTML5 sehingga menghasilkan media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi PJOK untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	54	60	90,00	Sangat Baik
Ahli Media	74	75	98,66	Sangat Baik
Praktisi PJOK	100	100	100,00	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* memperoleh kategori sangat baik dari ahli materi, ahli media, dan praktisi PJOK. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar *passing-control* dalam permainan sepak bola. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* memperoleh skor 54 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 90%. Hasil tersebut berada pada kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan dari aspek isi atau materi. Validator juga memberikan masukan bahwa media yang dikembangkan sudah baik dan perlu terus dikembangkan agar lebih optimal. Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, konsistensi, kemudahan penggunaan, serta kualitas media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 74 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 98,66%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* layak digunakan dari aspek desain dan media pembelajaran. Setelah validasi ahli media, produk dilanjutkan pada tahap penilaian oleh praktisi PJOK. Hasil validasi praktisi PJOK memperoleh skor 100 dari skor maksimal 100 dengan persentase sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi teknik dasar *passing-control* dalam permainan sepak bola. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi PJOK, media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan setelah tahap pengembangan selesai. Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *flipbook* yang telah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak digunakan kemudian diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing-control* dalam permainan sepak bola. Tahap penyebaran dilaksanakan pada tanggal 11–12 November 2025 melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 15 peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Jumlah Peserta	Persentase (%)	Kategori
15 Peserta Didik	91,46	Sangat Baik

Pada tahap ini peserta didik diminta menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam proses pembelajaran, kemudian memberikan penilaian melalui angket yang telah disediakan. Aspek yang dinilai meliputi keterbacaan teks, kejelasan gambar, kesesuaian gambar dengan materi, kemenarikan tampilan, kemudahan memahami materi, kejelasan uraian materi, kemenarikan video pembelajaran, motivasi belajar, kemudahan penggunaan media, serta kemampuan media untuk digunakan berulang kali. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91,46% yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK. Peserta didik memberikan tanggapan positif, seperti tampilan warna yang menarik, animasi perpindahan halaman yang interaktif, video pembelajaran yang membantu pemahaman materi, serta kemudahan penggunaan media dalam proses belajar.

Uji Coba Kelompok Besar





Uji coba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik kelas XI C3 SMA Negeri 1 Mengwi.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Jumlah Peserta	Persentase (%)	Kategori
30 Peserta Didik	91,43	Sangat Baik

Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan prosedur yang sama seperti pada kelompok kecil, yaitu peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook* kemudian memberikan penilaian melalui angket. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91,43% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik memahami materi, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* sangat relevan dengan pembelajaran di era digital karena lebih praktis, menarik, mudah dipahami, dan dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat digital seperti smartphone maupun laptop. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, media pembelajaran berbasis *flipbook* memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang memuat materi pembelajaran, gambar pendukung, video tutorial teknik passing-control, audio, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional sehingga dapat digunakan secara interaktif dan mendukung proses pembelajaran yang lebih valid dan menarik.

DISCUSSION

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola yang memperoleh kategori sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, praktisi PJOK, serta respons peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, desain pembelajaran, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK. Dari perspektif digital learning, penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui perangkat digital seperti smartphone dan laptop. Karakteristik pembelajaran digital memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta mengulang materi sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Fleksibilitas ini menjadi salah satu faktor yang mendukung penerimaan positif peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi berbagai bentuk representasi, seperti teks, gambar, audio, dan video. Media pembelajaran berbasis flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar pendukung, video demonstrasi teknik passing-control, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran. Integrasi berbagai elemen multimedia tersebut membantu peserta didik memahami konsep dan gerakan teknik dasar sepak bola secara lebih jelas dibandingkan apabila hanya menggunakan buku teks konvensional. Pada pembelajaran keterampilan gerak (motor skill acquisition), demonstrasi visual memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami urutan gerakan, posisi tubuh, serta koordinasi gerak yang benar. Teknik dasar passing-control merupakan keterampilan motorik yang memerlukan pengamatan terhadap gerakan secara langsung sebelum peserta didik mempraktikkannya. Kehadiran video demonstrasi dalam flipbook memungkinkan peserta didik mengamati gerakan berulang kali sehingga membantu proses pembentukan pemahaman gerak dan meningkatkan kesiapan peserta didik saat melakukan praktik di lapangan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaktivitas media menjadi salah satu faktor yang mendukung respons positif peserta didik. Fitur navigasi yang mudah digunakan, tampilan visual yang menarik, serta integrasi video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan penggunaan media cetak konvensional. Kondisi tersebut sejalan dengan perkembangan pembelajaran PJOK berbasis teknologi yang menekankan pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital dalam bidang PJOK, khususnya pada materi teknik dasar sepak bola. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi unsur teks, gambar, video pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi dalam satu media flipbook dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam proses



pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis multimedia dapat mendukung proses pembelajaran keterampilan olahraga.

Secara praktis, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru PJOK sebagai alternatif sumber belajar digital yang mendukung pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Media ini juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis flipbook berpotensi mendukung implementasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini berfokus pada pengujian validitas, kelayakan, dan respons peserta didik tanpa mengukur peningkatan hasil belajar atau performa keterampilan passing-control melalui desain eksperimen. Ketiga, penggunaan media masih bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan akses internet untuk mengakses beberapa komponen multimedia. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar dan keterampilan gerak peserta didik menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan sampel yang lebih luas.

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Produk yang dihasilkan memadukan materi pembelajaran, gambar pendukung, video demonstrasi teknik passing-control, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran dalam satu media digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi (90%), ahli media (98,66%), dan praktisi PJOK (100%). Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91,46% dan uji coba kelompok besar sebesar 91,43%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar passing-control dalam permainan sepak bola. Secara praktis, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif sumber belajar digital yang mendukung proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri. Integrasi teks, gambar, video, latihan soal, dan evaluasi dalam satu platform memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi secara lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini berfokus pada pengujian validitas, kelayakan, dan respons peserta didik tanpa mengukur pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar maupun keterampilan passing-control. Ketiga, penggunaan media masih memerlukan dukungan perangkat digital dan akses internet untuk mengoptimalkan seluruh fitur yang tersedia. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar dan keterampilan gerak peserta didik melalui desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta konteks sekolah yang lebih beragam. Dengan demikian, manfaat media pembelajaran berbasis flipbook dapat dievaluasi secara lebih komprehensif dalam mendukung pembelajaran PJOK.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMA Negeri 1 Mengwi yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru PJOK, validator ahli materi, validator ahli media, praktisi PJOK, serta seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi yang telah berpartisipasi dan memberikan masukan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook ini. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.

BIBLIOGRAPHY

- Alnedral. 2016. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan* (online) <https://scholar.google.co.id>. Diakses 9 Mei 2024
- Alvin Dian Ardiansyah, M. R. (2023). Penerapan E-modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 169 - 174.
- Ardiansyah, A. D., & Ridwan, M. (2023). Penerapan e-module 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>
- Dhoni Arga Hasibuan, R. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pjok Materi Aktivitas Kebugaran Jasmani Untuk Siswa Kelas Ix Smp Negeri 3 Malang. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 445 - 455 .
- Estrado Isaci Selestiano Rodriquez, M. P. (2025). Pengembangan pembelajaran teknik permainan olahraga “Bola Flores” menggunakan metode drill dan flipbook. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 118 -127.
- Fadli Suardhana Eka Putra, H. C. (2026). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Flipbookpada Mata Kuliah Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 192 - 202.
- Fiqri Haidar Ramzy, B. F. (2024). Pengembangan E-Modul Materi Sepak Bola Berbentuk Flipbook pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas IX di SMP Negeri 6 Sukabumi. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 87 - 116.
- I Made Braja Mandala Bumi D, I. P. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook Materi Bola Kecil (Permainan Bulutangkis Teknik Dasar Servis Pukulan Forehand Dan Backhand) Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Pupuan. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 172 - 180.
- Januar Abdilah (2021). Pengembangan Model Latihan Kombinasi Berbasis Media Flip Book Maker Pada Pemain Sepak Tingkat Intermediate
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 pada Kelas XI SMA. *Jurnal Edumaspul*, 5(1), 184–195.
- Muhammad Sukron Fauzi, D. C. (2024). Pengembangan dan Evaluasi Flipbook E-Module Interaktif untuk Pengajaran Bola Voli di Sekolah Menengah Pertama. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2911 - 2920.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>
- Rahmadi, E., Mashud, & Kahri, M. (2024). Model project based learning (pjbl) melalui aktivitas kebugaran jasmani peserta didik dalam pjok. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 23(4), 90–98. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode penelitian pengembangan pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha
- Wahyu Hidayat, I. G. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Teknik Dasar Passing dan Dribbling Bola Basket. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, 91 - 98.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>