



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: B/149/UN37.1.6/PK.03.00/2024
TENTANG
PENUNJUKAN/PENGANGKATAN PENGUJI UJIAN DISERTASI TAHAP II (TERBUKA)
MAHASISWA DOKTOR
ATAS NAMA AGUS WIDODO SURIPTO

DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan studi bagi para mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Program Strata III dalam penyusunan dan pertanggungjawaban disertasi perlu mengangkat penguji ujian Disertasi Tahap II (Terbuka);
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Dekan Ilmu Keolahragaan tentang Penunjukan/Pengangkatan penguji ujian Disertasi Tahap II (Terbuka);
- Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
2. Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor 160/D/T/2007 tentang Pembentukan Program Studi S3 Pendidikan Olahraga di Universitas Negeri Semarang;
3. Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 28 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Program Magister dan Doktor Universitas Negeri Semarang;
4. Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 23 Tahun 2020 tentang Pedoman Akademik Universitas Negeri Semarang Tahun 2020;
5. Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 5 Tahun 2022 tentang Panduan Tugas Akhir dan Publikasi Universitas Negeri Semarang;
6. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor B/358/UN37/HK/2023 tentang Pengangkatan Kembali Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Periode 2023-2028.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG TENTANG PENUNJUKAN/PENGANGKATAN PENGUJI UJIAN DISERTASI TAHAP II (TERBUKA).
- KESATU : Menunjuk dan mengangkat saudara-saudara tersebut dalam lampiran keputusan ini sebagai Penguji Ujian Disertasi Tahap II (Terbuka) untuk mahasiswa:
Nama : AGUS WIDODO SURIPTO
NIM : 0601616011
Program Studi : Pendidikan Olahraga, S3
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai selesai pelaksanaan Ujian Disertasi Tahap II (Terbuka).

Ditetapkan di Semarang,
pada tanggal: 7 Februari 2024
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,



Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes.
NIP 196707211993031002

LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG NOMOR **B/149/UN37.1.6/PK.03.00/2024** TENTANG PENGANGKATAN PENGUJI UJIAN DISERTASI TAHAP II (TERBUKA) MAHASISWA PROGRAM DOKTOR ATAS NAMA AGUS WIDODO SURIPTO

Daftar Nama Penguji Ujian Disertasi Tahap II (Terbuka) Mahasiswa Program Doktoratas nama **AGUS WIDODO SURIPTO** pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

No	Nama, NIP/NRP	Jabatan/Golru	Jabatan dalam Tugas
1	Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes. 196707211993031002	Lektor Kepala Pembina - IV/a	Ketua Penguji
2	Donny Wira Yudha Kusuma, M.Pd., Ph.D. 198402292009121004	Lektor Penata Tk. I - III/d	Sekretaris Penguji / merangkap Anggota Penguji III
3	Dr.Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.	Pembina TK I-IV/b	Anggota Penguji I
4	Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd. 196109031988031002	Lektor Kepala Pembina Tk. I - IV/b	Anggota Penguji II
5	Prof. Dr. Setya Rahayu, M.S. 196111101986012001	Profesor Pembina Utama Muda - IV/c	Anggota Penguji IV
6	Dr. Sulaiman, M.Pd. 196206121989011001	Lektor Kepala Pembina Tk. I - IV/b	Anggota Penguji V
7	Prof. Dr. Heny Setyawati, M.Si. 196706101992032001	Profesor Pembina Utama Madya - IV/d	Anggota Penguji VI

Ditetapkan di Semarang,
pada tanggal: 7 Februari 2024
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,



Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes.
NIP 196707211993031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*
MAKER MATERI POLA GERAK DASAR PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS ATAS
SISWA SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Doktor Pendidikan**

Oleh

**AGUS WIDODO SURIPTO
NIM. 0601616011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2024**

PERSETUJUAN PENGUJI DISERTASI TAHAP II

Disertasi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Alat Per Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar" karya:

Nama : Agus Widodo Surtpto
NIM : 0601616011
Program Studi : Pendidikan Olah Raga

telah dipertahankan dalam Ujian Disertasi Tahap II Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari, ~~15~~, tanggal, ~~15~~ - ~~Februari~~ - 2024

Semarang, ~~15~~ - ~~Februari~~ - 2024



Penguji I,

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP: 196707011994121001

Penguji III,

Donny Wira Yuchni Kusuma, M.Pd., Ph.D.
NIP: 198302292009121004

Penguji V,

Dr. Sulungman, M.Pd
NIP: 196106121989011001

Penguji II,

Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP: 196109031988031002

Penguji IV,

Prof. Dr. Setya Rahayu, M.S.
NIP: 196111101986012001

Penguji VI,

Prof. Dr. Heny Setyawati, M.Si
NIP: 196706101992032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Agus Widodo Suropto

NIM : 0601616011

Program Studi : Pendidikan Olahraga (S-3)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam disertasi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam disertasi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang,.....Februari 2024
Yang membuat pernyataan



Agus Widodo Suropto
NIM. 0601616011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Katakanlah yang benar walaupun itu pahit" (HR. Ibnu Hibban, no. 2041).

Persembahan:

Disertasi ini saya persembahkan untuk Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Agus Widodo Suropto, 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar" *Disertasi*. Program Studi Pendidikan Olahraga. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Promotor Prof, Dr. Heny Setyawati, M.Si., Kopromotor Dr. Sulaiman, M.Pd., Anggota Promotor Prof. Dr. Setya Rahayu, M.S.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook Maker*, Materi Pola Gerak Dasar, Siswa Kelas Atas, Sekolah Dasar

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu teknologi yang menarik untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *flipbook*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran yang dibutuhkan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), menghasilkan desain media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar PJOK Siswa Sekolah Dasar, mengevaluasi efektifitas media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar PJOK Siswa Sekolah Dasar terhadap hasil Pembelajaran.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Prosedur penelitian: 1) analisis kebutuhan; 2) desain produk, 3) validasi ahli, 4) ujicoba lapangan dan 5) refisi produk. Sumber data penelitian ini berasal dari: 12 Guru PJOK, 2 ahli pembelajaran, 2 ahli media dan 1 ahli Bahasa, 53 siswa sekolah dasar untuk uji skala kecil dan 220 siswa untuk uji lapangan skala besar. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini berupa pedoman wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif berbentuk persentase dan menggunakan uji efektifitas penggunaan produk media *flipbook maker* pola gerak dasar siswa sekolah dasar dengan menggunakan uji T

Hasil wawancara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di butuhkan oleh guru PJOK dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran 88%, ahli media 80% dan ahli bahasa 80% di peroleh nilai rata-rata 83,8%. Hasil *pre-tes* dan *post-tes* pada kelas eksperimen menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil perhitungan analisis data hasil uji lapangan besar bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} \quad | -5,481 | > 1,97$. Signifikan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di butuhkan oleh guru PJOK dalam proses pembelajaran. Produk media *flipbook maker* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK kelas atas Sekolah Dasar. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas atas sekolah dasar.

ABSTRACT

Agus Widodo Suropto, 2024. " Learning Media Development Based On Flipbook Maker Of Physical Education Basic Movement Pattern Material On Grade IV, V, VI Elementary Students" Dissertation. Sports Education Study Program. Postgraduate. Semarang State University. Promoter Prof, Dr. Heny Setyawati, M.Si., Co-promoter Dr. Sulaiman, M.Pd., Promoter Member Prof. Dr. Setya Rahayu, M.S.

Keywords: Learning Media, Flipbook Maker, Basic Movement Pattern Material, Upper Class Students, Elementary School

The use of technology in education has become increasingly important, especially in the development of learning media that can increase student engagement and understanding. One interesting technology to use in developing learning media is the flipbook. This research aims to analyze the learning media needed by physical education teachers, produce a design for learning media based on flipbook maker material on PJOK basic movement patterns for elementary school students, evaluate the effectiveness of learning media based on flipbook maker material on basic PJOK movement patterns for elementary school students on learning outcomes.

This research method uses research and development from Borg and Gall. Research procedures: 1) needs analysis; 2) product design, 3) expert validation, 4) field trials and 5) product revision. The data sources for this research came from: 12 PJOK teachers, 2 learning experts, 2 media experts and 1 language expert, 53 elementary school students for small-scale tests and 220 students for large-scale field tests. The instruments used in developing this product are interview guides, documentation, and questionnaires. The data analysis technique uses descriptive in the form of percentages and uses a test of the effectiveness of using the flipbook maker media product for elementary school students' basic movement patterns using the t-test.

The results of the interviews regarding the use of technology-based learning media are needed by physical education teachers in the learning process. Based on the validation results of learning experts 88%, media experts 80% and language experts 80%, an average score of 83.8% was obtained. The pre-test and post-test results in the experimental class showed that there was a significant difference in the experimental class after using learning media compared to classes that did not use learning media, and the increase in learning outcomes was seen from the results of data analysis calculations from large field tests that $t_{count} > t_{table} \quad | -5,481 | > 1.97$. Significant.

The use of technology-based learning media is needed by physical education teachers in the learning process. The flipbook maker media product is valid and suitable for use in On Grade IV, V, VI Elementary Students PJOK learning. Flipbook maker-based learning media is effective in improving learning outcomes for Grade IV, V, VI Elementary Students.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar”. Disertasi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Doktor Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahrgaaan Universitas Negeri Semarang

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Prof. Dr. Soegiyanto M. S (Alm), Prof Dr. Heny Setyawati, M. Si, (Promotor), Dr. Sulaiman, M. Pd (Kopromotor) dan Prof. Dr. Setya Rahayu, M.S (Anggota Promotor) yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti dalam penyusunan disertasi.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pula kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Semarang atas dukungan kelancaran yang diberikan penulis dalam menempuh studi.

3. Koordinator Program Studi dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang atas dukungan kelancaran dan ilmu yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka memenuhi tugas akhir.
4. Para ahli di bidang media pembelajaran Dr. Ranu Baskora Aji Putra, Donny Wira Yudha Kusuma, Ph. D, Ahli Pendidikan Jasmani Dr. Hermawan Pamot Raharjo, M. Pd, Alda Indrawan, S. Pd yang juga Instruktur Nasional PJOK, dan Dr. Hermahayu, M. Si sebagai ahli bahasa yang telah memberikan masukan sehingga dapat dihasilkan produk media pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar
5. Pemerintah Kota Salatiga yang memerikan ijin untuk tempat penelitian
6. Guru-guru PJOK Kota Salatiga Membantu Pelaksanaan Penelitian
7. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Olahraga angkatan 2016 yang telah membantu dan memberikan inspirasi kepada peneliti.
8. Ibu, bapak, Istri dan anak-anaku yang telah memberikan semangat bagi peneliti dalam menyelesaikan studi.

Peneliti sadar bahwa dalam disertasi ini masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang keolahragaan.

Semarang, Januari 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PENGUJI DISERTASI TAHAP I	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Cakupan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERFIKIR	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Kerangka Teoritis	13
2.2.1 Hakekat Pengembangan Media Pembelajaran	13
2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran	14
2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	18
2.2.1.4 Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran	20
2.2.2 <i>Flipbook Maker</i>	24
2.2.3 Pendidikan Jasmani (PJOK)	27
2.2.3.1 Pengertian Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan	32
2.2.3.2 Tujuan Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan	33

2.2.3.3	Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	35
2.2.4	Perkembangan Usia dalam pendidikan Jasmani	38
2.3	Kerangka Berfikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN		41
3.1	Desain Penelitian	41
3.2	Prosedur Penelitian.....	41
3.2.1	Melakukan Analisis Kebutuhan	42
3.2.2	Merencanakan dan Mendesain Produk Model Pembelajaran	42
3.2.3	Validasi Ahli	42
3.2.4	Uji Coba Lapangan	42
3.2.5	Refisi Produk.....	43
3.3	Sumber Data dan Subjek Penelitian	43
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
3.5	Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas	44
3.5.1	Uji Keabsahan Data.....	44
3.5.2	Uji Validitas	44
3.5.3	Reliabilitas	45
3.6	Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Analisis kebutuhan media pembelajaran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar.....	47
4.2	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook Maker</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas Atas	50
4.2.1	Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal.....	50
4.2.2	Perencanaan.....	51
4.2.3	Pengembangan Produk.....	53
4.2.4	Uji Coba Awal.....	73
4.2.5	Uji coba lapangan awal	84
4.2.6	Revisi	85
4.2.7	Uji lapangan	86
4.2.8	Revisi akhir	87
4.2.9	Desiminasi dan Distribusi	87
4.3	Efektivitas Penggunaan Media Media Pembelajaran <i>Flipbook Maker</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas Atas di SD Salatiga	88

4.3.1	Analisa Data	88
4.3.2	Uji Normalitas	89
4.3.3	Uji Homogenitas	90
4.3.4	Uji t	91
4.4	Kajian Produk yang Telah Direvisi	92
4.5	Temuan Hasil Penelitian	95
4.6	Kelebihan dan kelemahan produk	96
BAB V	PENUTUP	97
5.1	Simpulan.....	97
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Klasifikasi Penilaian Uji Coba Produk	46
Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas IV, V dan VI	50
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran PJOK	74
Tabel 4. 3 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran PJOK.....	76
Tabel 4. 4 Revisi Produk Oleh Ahli Materi/isi	77
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	79
Tabel 4. 6 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media.....	81
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	82
Tabel 4. 8 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Bahasa	84
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Lapangan Kecil	85
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Lapangan Besar	86
Tabel 4. 11 Nilai Hasil Uji Lapangan Kecil.....	88
Tabel 4. 12 Nilai Hasil Uji Lapangan Besar	89
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas	89
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas.....	90
Tabel 4. 15 Hasil Uji Beda.....	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Flip Book</i>	27
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	40
Gambar 4. 1 Diagram Alur Perancangan Media Pembelajaran	52
Gambar 4. 2 Halaman Depan Cover Media	54
Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan dan Kata Pengantar.....	54
Gambar 4. 4 Kompetensi Dasar	55
Gambar 4. 5 Gambar Sub-tema Gerak Dasar Berjalan	55
Gambar 4. 6 Materi sub-tema I	56
Gambar 4. 7 Gambar Sub-Tema Gerak Jalan Ke belakang	56
Gambar 4. 8 Materi sub- tema gerak jalan ke belakang.....	57
Gambar 4. 9 Gambar Sub-Tema Jalan Menyamping.....	57
Gambar 4. 10 Materi Sub-Tema Jalan Menyamping	58
Gambar 4. 11 Materi Sub-Tema Jalan Zigzag	58
Gambar 4. 12 Materi Sub-tema Jalan Zigzag.....	59
Gambar 4. 13 Gambar Sub-Tema Lari Ke Depan.....	59
Gambar 4. 14 Materi Sub-tema Lari ke Depan	60
Gambar 4. 15 Gambar Sub-Tema Lari Ke Belakang (Mundur)	60
Gambar 4. 16 Materi Sub-tema Lari ke Belakang (Mundur).....	61
Gambar 4. 17 Gambar Sub-Tema Lari Menyamping	61
Gambar 4. 18 Materi Sub-tema Lari Menyamping.....	62
Gambar 4. 19 Gambar Sub-Tema Menyilang	62

Gambar 4. 20 Materi Sub-tema Lari Menyilang	63
Gambar 4. 21 Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan.....	63
Gambar 4. 22 Materi Sub-tema Melompat ke Depan	64
Gambar 4. 23 Gambar Sub-Tema Melompat ke Belakang	64
Gambar 4. 24 Materi Sub-tema Melompat ke Belakang.....	65
Gambar 4. 25 Gambar Sub-Tema Melompat ke Samping.....	65
Gambar 4. 26 Materi Sub-tema Melompat ke Samping	66
Gambar 4. 27 Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan dan Belakang.....	66
Gambar 4. 28 Materi Sub-tema Melompat ke Depan dan Belakang	67
Gambar 4. 29 Gambar Sub-Tema Melempar ke Depan dan Belakang.....	67
Gambar 4. 30 Materi Sub-tema Melempar ke Depan dan Belakang	68
Gambar 4. 31 Gambar Sub-Tema Melempar ke Bawah.....	68
Gambar 4. 32 Materi Sub-tema Melempar ke Bawah.....	69
Gambar 4. 33 Gambar Sub-Tema Melempar ke Atas.....	69
Gambar 4. 34 Materi Sub-tema Melempar ke Atas	70
Gambar 4. 35 Gambar Sub-Tema Variasi Gerak Dasar, Jalan	70
Gambar 4. 36 Materi Sub-tema Variasi Gerak Dasar, Jalan, Lari dan Melempar	71
Gambar 4. 37 Daftar Pustaka	71
Gambar 4. 38 Author.....	72
Gambar 4. 39 Cover Belakang	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Sk Pembimbing	106
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	107
Lampiran 3. Etical Clearence	108
Lampiran 4. Ijin Penelitian.....	109
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	110
Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	116
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	122
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Indonesia	128
Lampiran 9. Angket Respon Siswa.....	131
Lampiran 10. Hasil analisis uji validitas dan reliabilitas, output aplikasi SPSS.	135
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Lapangan Kecil.....	137
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Lapangan Besar	139
Lampiran 13. Perangkat Pembelajaran	145
Lampiran 14. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Uji Lapangan Kecil..	159
Lampiran 15. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Lapangan Besar.....	161
Lampiran 16. Hasil Perhitungan <i>Uji t</i>	167
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses interaksi antara dua elemen atau lebih melalui berbagai proses untuk mencapai tujuan, dengan pendidikan seseorang mendapatkan ilmu, pengalaman, wawasan dan meningkatkan derajat juga mendapatkan kedudukan di kalangan masyarakat. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi kemanusainya (Umar Tirtahardja 2005). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (ayat 1) menyatakan bahwa pendidikan 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.

Pendidikan jasmani adalah komponen fundamental dari kerangka pendidikan yang lebih besar, yang menggunakan olahraga dan latihan jasmani untuk menumbuhkan perilaku moral dan pengembangan keterampilan sosial, stabilitas emosional, pemikiran kritis, kebugaran jasmani, dan kesehatan. Tujuan pendidikan jasmani yang mendorong tumbuhnya keterampilan motorik, bakat jasmani, pengetahuan, sportivitas, pembiasaan hidup sehat, dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual, dan sosial) sejalan dengan hal tersebut.

Untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, perkembangan emosi, sosial, dan moral pada siswa, pendidikan jasmani meliputi pemberian kesempatan kepada mereka untuk bermain, berolahraga, dan aktivitas jasmani lainnya. Tujuan dari proses pendidikan ini adalah untuk membentuk pola hidup sehat dan aktif yang dapat dipertahankan siswa sepanjang hidupnya (Rosdiani 2015).

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, di jenjang sekolah pendidikan jasmani dikenal dengan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). PJOK diajarkan pada jalur pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktifitas fisik yang mempunyai tujuan pengembangan gaya hidup aktif secara fisik, pengajaran yang dilakukan harus efektif jika anak-anak ingin memperoleh keterampilan untuk menjalani gaya hidup aktif secara fisik. Program yang efektif dapat mengembangkan keterampilan motorik, memberikan pengetahuan yang diperlukan untuk gaya hidup aktif, mendorong partisipasi teratur dalam aktivitas fisik, memfasilitasi pengembangan dan pemeliharaan kebugaran, menumbuhkan perilaku pribadi dan sosial yang bertanggung jawab, dan membantu siswa untuk menghargai partisipasi. PJOK yang komprehensif dapat berkontribusi pada peningkatan kesehatan fisik, keterampilan motorik, dan pemahaman tentang gaya hidup sehat pada siswa sekolah dasar (Hardman & Marshall, 2000; Sallis et al., 1997)

Untuk pembelajaran yang efektif diperlukan juga media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar (Rink and Hall 2008). Jenjang

pendidikan pada jalur pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang diselenggarakan pada satuan pendidikan yang berbentuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah atau bentuk lain yang sederajat serta menjadi satu kesatuan kelanjutan pendidikan pada satuan pendidikan yang berbentuk Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah, atau bentuk lain yang sederajat (Kemendikbud 2017).

Pendidikan dasar diselenggarakan melalui sekolah dasar yang merupakan salah satu jenis satuan pendidikan formal. Salah satu materi yang ada pada kompetensi di sekolah dasar pada kurikulum 2013. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler (Kemendikbud 2018).

Kompetensi dasar pada kurikulum 13 pada mata pelajaran PJOK kelas IV terdiri dari 3.3 memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional, 4.3 mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. Kelas V berisi 3.3 memahami kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional, 4.3. mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. Kelas VI memuat 3.3 memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional, 4.3 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan

lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional (Kemendikbud 2018).

Media sebagai alat bantu mengajar seharusnya memberikan manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran, guru yang membuat media kadangkala terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar. Hasil wawancara lanjutan yang dilakukan pada tanggal 23 Maret 2022 Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menyampaikan bahwa dalam pembelajaran selama ini menggunakan media pembelajaran yang di dapatkan dari *youtube*, sebagian besar belum membuat media pembelajaran dalam bentuk video. Ada beberapa guru yang membuat media pembelajaran hanya berupa video melalui pengambilan gambar sendiri, tetapi kurang menarik bagi siswa dan kurang adanya petunjuk yang jelas.

Hasil wawancara juga disampaikan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat urutan pembelajaran yang sesuai dengan kelasnya disertai dengan penjelasan dan ada gambar yang ditampilkan, media yang di sampaikan harus menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru membutuhkan media yang bisa diakses mudah sehingga bisa diterima siswanya, dengan demikian peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk menjawab pertanyaan dari guru Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam bentuk Media pembelajaran Berbasis *Flipbook maker*.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu teknologi yang menarik untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *flipbook*. *Flipbook*

adalah media digital yang memungkinkan pengguna untuk mengakses konten dengan cara yang menarik dan interaktif. Namun, penggunaan *flipbook* dalam konteks pembelajaran masih perlu diteliti lebih lanjut, terutama dalam hal pengembangan, implementasi, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana implementasi pembelajaran Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana Implementasi media pembelajaran pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar kelas atas pada siswa sekolah dasar di Salatiga?
- 3) Bagaimana media yang tepat untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa Sekolah Dasar?
- 5) Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar terhadap hasil Pembelajaran?

1.3 Cakupan Masalah

Penelitian tidak lepas dari sebuah masalah, maka peneliti hanya membatasi cakupan masalah tentang pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. Bagaimana Implementasi serta efektifitas Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa kelas atas Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa kelas atas Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa kelas atas Sekolah Dasar terhadap hasil Pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar.

- 2) Menghasilkan desain media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar.
- 3) Menganalisis efektifitas media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar terhadap hasil Pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini akan menghasilkan sintesis mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi gerak dasar jalan, lari jalan sebagai sumbangan teoritis bagi perkembangan kajian ilmu Pendidikan, khususnya mengenai penerapan teori pembelajaran pendidikan jasmani anak sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian yang bisa di hasilkan dari penelitian ini di harapkan guru mampu:

- 1) Mendiskripsikan implementasi media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* materi pola gerak dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar.
- 2) Menambah khasanah dalam belajar gerak pada Pola gerak Dasar Jalan, Lari, Lompat, dan Lempar Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa Sekolah Dasar Kelas Atas di Salatiga.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbentuk *flipbook maker* yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran pendidikan jasmani kelas atas khususnya materi gerak dasar jalan, lari lompat dan lempar, yang menjadi bagian dari kompetensi dasar pendidikan jasmani kelas atas pada masa pandemi dan pasca pandemi dengan keterbatasan. Media dan perangkat ini dapat dijadikan pedoman baik untuk guru dan diterapkan ke siswa kelas atas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dibuat dengan asumsi

- 1) Guru pendidikan jasmani sekolah dasar sudah jelas terkait dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan.
- 2) Adanya kesamaan persepsi tentang pembelajaran PJOK khususnya materi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar.
- 3) Reviewer memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas memadai dan perangkat pembelajaran pendidikan jasmani materi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- 1) Pengambilan video belum menggunakan tenaga ahli
- 2) File cukup besar sehingga *Flipbook* hanya bisa di buka dilaptop, belum bisa di buka di HP.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA

BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas siswa sekolah dasar yang akan dilakukan, memiliki beberapa persamaan topik dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya diantaranya adalah:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Mugiyo Hartono (2016) dengan judul “pengembangan bola multifungsi untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk desain bola multifungsi (bola basket, voli, sepakbola) yang berfungsi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam bergerak dan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan 10 langkah, menggunakan sampel uji coba skala kecil 36 peserta didik SD dan SMP, untuk skala besar menggunakan sebanyak 72 anak SD dan SMP di Kota Semarang. Berdasarkan penelitian didapatkan bola multifungsi untuk permainan bola basket, voli dan sepakbola dengan ukuran 66 cm terbuat dari bahan spon PU (*Poly Urhetane*) halus tidak licin, berat 270 gram, tekanan

angin 0.250-0.3 bar dan pantulan 105-115. Desain bola menggambarkan cirikhas ketiga bola tersebut. Simpulan penelitian adalah bola multifungsi memiliki fungsi ganda untuk permainan basket, voli dan sepakbola, tidak menimbulkan rasa sakit, riangan dan tidak terlalu berat. Memiliki 4 panel lingkaran segitiga tumpul bergambar dan warna yang bercirikan bola basket, voli, sepakbola, potongan lain adalah segitiga dan segi empat yang saling mengait.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Acim (2019) dengan judul penelitian pengembangan model pembelajaran sejarah berbasis media audio visual. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana mengembangkan materi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa; 2) bagaimana pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi SMA Negeri 11 Ambon, pada siswa kelas XI semester ganjil; 3) bagaimana mendesain media pembelajaran sebagai alat bantu guru dan merubah penampilan pembelajaran guru sejarah. Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari tiga langkah yakni 1) tahap mengidentifikasi, 2) tahap mengembangkan, dan tahap evaluasi dan merevisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) minat dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui materi pembelajaran yang secara konseptual dikembangkan melalui tiga tahap yakni mengidentifikasi, mengembangkan, serta mengevaluasi dan merevisi; 2) pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi SMA Negeri 11 Ambon dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan Dick & Carey; 3) Desain media

pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung di SMA Negeri 11 Ambon. Secara keseluruhan model pembelajaran berbasis media audio visual memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA negeri 11 Ambon (Acim 2019)

- 3) Penelitian yang dilakukan Hermawan Pamot Raharjo (2020) “Pengembangan Materi Pembelajaran Lokomotor, Non Lokomotor dan Manipulatif Kelas Bawah melalui Pendekatan *Teaching Personal And Social Responsibility*. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani materi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif kelas bawah Sekolah Dasar menggunakan pendekatan TPSR. Penelitian ini menggunakan *Research and Development*, langkahnya adalah 1) melakukan analisis kebutuhan dengan observasi di 3 SD, 2) Mendesain Produk Model Pembelajaran, 3) melakukan validasi ahli permainan, 4) Melakukan uji skala kecil di SD Sukorejo 02, 5) Melakukan revisi produk, 6) Melakukan uji skala besar di SD Sampangan 01. Instrumen menggunakan angket untuk ahli pembelajaran dan ahli permainan, lembar observasi menilai sikap, lembar penilaian otentik menilai pengetahuan dan lembar observasi menilai keterampilan untuk uji coba lapangan. Data hasil ujicoba dianalisis secara diskriptif analitik, dengan melakukan pencermatan dan telaah mendalam terhadap informasi dan atau umpan balik yang dapat dijarah dari subjek ujicoba. Hasil penelitian: Desain Awal Produk Gerak Dasar Lokomotor, Non lokomotor dan manipulatif Kelas 1, 2, dan 3 telah memenuhi kebutuhan/ pembelajaran, evaluasi para ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala

besar. Hasil pengujian uji coba skala kecil t-hitung nilai sikap pada gerak dasar lokomotor kelas bawah sebesar $-2,08$ ($0,03 < 0,05$), pengetahuan sebesar $-2,08$ ($0,03 < 0,05$), dan keterampilan sebesar $-2,08$ ($0,03 < 0,05$). Uji coba skala besar menunjukkan juga peningkatan nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif pada kelas bawah. Berdasarkan uji, hasil penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa kelas 1, 2, dan 3 mengalami peningkatan. (Hermawan Pamot Raharjo 2020)

- 4) Prescott et al. (2018) Elementary school wide implementation of a blended learning program for reading intervention. The authors examined the implementation of a blended learning program for literacy instruction across kindergarten through Grade 5 in a Title I urban elementary school, including a population of students (18%) who are English learners. Student progress in the online component of the blended learning program was a significant predictor of growth in reading performance on a standardized reading assessment (Group Reading Assessment and Diagnostic Evaluation, Pearson Assessment, Boulder, CO) when controlling for student grade level, initial student skill level, and English learner status; however, students in kindergarten through Grade 2 showed more substantial gains than students in later grades. These results suggest there is a benefit of a blended learning approach to literacy instruction for a diverse cross-section of students, particularly when beginning instruction in the early grades.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Hakekat Pengembangan Media Pembelajaran

Media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Media pembelajaran, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah peserta didik yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran, proses penyampaian pesan informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.

Kata media berasal dari bahasa *latin* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk 2010). Menurut Arsyad (2010) media dalam bahasa *arab* disebut *wa saail* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan sesuatu dapat dikatakan sebagai media bila sesuatu tersebut dapat berfungsi sebagai penyalur atau perantara sesuatu. Gagne

(1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arief S Sadiman, dkk, 2010). Buku, film, kaset, film bingkai adalah contohnya. media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Sanjaya 2018). Menurut Dina Indriana (2011) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat menerangkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Sanjaya (2018) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio

2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Sanjaya 2018).

Fungsi dari media pembelajaran dari simpulan di atas adalah sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Arsyad (2010) manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Sedangkan menurut Nasution (2013) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang

dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

2.2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga kebutuhan siswa dapat terpenuhi dengan tepat. Media pembelajaran Menurut Nana dan Rivai (2011) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam: a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja. b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja. c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam: a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisive. b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam: a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi. b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Yusufhadi (2011) mengklasifikasikan media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- 1) Media penyaji, yang terdiri dari: a) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam, b) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam, c) Kelompok Tiga: Media Audio, d) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam, e) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film), f) Kelompok Enam: Televisi, g) Kelompok Tujuh: Multimedia
- 2) Media Objek, Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.
- 3) Media Interaktif Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengelompokan media dapat dibagi menjadi: 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder, 2) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya, 3)

Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti , foto, lukisan dan sebagainya, dan 4) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

2.2.1.4 Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Kriteria yang digunakan guru dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Arief S Sadiman, dkk (2010), untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:

1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

Kebutuhan siswa di lapangan sangat beragam dari berbagai tingkat kelas, sehingga dibutuhkan analisis yang tepat guna mendapatkan susuna mendia yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa

2) Merumuskan tujuan instruksional

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut.

- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku.

- 5) Menulis naskah media.

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

- 6) Mengadakan tes dan revisi.

Evalusi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

Menurut Sudjana Nana dan Ahmad Rivai (2011) Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu:

1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan- tujuan instruksional yang telah di tetapkan.

2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, peinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

3) Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah peroleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya

Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.

5) Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Selain kriteria diatas ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

1) Tujuan

Media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan.

2) Efektifitas

Guru harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3) Kemampuan Guru dan Siswa

Dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa dengan proses belajar yang menarik perhatian.

4) Fleksibilitas

Dalam memilih media, guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

5) Ketersediaan Media

Tidak semua sekolah menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing sekolah. Guru haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, contohnya dengan membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana atau membuat bersama-sama dengan siswa.

6) Manfaat

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran. Sehingga dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi siswa.

7) Kualitas

Dalam pengadaan media, guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh guru untuk proses belajar siswa di waktu yang lain. Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran, Salah satu media yang berkembang dalam pembelajaran saat ini adalah *flipbook maker*.

2.2.2 *Flipbook Maker*

Flipbook Maker adalah sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk membuat *flipbook* digital. *Flipbook* adalah jenis publikasi digital yang menyerupai buku fisik, tetapi dibuat untuk ditampilkan secara digital. *Flipbook* biasanya memiliki efek animasi seperti halaman berputar saat halaman diperbarui, memberikan pengalaman yang mirip dengan membalik halaman buku nyata.

Flipbook Maker memungkinkan pengguna untuk membuat *flipbook* dengan mudah tanpa harus memiliki keterampilan desain atau pemrograman yang tinggi. Biasanya, aplikasi ini menyediakan antar muka yang intuitif di mana pengguna

dapat mengimpor gambar, teks, dan media lainnya, serta menyesuaikan efek animasi, transisi, dan interaktivitas. Hasilnya bisa berupa *flipbook* yang bisa diakses secara *online* melalui *web browser* atau dapat disematkan di situs web atau platform media sosial. Tujuan umum dari *flipbook maker* adalah untuk memberikan cara yang menarik dan interaktif bagi pengguna untuk menampilkan konten mereka secara digital, seperti portofolio, brosur, katalog produk, e-majalah, dan sebagainya

Kvisoft Flipbook Maker Pro v4.0 adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *Kvisoft Flip Book Maker Pro v4.0* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain, halaman awal setelah masuk *Kvisoft Flipbook*.

Flipbook Maker memiliki beberapa kegunaan yang penting, antara lain:

1. Membuat publikasi digital yang menarik.

Flipbook Maker dapat membuat publikasi digital yang menarik dan interaktif, seperti majalah digital, brosur, katalog produk, buku elektronik, dan banyak lagi. Dengan efek animasi yang realistis, *flipbook* dapat menarik perhatian pembaca dan membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik.

2. Meningkatkan keterlibatan pengguna.

Flipbook yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan konten. Pengguna dapat dengan mudah menggeser halaman, memperbesar

gambar, menambahkan catatan, atau bahkan memutar video langsung dari *flipbook*, menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh dan berinteraksi.

3. Distribusi akses yang mudah

Publikasi digital yang dibuat dengan *Flipbook Maker* dapat dengan mudah didistribusikan secara online melalui situs web, media sosial, atau email. Pembaca dapat mengakses *flipbook* dari berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel pintar, memungkinkan akses yang mudah di mana saja dan kapan saja.

4. Analis dan pelacakan

Beberapa *Flipbook Maker* menyediakan fitur untuk menganalisis kinerja *flipbook*, seperti melacak jumlah tayangan, interaksi pengguna, dan lainnya. Ini dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana pembaca berinteraksi dengan konten, sehingga dapat digunakan melakukan perbaikan atau penyesuaian sesuai kebutuhan

5. Membuat presentasi yang dinamis.

Selain itu, *Flipbook Maker* dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik. Anda dapat memasukkan teks, gambar, grafik, dan multimedia lainnya ke dalam *flipbook* untuk mendukung presentasi sehingga memberikan tampilan yang profesional dan menarik.

Secara keseluruhan, *Flipbook Maker* adalah alat yang kuat untuk membuat konten digital yang menarik dan interaktif, baik untuk keperluan pribadi maupun bisnis. Dengan fitur-fitur yang fleksibel dan intuitif, *Flipbook Maker*

memungkinkan untuk menciptakan publikasi digital yang memikat dengan mudah dan cepat.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Flip Book
(Sumber. Draf awal penelitian, 2022)

2.2.3 Pendidikan Jasmani (PJOK)

PJOK adalah *“the phase of the general educational program that contributes the total growth and development of each child, primary through movement experiences”*. PJOK juga dapat diartikan sebagai bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, yaitu suatu proses pendidikan melalui kegiatan jasmani, permainan, dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan, berupa pengembangan dan peningkatan kemampuan organik, *neuromuscular*, interpretif, Sosial dan emosional (Bucher, 55 dan Pangrazi, 4).

Bucher (1979:38) menyatakan bahwa berdasarkan filosofi PJOK modern ada 12 komponen dasar yang harus dipahami oleh setiap guru PJOK dalam PBM PJOK, yaitu: (1) berpusat pada siswa, (2) disesuaikan dengan lingkungan sekolah, (3) didasarkan pada perhatian dan keinginan anak yang berhubungan dengan kebutuhan masyarakat, (4) guru sebagai pemandu merencanakan bersama-sama

siswa, (5) dipusatkan pada pengembangan anak secara total, baik fisik, emosional, dan sosial yang perlu disempurnakan dan ditambah dengan kebutuhan mental, (6) pelajaran pribadi secara langsung, berkesempatan untuk menunjukkan kreatifitas, sosialisasi, pemecahan masalah, dan bereksperimen, (7) berhubungan dengan masyarakat sekolah yang tertutup dan bekerjasama dengan keluarga, (8) disiplin pribadi, (9) kurikulum yang bersifat universal, (10) membentuk lingkungan sekolah, (11) menjamin terhadap pengembangan siswa secara individu, dan (12) kelas sebagai laboratorium untuk menguji ide-ide baru. Pendidikan jasmani mengembangkan kompetensi fisik dan kepercayaan diri siswa, dan kemampuan mereka untuk menggunakannya dalam berbagai aktivitas. Ini mempromosikan keterampilan fisik, perkembangan fisik dan pengetahuan tentang tubuh yang sedang beraksi.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi kreatif kompetitif dan menghadapi tantangan yang berbeda sebagai individu dan dalam kelompok dan tim. Hal ini mendorong sikap positif terhadap gaya hidup aktif dan sehat. Murid belajar bagaimana berpikir dengan cara yang berbeda untuk menyesuaikan dengan berbagai macam kegiatan kreatif, kompetitif dan menantang. Mereka belajar bagaimana merencanakan, melakukan dan mengevaluasi tindakan, ide dan kinerja untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas mereka. Melalui proses ini siswa menemukan bakat, kemampuan, dan preferensi mereka, dan membuat pilihan tentang bagaimana terlibat aktivitas fisik sepanjang hidupnya (Capel and Piotrowski 2000)

Tujuan PJOK yang harus dicapai oleh guru melalui proses pembelajaran di sekolah menurut Bucher (1979:45) ada lima aspek, yaitu: (1) Organik, (2) *Neuromuscular*; (3) Interpretif (4) Sosial, dan (5) Emosional. Tujuan PJOK SD seperti yang telah digariskan di dalam kurikulum 2004 terdiri dari (1) meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, (2) membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama, (3) menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani, (4) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, bekerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, (5) mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi dalam berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktifitas ritmik, akuatik, dan pendidikan luar sekolah, (6) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, (7) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, (8) mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, dan (9) mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif (Depdiknas, 2004).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, *baik* dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan

jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, PJOK berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Pendidikan jasmani harus dapat menyebabkan perbaikan dalam ‘pikiran dan tubuh’ yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan *holistik* tubuh-jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan: psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, PJOK diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.” Artinya, dalam tubuh yang baik ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: *Mensana in corporesano*.

Pendidikan jasmani juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagai istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari. Pemahaman tersebut membantu para guru atau masyarakat dalam memahami peranan dan fungsi pendidikan jasmani secara lebih konseptual. Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang

bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya. olahraga di pihak lain adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif. Beberapa ahli memandang bahwa olahraga semata-mata suatu bentuk permainan yang terorganisasi, yang menempatkannya lebih dekat kepada istilah pendidikan jasmani. Akan tetapi, pengujian yang lebih cermat menunjukkan bahwa secara tradisional, olahraga melibatkan aktivitas kompetitif.

Olahraga sebagai aktivitas kompetitif yang terorganisir, dartikan sebagai aktivitas yang sudah disempurnakan dan diformalkan hingga batas tertentu, sehingga memiliki beberapa bentuk dan proses tetap yang terlibat. *Peraturan*, misalnya, baik tertulis maupun tak tertulis, digunakan atau dipakai dalam aktivitas tersebut, dan aturan atau prosedur tersebut tidak dapat diubah selama kegiatan berlangsung, kecuali atas kesepakatan semua pihak yang terlibat. Di atas semua pengertian itu, olahraga adalah aktivitas kompetitif. Kita tidak dapat mengartikan olahraga tanpa memikirkan kompetisi, sehingga tanpa kompetisi itu, olahraga berubah menjadi semata-mata bermain atau rekreasi. Bermain, karenanya pada satu saat menjadi olahraga, tetapi sebaliknya, olahraga tidak pernah hanya semata-mata bermain; karena aspek kompetitif teramat penting dalam hakikatnya.

Pendidikan jasmani mengandung elemen baik dari bermain maupun dari olahraga, tetapi tidak berarti hanya salah satu saja, atau tidak juga harus selalu seimbang diantara keduanya. Sebagaimana dimengerti dari kata-katanya, pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani yang memiliki tujuan kependidikan

tertentu. Pendidikan Jasmani bersifat fisik dalam aktivitasnya dan PJOK dilaksanakan untuk mendidik. Hal itu tidak bisa berlaku bagi bermain dan olahraga, meskipun keduanya selalu digunakan dalam proses kependidikan.

Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan, dan ketiganya dapat melumat secara pas dalam konteks pendidikan jika digunakan untuk tujuan-tujuan kependidikan. Bermain dapat membuat rileks dan menghibur tanpa adanya tujuan pendidikan, seperti juga olahraga tetap eksis tanpa ada *tujuan* kependidikan. Misalnya, olahraga profesional (di Amerika umumnya disebut *athletics*) dianggap tidak punya misi kependidikan apa-apa, tetapi tetap disebut sebagai olahraga. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Kesenangan dan pendidikan tidak harus dipisahkan secara eksklusif; keduanya dapat dan harus beriringan bersama.

2.2.3.1 Pengertian Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan atau disingkat dengan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran,

penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang lebih baik (Khomsin 2010)

PJOK adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktivitas fisik. PJOK diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Proses pembelajaran PJOK selama ini masih terbatas sekali jenisnya yang diajarkan kepada peserta didik, selain itu juga dengan sedikitnya model pembelajaran dengan bentuk permainan yang diberikan kepada peserta didik pada jenjang sekolah dasar dapat mengurangi minat siswa untuk belajar, padahal dengan memberikan banyak pilihan materi untuk melakukan aktivitas permainan yang diberikan kepada peserta didik yang dilakukan secara tidak berulang-ulang akan menambah minat dan motivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak dalam pengembangan geraknya sehingga secara tidak langsung melalui bentuk-bentuk permainan juga akan mengurangi rasa kebosanan dari peserta didik terhadap mata pelajaran PJOK.

2.2.3.2 Tujuan Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pada dasarnya PJOK merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai melalui PJOK

mencakup pengembangan individu secara menyeluruh, artinya cakupan PJOK tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. PJOK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan dasar karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam PJOK.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Depdiknas, 2006)

Menurut Khomsin (2010) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas

jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam PJOK, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif. Menurut McKenzie & Kahan (2008) pendidikan jasmani memiliki tujuan pendidikan yang ditentukan. Ini termasuk mempromosikan gaya hidup aktif secara fisik, mengembangkan kebugaran fisik, berfokus pada perolehan pengetahuan (misalnya, bagaimana tubuh manusia bergerak dan sejarah, taktik, dan prinsip-prinsip ilmiah dari permainan, olahraga, dan tarian), dan mengembangkan sosial, emosional, mental, dan keterampilan fisik.

2.2.3.3 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek yaitu permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola

voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis dan beladiri, serta aktivitas lainnya; Aktivitas pelayanan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya; Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam *aerobic* serta aktivitas lainnya; Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.

Ruang lingkup mata pelajaran PJOK menurut Khomsin, (2010) meliputi beberapa aspek, antara lain yaitu permainan dan olahraga (meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri serta aktivitas lainnya; Aktivitas pengembangan (meliputi mekanika sikap tubuh, dan komponen kebugaran jasmanidan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya; Ativitas senam (meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat dan senam lantai serta aktivitas lainnya; Aktivita ritmik (meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, senam *aerobic* serta aktivitas lainnya; Aktivitas air (meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya; Pendidikan luar kelas (meliputi: piknik/ karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung; Kesehatan (meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat

lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS, aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri dan secara *implisit* masuk kedalam semua aspek.

Menurut Sugiyanto, (2001) perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungannya hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karenanya energi anak diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Di samping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi, dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau penambahan berbagai situasi (Kiram, 1992)

2.2.4 Perkembangan Usia dalam pendidikan Jasmani

Tingkat pertumbuhan jasmani dan gerak dikelompokkan menjadi: (1) masa bayi; (2) Masa pra sekolah; (3) Masa sekolah dasar; (4) masa remaja; (Masa pra remaja (Susanto, 2017).

Sejalan dengan meningkatkan kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah dimulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut: (1) Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien; (2) Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol; (3) Pola atau bentuk gerakan bervariasi; (4) Gerakan semakin bertenaga (Sugiyanto, 2001).

Bebagai gerakan yang mulai bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apabila anak memperoleh kesempatan melakukannya pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan jalan, mendaki, loncat, mencongklang, lompat tali, menyepak, lempar, menangkap, memantulkan bola, memukul dan berenang. Gerakan-gerakan tersebut semakin dikuasai dengan baik. Kecepatan perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh untuk melakukan berulang-ulang di dalam aktivitasnya. Anak-anak yang kurang kesempatan melakukan aktivitas fisik akan mengalami hambatan untuk berkembang.

2.3 Kerangka Berfikir

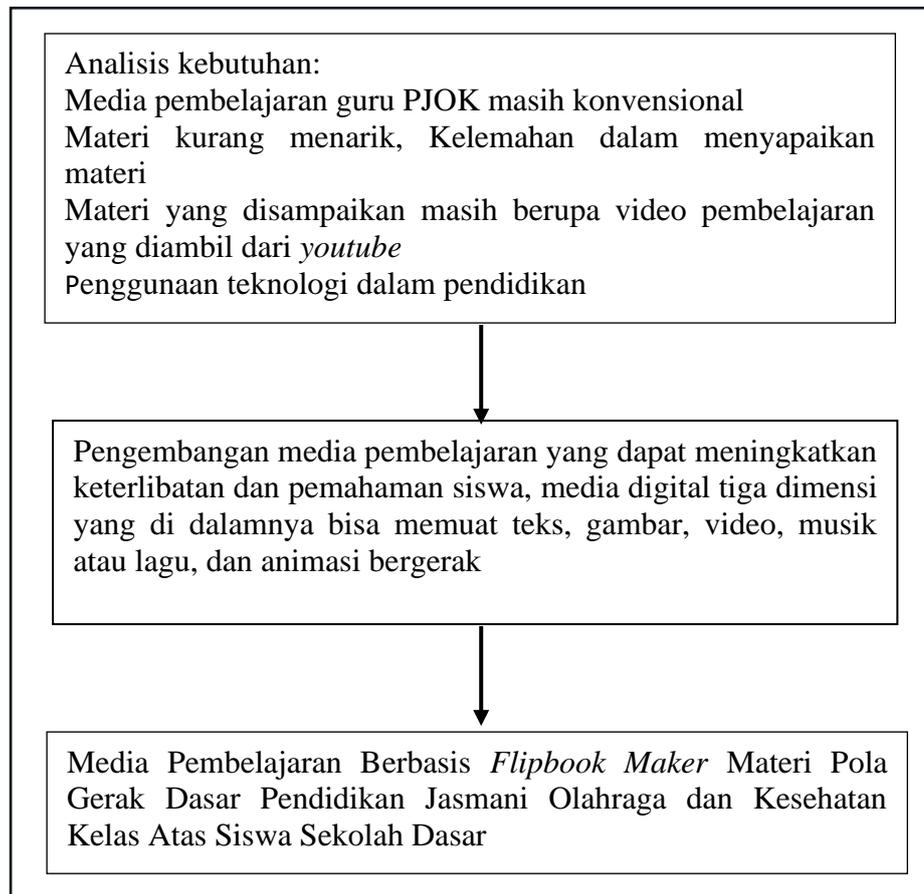
Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah belajar dengan malalui aktivias fisik, salah satu tuntutan dalam kompetensi dasar pembelajaran tersebut adalah mengharapkan siswa dapat mepraktikkan gerak dasar variasi, kombinasi, jalan, lari lempar dan lompat.

Materi kelas atas yang terdiri dari variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari lempar dan lompat melalui permainan tradisonal dan olahraga.

Bagaimana keadaan atau capaian ini bisa dicapai manakala, di sekolah sudah diajarkan dengan model dari gurunya, tetapi setelah mereka kembali kerumah, peserta tidak bisa melakukan aktifitas pembelajaran lagi, peserta didik hanya dibekali lembar kerja peserta didik untuk melakukan pengulangan pembelajaran, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan siswa sebagai petunjuk untuk melakukan aktifitas pembelajaran tersebut. Harapan dari media ini adalah tanpa pengawasan dari guru PJOK dan memanfaatkan peran orang tua agar bisa membantu anaknya melakukan tugas geraknya dengan melihat petunjuk yang ada media pembelajaran tersebut, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting, terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu teknologi yang menarik untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *flipbook*. *Flipbook*

adalah media digital yang memungkinkan pengguna untuk mengakses konten dengan cara yang menarik dan interaktif.



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Gall, Gall, & Borg (2003) metode penelitian dan pengembangan ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Desain penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Model pengembangan ini bersifat deskriptif pengembangan, karena prosedur yang digunakan menggambarkan langkah yang harus diikuti, dan digunakan untuk menemukan suatu model atau *prototype*, dan bisa digunakan untuk pembelajaran (Arikunto, 2013). Menurut Dwiwogo (2018) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada penelitian pengembangan media dan perangkat pembelajaran dilakukan beberapa tahap. Tahapanan tersebut adalah sebagai

berikut:

3.2.1 Melakukan Analisis Kebutuhan

1. Memberikan kuesioner dengan menggunakan *google form* terkait proses pembelajaran PJOK.
2. Tindakan lanjutan yaitu Melakukan FGD Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dari 4 Kecamatan yaitu Kecamatan Sidomukti, Kecamatan Sidorejo, Kecamatan Tingkir dan Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga sejumlah 16 Guru PJOK di Salatiga

3.2.2 Merencanakan dan Mendesain Produk Model Pembelajaran

Membuat media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pola gerak dasar untuk anak sekolah dasar, yang menarik dan interaktif, seperti majalah digital, brosur, katalog produk, buku elektronik, dan banyak lagi. Dengan efek animasi yang realistis, *flipbook* dapat menarik perhatian pembaca dan membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik

3.2.3 Validasi Ahli

Pada penelitian dan pengembangan ini ahli yang di gunakan adalah ahli pembelajaran PJOK adalah Dr. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd, dan Alda Indrawan, S.Pd yang juga Instruktur Nasional PJOK, ahli media pembelajaran Dr. Ranu Baskora Aji Putra, dan Donny Wira Yudha Kusuma, Ph.D. dan ahli bahasa Dr. Hermahayu, M.Si

3.2.4 Uji Coba Lapangan

1. Uji coba kelompok kecil, yang terdiri dari 53 siswa kelas V dari SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04.

2. Uji coba kelompok besar, Dalam uji coba lapangan ini peneliti mengambil kelas besar yang terdiri dari 220 siswa yang terdiri dari SD SDN Salatiga 3, SDN Kutowinangun 01, SDN Kumpulrejo 01, SDN Tegalrejo 04, SDN Kumpulrejo 02, SDN kalicacing 02, SDN Cebongan 02, SDN Dukuh 05, SDN Dukuh 03, SDN Sidorejo Lor 01

3.2.5 Refisi Produk

Revisi produk media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pola gerak dasar siswa sekolah dasar kelas atas ini dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli, serta hasil uji coba. untuk memperbaiki produk sebelum produk akhir digunakan.

3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data penelitian ini berasal dari guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di salatiga yang berjumlah 12 Guru PJOK, 2 Ahli Pembelajaran, 2 ahli media dan 1 ahli bahasa, subjek penelitiannya adalah untuk uji coba skala kecil 53 siswa dan untuk uji skala besar 220 siswa sekolah dasar kelas atas di Salatiga.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini berupa wawancara, dokumentasi dan angket. Wawancara digunakan untuk menjaring informasi secara sistematis dan terarah. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui latar belakang pendidikan dan keahlian subyek pengembangan.

Angket yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu: (1) untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar dan teknik penilaian pada mata pelajaran PJOK, dan (2) sebagai instrumen untuk mengumpulkan pendapat ahli dan guru PJOK tentang

keterterimaan produk yang dikembangkan yaitu kegunaan, mengarah pada manfaat produk bagi mahasiswa dalam pembelajarannya. Ketepatan mengarah pada seberapa relevan produk dalam memenuhi kebutuhan guru dalam membelajarkan pola gerak dasar untuk siswa sekolah dasar. Keterlaksanaan mengarah pada seberapa realistis dan seberapa hemat jika produk ini diimplementasikan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PJOK. Produk ini akan diujicobakan pada skala kecil siswa sekolah dasar di 3 sekolah dasar dengan jumlah 53 siswa sekolah dasar dan skala besar siswa di 8 sekolah dasar dengan jumlah 220 siswa sekolah dasar di Salatiga.

3.5 Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas

3.5.1 Uji Keabsahan Data

Desain produk awal yang telah dibuat serta diuji Keabsahannya oleh para ahli, yang terdiri dari: (1) Ahli materi pembelajaran Dr. Hermawan Pamor Raharjo, M. Pd dan Alda Indrawan, S. Pd (Instruktur Nasional Kurikulum), (2) Ahli Media pembelajaran Dr. Ranu Baskora Aji Putra, M. Pd dan Donny Wira Yudha Kusuma, Ph.D. (3) Ahli Bahasa Dr. Hermahayu, M.si. Validasi ahli sangat penting untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pola gerak dasar yang di gunakan dalam pembelajaran PJOK

3.5.2 Uji Validitas

Uji validitas adalah digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2016: 52). Perhitungan uji validitas menggunakan bantuan program

SPSS. Untuk pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir dalam hal analisis item. Teknik korelasi untuk menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak dilakukan. Metode yang digunakan adalah *pearson correlation*. Adapun kriteria penilaian yaitu item pertanyaan dianggap valid jika nilai $r_{hitung} > r_{table}$ maka dinyatakan valid sedangkan $r_{hitung} < r_{table}$ maka dinyatakan tidak valid. Hasil uji ada dalam lampiran 10 halaman 135.

3.5.3 Reliabilitas

Pengertian dari uji reliabilitas sebagai sebuah uji instrumen yang merupakan lanjutan dari uji validitas. Hasil dari uji validitas terhadap item yang dinyatakan valid, selanjutnya diuji kembali mempergunakan uji reliabilitas. Total ukur yang dipergunakan yaitu jika hasil dari perhitungan r alpha croncbach mendekati angka 1, maka semua kuesioner dapat dinyatakan andal atau reliabel.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right\} \text{ (Arikunto, 2013: 239)}$$

Keterangan :

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum \sigma_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

σ_i^2 = varians total.

Hasil uji reliabilitas tersebut dapat dinyatakan reliabel jika nilai cronbach alpha lebih besar ($>$) dari 0,60 (Ghozali, 2016: 42). Reliabel adalah ketetapan dimana kuesioner penelitian yang digunakan dapat diandalkan, yang berarti jika

dipergunakan terhadap karakter responden yang sama akan mendapatkan jawaban yang tendensinya sama. Hasil uji ada dalam lampiran 10 halaman 135

3.6 Teknik Analisis Data

Penggunaan analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

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

Keterangan:

P = persentase

F = Frekuensi pada klasifikasi presentase

N = Jumlah seluruh nilai data

100 = Konstansta

Dari hasil yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Klasifikasi Penilaian Uji Coba Produk

No	Persentase	Klasifikasi	Makna
1.	0-20%	Tidak baik	Dibuang
2.	20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
3.	40,1-70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
4.	70,1-90%	Baik	Digunakan
5.	90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

(Sumber. Sukirman, 2023)

Selain menggunakan analisis deskriptik untuk kelayakan produk, pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook maker* menggunakan uji beda dengan menggunakan *t-test* dan *Mann Whitney*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis kebutuhan media pembelajaran guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar.

Hasil wawancara pada tanggal 23 Maret 2022 Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menyampaikan bahwa dalam pembelajaran selama ini dilakukan guru menggunakan media pembelajaran yang didapatkan dari *youtube*, sebagian besar belum membuat media pembelajaran dalam bentuk video, selama pembelajaran terbatas ini guru hanya mengandalkan WA grup, bahkan dalam pembelajaran yang sudah masuk pada *Hybrid* guru masih mengandalkan media pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Ada beberapa guru yang membuat media pembelajaran hanya berupa video melalui pengambilan gambar sendiri, tetapi kurang menarik bagi siswa dan kurang adanya petunjuk yang jelas. Hasil wawancara juga disampaikan bahwa guru membutuhkan video pembelajaran yang didalamnya terdapat urutan pembelajaran yang sesuai dengan kelasnya disertai dengan penjelasan dari video tersebut, dan guru juga menjelaskan bahwa media yang disampaikan harus menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pada tanggal 26 Maret 2022 dilakukan observasi siswa kelas atas di SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04, untuk melihat dan menganalisis kebutuhan siswa pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pengumpulan data selanjutnya melakukan wawancara kepada guru pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

guna mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas atas. Hasil wawancara kepada Ferry Sukmawan selaku guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri Dukuh 2 Salatiga, diperoleh data diantaranya adalah mengenai problematika yang terjadi pada saat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berlangsung yakni peserta didik merasa kurang tertarik dengan metode yang selama ini, karena menggunakan media pembelajaran yang di dapatkan dari *youtube*. Pendidik mengajar dengan metode ceramah karena pendidik selama belum memiliki media yang tepat untuk pembelajaran PJOK. Pendidik merasa terlalu berat jika harus mempersiapkan membuat media pembelajaran karena dalam membuat media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama.

Ferry Sukmawan selaku guru PJOK mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang di ambil dari *youtube*, sebenarnya sekolah tersebut telah memiliki fasilitas seperti LCD sebagai alat pembelajaran yang mendukung penggunaan media. Namun untuk pemanfaatannya pada pembelajaran PJOK masih sangat kurang, bahkan tidak pernah digunakan sama sekali. Alasan yang diungkapkan guru mata pelajaran PJOK adalah karena tidak ada media pembelajaran khusus di lapangan. Guru memiliki keterbatasan waktu dalam pembuatannya, serta kurang pemahaman dalam membuat media tersebut. Seringkali guru hanya fokus menyelesaikan pokok bahasan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Pada tanggal 28 Maret 2022 juga melakukan wawancara dengan sebagian

siswa kelas V SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04 Salatiga, kelas tersebut kemudian dijadikan sebagai kelas eksperimen. Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa-siswi dalam belajar PJOK, dan apa saja yang kurang disukai pada waktu belajar mata pelajaran PJOK selama ini di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh kesimpulan bahwa siswa kurang menyukai pelajaran PJOK. Alasannya pelajaran PJOK banyak hafalan dan gerak yang harus diingat. Kondisi tersebut ditambah dengan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru PJOK yang hanya monoton ceramah saja dan hanya menggunakan sumber belajar berupa LKS yang telah diberikan oleh pihak sekolah.

Solusi dan problematika tersebut agar membuat antusias dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya media pembelajaran PJOK. Pembuatan media pembelajaran PJOK dikembangkan agar siswa kelas atas di Salatiga lebih termotivasi dalam belajar PJOK, serta lebih fokus pada saat proses belajar PJOK. Pengembangan media ini diharapkan juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran, dan juga bisa meningkatkan hasil belajar. Nilai hasil belajar PJOK selama ini tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan karena siswa tidak memiliki antusias dalam belajar PJOK sehingga hasil belajar menurun dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah mengembangkan media pembelajaran dari buku ajar yang berisi materi dan gambar kemudian di format PDF, setelah itu dikembangkan dalam bentuk aplikasi *flipbook maker* yang kemudian menjadikan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk

aplikasi *flipbook maker* berisi berbagai macam format media. Pengembangan media pembelajaran bertujuan meningkatkan keefektifan pembelajaran dalam bentuk aplikasi *flipbook maker*.

4.2 Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas Atas

Pada pengembangan media *flipbook maker* pada pembelajaran PJOK ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall, yang terdiri dari 10 tahapan yang sistematis dan terstruktur. Berikut merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti:

4.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Sebelum mengembangkan produk tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi mengenai analisis kompetensi pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang mengacu pada Permendiknas No. 37 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, sesuai Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas IV, V dan VI

KELAS IV	
KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

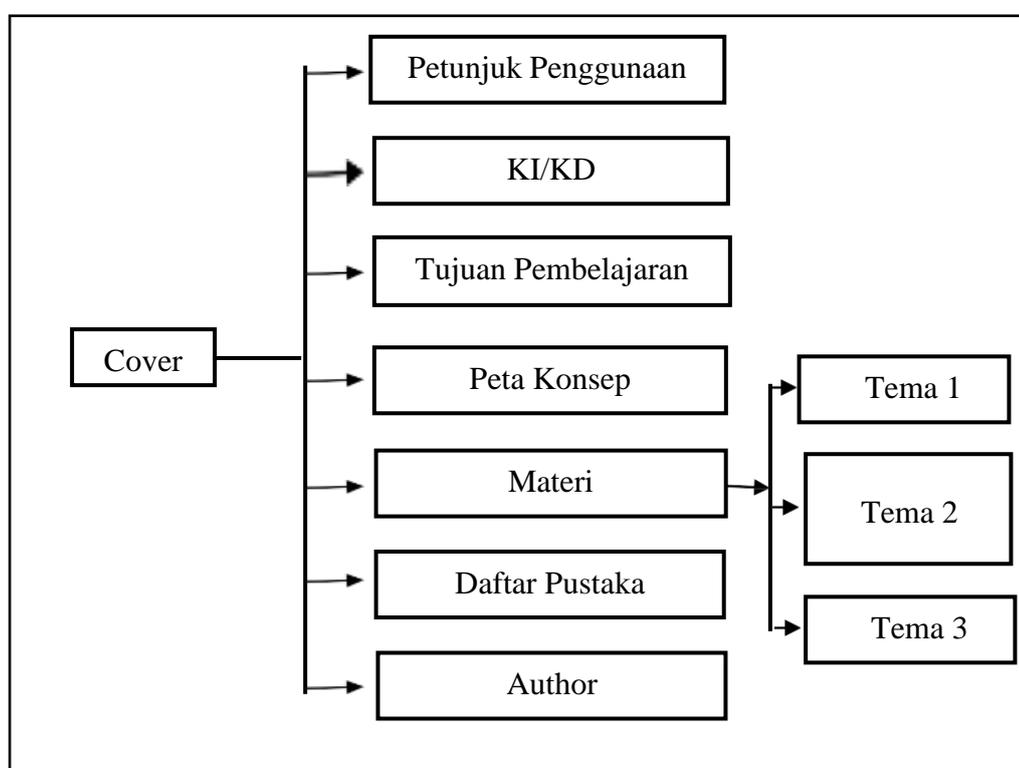
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3. Memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3. Mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
KELAS V	
KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3. Memahami kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.	4.3. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
KELAS VI	
KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3. Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	4.3. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional

4.2.2 Perencanaan

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal peneliti membuat format produk awal yang berkaitan dengan media *flipbook maker* yang

akan digunakan. Pada pembuatan format produk awal ada beberapa komponen yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran agar tersusun rapi, sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran.

Format baku pembuatan buku dengan dengan media *flipbook maker* mencakup cover, petunjuk penggunaan buku, KI dan KD, Tujuan Pembelajaran, peta konsep, materi, daftar pustaka dan biografi penulis.



Gambar 4. 1 Diagram Alur Perancangan Media Pembelajaran

Sementara peralatan yang digunakan berupa laptop dengan spesifikasi

- Processor: Intel(R) Core(TM) i5-8250U CPU @ 1.60GHz 1.80 GHz
- Installed RAM 4,00 GB (3,87 GB usable)
- Device ID 1C073FD4-2854-4C8A-A9AC-89FA6B55808A
- Product ID 00331-10000-00001-AA645

- System type 64-bit operating system, x64-based processor

Sedangkan aplikasi yang digunakan adalah Aplikasi *KVISOFT FLIPBOOK MAKER*. Aplikasi mampu menyajikan dalam bentuk *Ebook* Kelas Atas (PDF), Suara, Video dan Gambar

4.2.3 Pengembangan Produk

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan rancangan terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti membuat produk media *flipbook maker* versi 4.0. Hasil pengembangan digunakan untuk pembelajaran PJOK tema pola gerak dasar pada siswa kelas atas di Salatiga.

Adapun pembelajaran yang terdapat pada *flipbook maker* ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih lanjutnya dapat dilihat pada uraian berikut ini:

4.2.3.1 Tampilan awal (*Cover*)

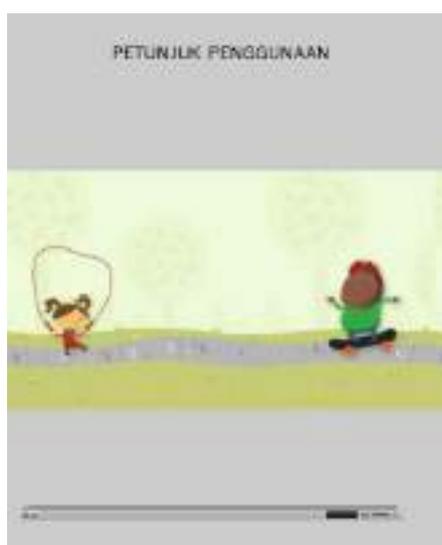
Tampilan (*Cover*) bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* untuk siswa kelas atas SD tema “Gerak Dasar”. Sebelum memulai ke petunjuk penggunaan dan peta konsep serta tujuan pembelajaran, selain itu juga *slide* pembuka (*cover*) dilengkapi dengan beberapa tombol yaitu tombol “*play, next, back, last page, dll*”. Karena pada media *flipbook maker* ini sudah dilengkapi dengan tombol-tombol yang mendukung pengguna akan dipermudahkannya saat menggunakannya.



Gambar 4. 2 Halaman Depan Cover Media

4.2.3.2 Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan

Daftar isi dalam media yang dikembangkan ini bertujuan untuk menjelaskan urutan materi yang terdapat pada media *flipbook maker* ini, sedangkan untuk petunjuk penggunaan berisi *buttoms* dan penjelasan fungsinya setiap *buttom* agar mempermudah penggunaannya.



Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan dan Kata Pengantar

4.2.3.3 Kompetensi Dasar

Halaman ini berisi kompetensi dasar ini yang digunakan. Tujuan agar pengguna bisa memahami dan bisa terarah dalam menjelaskan materi yang terdapat dalam media *flipbook maker* ini.

KELAS IV	
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3. Memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3. Mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
KELAS V	
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3. Memahami kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.	4.3. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.
KELAS VI	
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.3. Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	4.3. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional

Gambar 4. 4 Kompetensi Dasar

4.2.3.4 Gambar Sub-tema Gerak Dasar Berjalan

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-tema Gerak Dasar Berjalan tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 5 Gambar Sub-tema Gerak Dasar Berjalan

4.2.3.5 Materi sub-Tema Gerak Dasar Berjalan

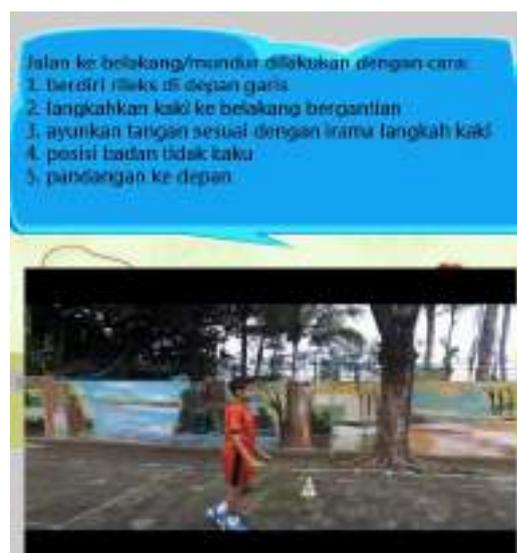
Pada halaman ini berisi materi sub-tema Gerak Dasar Berjalan yang berisi tentang mengenal gerak berjalan ke depan.



Gambar 4. 6 Materi sub-tema I

4.2.3.6 Gambar Sub-Tema gerak jalan ke belakang

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema gerak jalan ke belakang, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 7 Gambar Sub-Tema Gerak Jalan Ke belakang

Pada materi sub-tema gerak jalan ke belakang ini menjelaskan lima langkah gerakan untuk berjalan ke belakang.



Gambar 4. 8 Materi sub- tema gerak jalan ke belakang

4.2.3.7 Gambar Sub-Tema Jalan Menyamping

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema jalan menyamping, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 9 Gambar Sub-Tema Jalan Menyamping

4.2.3.8 Materi Sub-Tema Jalan Menyamping

Pada materi sub-tema materi gerak dasar jalan menyamping. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar jalan menyamping.



Gambar 4. 10 Materi Sub-Tema Jalan Menyamping

4.2.3.9 Gambar Sub-Tema Jalan Zig-Zag

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema jalan zig-zag, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 11 Materi Sub-Tema Jalan Zigzag

Pada materi sub-tema materi gerak dasar jalan zig-zag. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar jalan zig-zag.



Gambar 4. 12 Materi Sub-tema Jalan Zigzag

4.2.3.10 Gambar Sub-Tema Lari Ke Depan

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Lari ke Depan, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 13 Gambar Sub-Tema Lari Ke Depan

4.2.3.11 Materi Sub-Tema Lari Ke Depan

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Lari ke Depan. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Lari ke Depan.



Gambar 4. 14 Materi Sub-tema Lari ke Depan

4.2.3.12 Gambar Sub-Tema Lari Ke Belakang (Mundur)

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Lari ke Belakang (Mundur), tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 15 Gambar Sub-Tema Lari Ke Belakang (Mundur)

4.2.3.13 Materi Sub-Tema Lari Ke Belakang (Mundur)

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Lari ke Belakang (Mundur).
Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Lari ke Belakang (Mundur).



Gambar 4. 16 Materi Sub-tema Lari ke Belakang (Mundur)

4.2.3.14 Gambar Sub-Tema Lari Menyamping

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Lari Menyamping, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 17 Gambar Sub-Tema Lari Menyamping

4.2.3.15 Materi Sub-Tema Lari Menyamping

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Lari Menyamping. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Lari Menyamping.



Gambar 4. 18 Materi Sub-tema Lari Menyamping

4.2.3.16 Gambar Sub-Tema Lari Zig-Zag

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Lari menyilang, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 19 Gambar Sub-Tema Menyilang

4.2.3.17 Materi Sub-Tema Lari Menyilang

Pada materi sub-tema materi gerak dasar lari menyilang. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar lari menyilang.



Gambar 4. 20 Materi Sub-tema Lari Menyilang

4.2.3.18 Gambar Sub-Tema Melompat Ke Depan

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 21 Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan

4.2.3.19 Materi Sub-Tema Melompat Ke Depan

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melompat ke Depan. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melompat ke Depan.



Gambar 4. 22 Materi Sub-tema Melompat ke Depan

4.2.3.20 Gambar Sub-Tema Melompat Ke Belakang

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melompat ke Belakang, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 23 Gambar Sub-Tema Melompat ke Belakang

4.2.3.21 Materi Sub-Tema Melompat Ke Belakang

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melompat ke Belakang. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melompat ke Belakang.



Gambar 4. 24 Materi Sub-tema Melompat ke Belakang

4.2.3.22 Gambar Sub-Tema Melompat Ke Samping

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melompat ke Samping, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 25 Gambar Sub-Tema Melompat ke Samping

4.2.3.23 Materi Sub-Tema Melompat Ke Samping

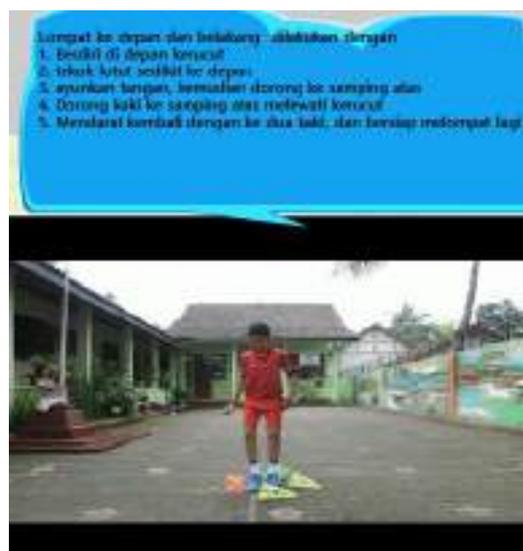
Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melompat ke Samping. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melompat ke Samping.



Gambar 4. 26 Materi Sub-tema Melompat ke Samping

4.2.3.24 Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan dan Belakang

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan dan Belakang, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 27 Gambar Sub-Tema Melompat ke Depan dan Belakang

4.2.3.25 Materi Sub-Tema Melompat ke Depan dan Belakang

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melompat ke Depan dan Belakang. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melompat ke Depan dan Belakang.



Gambar 4. 28 Materi Sub-tema Melompat ke Depan dan Belakang

4.2.3.26 Gambar Sub-Tema Melempar Ke Depan dengan Dua Tangan

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melempar ke Depan dan Belakang, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 29 Gambar Sub-Tema Melempar ke Depan dan Belakang

4.2.3.27 Materi Sub-Tema Melempar Ke Depan dengan Dua Tangan

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melempar ke Depan dan Belakang. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melempar ke Depan dan Belakang.



Gambar 4. 30 Materi Sub-tema Melempar ke Depan dan Belakang

4.2.3.28 Gambar Sub-Tema Melempar Ke Bawah

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melempar ke Bawah, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 31 Gambar Sub-Tema Melempar ke Bawah

4.2.3.29 Materi Sub-Tema Melempar Ke Bawah

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melempar ke Bawah. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melempar ke Bawah.



Gambar 4. 32 Materi Sub-tema Melempar ke Bawah

4.2.3.30 Gambar Sub-Tema Melempar Ke Atas

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Melempar ke Atas, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 33 Gambar Sub-Tema Melempar ke Atas

4.2.3.31 Materi Sub-Tema Melempar Ke Atas

Pada materi sub-tema materi gerak dasar Melempar ke Atas. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Melempar ke Atas.



Gambar 4. 34 Materi Sub-tema Melempar ke Atas

4.2.3.32 Gambar Sub-Tema Variasi Gerak Dasar, Jalan,

Pada halaman ini ditampilkan Gambar Sub-Tema Variasi Gerak Dasar, Jalan, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.



Gambar 4. 35 Gambar Sub-Tema Variasi Gerak Dasar, Jalan

4.2.3.33 Materi Sub-Tema Kombinasi Gerak Dasar, Jalan, Lari dan Melempar

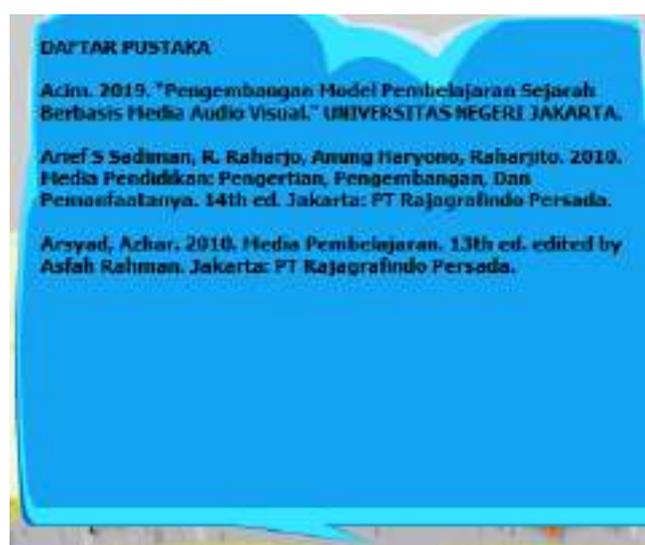
Pada materi sub-tema materi gerak dasar Variasi Gerak Dasar, Jalan, Lari dan Melempar. Kemudian juga berisi langkah-langkah gerak dasar Variasi Gerak Dasar, Jalan, Lari dan Melempar.



Gambar 4. 36 Materi Sub-tema Variasi Gerak Dasar, Jalan, Lari dan Melempar

4.2.3.34 Daftar Pustaka

Daftar pustaka dalam media *flipbook maker* ini mengambil dari buku Kemendikbud revisi 2017 kelas V K-13 dan LKS yang dipakai di SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04 Salatiga.



Gambar 4. 37 Daftar Pustaka

4.2.3.35 Author/profil

Author ini berisi biodata pengembang berisi nama, tempat tanggal lahir, alamat, jurusan, kontak person dan email.



Curriculum Vitae

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Agas Widodo Suipto, S.Pd.,M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan	Ka Prodi PJSD 2019 - 2023
4	Jabatan Fungsional	Lektor
5	NIP	198009072008121002
6	NIDN	0007098002
7	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 7 September 1980
8	E-mail	Agas.widodo@mail.unnes.ac.id
9	Nomor telepon/ Hp	081327560538
10	Alamat Kantor	Kampus FIK UNNES Sekaran Gunungpati
11	Nomor Telepon/ Faks	(024) 8508007
12	Mata Kuliah yang Diajari	1. Atletik 2. Biomekanika

Gambar 4. 38 Author

4.2.3.36 Cover Belakang

Cover belakang pada media *flipbook maker* ini berisi ucapan dan foto pengembang media.



Gambar 4. 39 Cover Belakang

4.2.4 Uji Coba Awal

Data uji coba didapat dari hasil validasi terhadap media pembelajaran *flipbook maker* untuk siswa kelas V SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04 Salatiga yang dilakukan oleh validator ahli pembelajaran, ahli media dan bahasa pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dilaksanakan pada tanggal 25 April-25 Mei 2022.

4.2.4.1 Validasi Ahli Pembelajaran PJOK

1. Profil Umum Ahli Pembelajaran PJOK

Ahli materi/isi pada pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* terdiri dari satu ahli materi/isi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, bukan merupakan dosen pembimbing peneliti. Identitas subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran. Pada penelitian dan pengembangan ini ahli pembelajaran PJOK adalah Dr. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd, dan Alda Indrawan, S.Pd yang juga Instruktur Nasional PJOK, yang telah memberikan masukan sehingga dapat dihasilkan produk media pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar.

2. Hasil Validasi Ahli ahli pembelajaran PJOK

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi berupa media *flipbook maker*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

3. Data Kuantitatif

Berikut ini adalah data kuantitatif dari validasi oleh ahli materi/isi:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran PJOK

No	Pertanyaan	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Kesesuaian materi dengan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Sistematika penyajian materi.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Rerata				88%	Valid	Tidak Revisi

Sebagaimana hasil perhitungan diketahui persentase tingkat validasi sebesar 88% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada tingkat valid sehingga media pembelajaran

flipbook maker tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi dengan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran memperoleh nilai 100%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan SK, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran.
- 2) Materi yang disajikan dapat mudah dipahami memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tingkat pemahaman pada jenjang SD.
- 3) Sistematika penyajian materi memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai urutan berdasarkan sub-tema dan tidak membingungkan siswa.
- 4) Kebenaran isi materi yang disampaikan memperoleh nilai 100%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan yang telah diterapkan oleh pemerintah.
- 5) Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema gerak dasar jalan, lari dan lempar.
- 6) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema tema gerak dasar jalan, lari dan lempar.
- 7) Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi sudah sesuai

dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema tema gerak dasar jalan, lari dan lempar.

- 8) Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa gaya bahasa yang dikembangkan pada media *flipbook maker* mudah dipahami oleh siswa kelas atas.
- 9) Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa latihan soal yang dikembangkan pada media *flipbook maker* mudah dipahami oleh siswa.
- 10) Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal yang dikembangkan pada media *flipbook maker* mengukur tingkat pemahaman siswa.

4. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran terhadap perbaikan media *flipbook maker* yang diberikan oleh ahli pembelajaran PJOK disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran PJOK

Nama Responden	Kritik dan Saran
Dr. Hermawan Pamor Raharjo, M. Pd	Gambar dikondisikan tampak cerah sehingga mendukung semangat beraktivitas Font diubah agar lebih mudah dibaca. Gradasi warna disesuaikan dengan background. Referensi disetiap gambar yang dimunculkan.
Alda Indrawan, S.Pd	

5. Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi/isi pada tabel 4.4 berikut merupakan beberapa hal yang perlu diperbaiki atau direvisi pada media *flipbook maker* yang telah peneliti kembangkan. Berikut merupakan tabel penjelasannya:

Tabel 4. 4 Revisi Produk Oleh Ahli Materi/isi

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Gambar dikondisikan tampak cerah sehingga mendukung semangat beraktivitas		
2.	Gradasi warna		
3.	<i>Background</i>		
4.	Daftar Pustaka		

4.2.4.2 Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1. Profil Umum Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pada pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* terdiri dari satu ahli desain media mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, bukan merupakan dosen pembimbing penulis. Identitas lengkap subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran. Pada penelitian dan pengembangan ini ahli desain media adalah Dr. Ranu Baskora Aji Putra, dan Donny Wira Yudha Kusuma, Ph.D.

2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media berupa media *flipbook maker*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

3. Data Kuantitatif

Berikut ini merupakan data kuantitatif dari validasi oleh ahli desain media pembelajaran:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1.	Kemenarikan tampilan awal pada media <i>flipbook maker</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>flipbook maker</i> .	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Komposisi warna pada media <i>flipbook maker</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>flipbook maker</i> .	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>flipbook maker</i> .	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian <i>background</i> dengan tema	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan penggunaan <i>back sound</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kemudahan media <i>flipbook maker</i> untuk dioperasikan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Rerata				80%	Valid	Tidak Revisi

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 80% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Kemenarikan tampilan awal pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa tampilan awal sudah menarik minat siswa dalam belajar.

- 2) Kemenarikan desain/tampilan pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa desain media sudah menarik minat siswa dalam belajar.
- 3) Komposisi warna pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa gradasi warna dalam media sudah sesuai sehingga memudahkan untuk dibaca.
- 4) Kemenarikan tampilan isi materi pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa tampilan isi materi pada media sudah menarik siswa dalam proses belajar mengajar.
- 5) Kemenarikan ilustrasi gambar pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang ditampilkan mudah dipahami.
- 6) Kesesuaian *background* dengan tema memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *background* sudah sesuai dengan tema gerak dasar jalan, lari dan lempar.
- 7) Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas) memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi mudah dibaca oleh peserta didik karena ukuran huruf dan font sudah tepat.
- 8) Kejelasan penggunaan *background* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *background* sudah jelas.
- 9) Kemudahan media *flipbook maker* untuk dioperasikan memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa media *flipbook maker* memudahkan siswa dalam belajar.
- 10) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini

menunjukkan bahwa media *flipbook maker* sesuai digunakan untuk siswa kelas V di SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04.

4. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran terhadap perbaikan media *flipbook maker* yang diberikan oleh ahli desain media disajikan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 6 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media

Nama Responden	Kritik dan Saran
Dr. Ranu Baskora Aji Putra, dan Donny Wira Yudha Kusuma, Ph.D	Tidak ada revisi

5. Revisi Produk Desain media pembelajaran

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli desain media pembelajaran PJOK pada tabel 4.6 dapat diketahui tidak ada revisi yang perlu diperbaiki.

4.2.4.3 Validasi Ahli Bahasa

1. Profil Umum Ahli Bahasa

Ahli desain media pada pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* terdiri dari satu ahli desain media mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, bukan merupakan dosen pembimbing penulis. Identitas lengkap subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran. Pada penelitian dan pengembangan ini ahli desain media adalah Dr. Hermahayu M. Si.

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli bahasa berupa media *flipbook maker*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli bahasa terhadap produk yang

dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

3. Data Kuantitatif

Berikut ini merupakan data kuantitatif dari validasi oleh ahli bahasa:

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1.	Kemenarikan tampilan awal pada media <i>flipbook maker</i>	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2.	Kemenarikan desain/ tampilan pada media <i>flipbook maker</i> .	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
3.	Komposisi warna pada media <i>flipbook maker</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>flipbook maker</i> .	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>flipbook maker</i> .	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian <i>background</i> dengan tema	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan penggunaan <i>back sound</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kemudahan media <i>flipbook maker</i> untuk dioperasikan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Rerata				86%	Valid	Tidak Revisi

Hasil perhitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 80% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Kemenarikan tampilan awal pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 100%. Hal ini artinya bahwa tampilan awal sudah menarik minat siswa dalam belajar.
- 2) Kemenarikan desain/tampilan pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain media sudah menarik minat siswa dalam belajar.
- 3) Komposisi warna pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa gradasi warna dalam media sudah sesuai sehingga memudahkan untuk dibaca.
- 4) Kemenarikan tampilan isi materi pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa tampilan isi materi pada media sudah menarik siswa dalam proses belajar mengajar.
- 5) Kemenarikan ilustrasi gambar pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang ditampilkan mudah dipahami.
- 6) Kesesuaian *background* dengan tema memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *background* sudah sesuai dengan tema gerak dasar jalan, lari dan lempar.
- 7) Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas) memperoleh nilai 100%. Hal ini artinya bahwa materi mudah dibaca oleh peserta didik karena ukuran huruf dan font sudah tepat.
- 8) Kejelasan penggunaan *backsound* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *backsound* sudah jelas.
- 9) Kemudahan media *flipbook maker* untuk dioperasikan memperoleh nilai 80%.

Hal ini artinya bahwa media *flipbook maker* memudahkan siswa dalam belajar.

10) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook maker* sesuai digunakan untuk siswa kelas di SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04.

4. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran terhadap perbaikan media *flipbook maker* yang diberikan oleh ahli Bahasa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Bahasa

Nama Responden	Kritik dan Saran
Dr. Hermahayu M.Si, dan	Tidak ada revisi

5. Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli bahasa pada tabel 4.8 dapat diketahui tidak ada revisi yang perlu diperbaiki.

4.2.5 Uji coba lapangan awal

Dalam uji coba lapangan ini peneliti mengambil kelas kecil yang terdiri dari 53 siswa kelas V dari SD Negeri Dukuh 2, SD Negeri Mangunsari 07, dan SD Negeri Sidorejo Lor 04. Produk pengembangan yang diserahkan untuk di uji coba lapangan kecil pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah berupa media *flipbook maker* pada tema gerak dasar. Uji coba lapangan kecil ini dilakukan guna mengetahui kekurangan dari media yang telah

dikembangkan agar lebih sempurna, dan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media *flipbook maker* ini. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan kecil.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Lapangan Kecil

No	Komponen	Persen (%)	Keterangan
1.	Memudahkan dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	72%	Memudahkan
2.	Memberikan semangat dalam belajar	94%	Sangat memberikan semangat
3.	Materi dalam media mudah dipahami	74%	Mudah Dipahami
4.	Desain media sudah menarik	82%	Cukup menarik
5.	Tampilan dan tema sudah menarik	84%	Cukup menarik
6.	Petunjuk dalam media mudah dipahami	84%	Cukup mudah
7.	Bahasa jelas dan mudah dipahami	86%	Cukup jelas
8.	Tidak menemukan kata-kata sulit	86%	Cukup tidak menemukan
9.	Tertarik belajar dengan <i>flipbook maker</i>	88%	Sangat tertarik
10.	Setelah mempelajari merasa senang	90%	Sangat senang
Retata		84%	

Dari hasil perhitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 84% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 84% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Untuk perhitungan secara keseluruhan bisa dilihat pada lampiran.

4.2.6 Revisi

Dilihat dari hasil uji lapangan kecil yang menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 84,% berada pada kualifikasi valid yang artinya media *flipbook maker* tidak perlu direvisi lagi karena sudah melalui uji coba yang dilakukan kepada kelas kecil yang berjumlah 53 siswa di kelas atas (kelas eksperimen) dan

mendapatkan respon yang positif maka peneliti menyimpulkan bahwa produk pengembangan *flipbook maker* layak untuk diimplementasikan pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tema gerak dasar.

4.2.7 Uji lapangan

Dalam uji coba lapangan ini peneliti mengambil kelas besar yang terdiri dari 220 siswa. Produk pengembangan yang diserahkan untuk di uji coba lapangan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah berupa media *flipbook maker* pada tema gerak dasar. Uji lapangan pada penelitian ini dilakukan dengan model *pretest* dan *posttest* dari kelas atas sejumlah 220 siswa).

Penentuan subjek pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *propulsif sampling*, yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Lapangan Besar

No	Komponen	Persen (%)	Keterangan
1.	Memudahkan dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	79%	Memudahkan
2.	Memberikan semangat dalam belajar	80%	Sangat memberikan semangat
3.	Materi dalam media mudah dipahami	79%	Mudah Dipahami
4.	Desain media sudah menarik	79%	Cukup menarik
5.	Tampilan dan tema sudah menarik	80%	Cukup menarik
6.	Petunjuk dalam media mudah dipahami	80%	Cukup mudah
7.	Bahasa jelas dan mudah dipahami	82%	Cukup jelas
8.	Tidak menemukan kata-kata sulit	81%	Cukup tidak menemukan
9.	Tertarik belajar dengan <i>flipbook maker</i>	83%	Sangat tertarik
10.	Setelah mempelajari merasa senang	80%	Sangat senang
Rerata		80,3%	

Pada metode eksperimen, jumlah minimal sampel yang dapat diterima adalah 200 subjek perkelompok. Namun pada penelitian ini peneliti mengambil 220 siswa dari kelas *pretest* dan kelas *posttest*. Hasil uji lapangan besar menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 80,3% berada pada kualifikasi valid. Hasil uji lapangan kecil dapat dilihat pada Lampiran 11, sedangkan untuk hasil uji lapangan besar dapat dilihat pada Lampiran 12.

4.2.8 Revisi akhir

Berdasarkan hasil uji lapangan kelas besar media pembelajaran *flipbook maker* direvisi dan disempurnakan untuk agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi media yang efektif dan baik untuk digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas materi pola gerak dasar karena nantinya produk pengembangan *flipbook maker* ini akan di serahkan kepada pihak sekolah terutama pada guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas di Salatiga.

Adapun yang direvisi yaitu adanya gambar di setiap sub-tema agar menjadi pembatas antar sub-tema, dan ditambahkan tujuan pembelajaran serta peta konsep setiap sub-tema, yaitu tiap-tiap pada sub-tema gerak dasar ada gerak jalan, lari dan lempar

4.2.9 Desiminasi dan Distribusi

Pada tahap desiminasi peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran agar siswa paham penggunaannya, sedangkan pada tahap distribusi peneliti hanya menyerahkan produk kepada pihak sekolah, terutama untuk guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas agar

dijadikan sebagai bahan pembelajaran, namun peneliti tidak melakukan penggandaan produk secara massal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan.

4.3 Efektivitas Penggunaan Media Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas Atas di SD Salatiga

Efektivitas penggunaan media *flipbook maker* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas materi pola Gerak dasar dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

4.3.1 Analisa Data

Tabel 4. 11 Nilai Hasil Uji Lapangan Kecil

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
<i>Pre-test</i>	53	65	85	74,13
<i>Post-Test</i>	53	70	90	79,09

Berdasarkan data di atas dapat diketahui nilai minimal pre-test adalah 65 dan nilai tertinggi sebesar 85 dengan rata-rata sebesar 74,13. Sedangkan pada kelas *post test* nilai minimal adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan rata-rata 79,09. Berdasarkan hasil uji lapangan kecil tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut merupakan kelas yang mempunyai pengetahuan rata-rata sama, sehingga memenuhi kriteria untuk dijadikan uji coba lapangan kecil.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama yaitu tema Gerak dasar, untuk kelas *pre-test* proses belajar mengajar sebelum diberikan media *flipbook*, sedangkan untuk kelas *post-test* setelah menggunakan media

flipbook maker yang telah diuji kevaliditasannya oleh ahli materi/isi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, serta siswa kelas kecil yang terdiri dari 53 siswa kelas atas (uji lapangan kecil).

Perolehan data selain nilai *pre-test* dan *post-test* lapangan kecil juga diperoleh data nilai *pre-test* dan *post-test* lapangan besar. Pada uji coba lapangan besar, jumlah siswa yang digunakan 220 siswa.

Tabel 4. 12 Nilai Hasil Uji Lapangan Besar

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
<i>Pre-test</i>	220	65	85	74,99
<i>Post-test</i>	220	65	95	79,65

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai minimal pada kelas *pre-test* sebesar 65 dan nilai maksimal sebesar 85 dengan rata-rata 74,99. Sedangkan pada *post-test* nilai minimalnya sebesar 65 dan nilai maksimal sebesar 95 dengan rata-rata 79,65.

Langkah selanjutnya hasil soal *pre-test* dan *post-test* lapangan kecil di uji beda untuk mengetahui perbedaan antara kelas sebelum menggunakan media *flipbook maker* dan kelas setelah menggunakan media *flipbook maker*.

4.3.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dihitung menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, adapun data hasil uji normalitas pada lapangan kecil diketahui *asym sig.* sebesar 0,815. Berikut hasil analisis uji normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas

No.	Kelompok	Nilai Asymp. Sig.	Keterangan
1	Lapangan Kecil	0,185	Normal
2	Lapangan Besar	0,07	Tidak Normal

Sebagaimana hasil uji normalitas di atas, diketahui data yang diperoleh pada lapangan kecil masuk dalam distribusi normal, sedangkan lapangan besar tidak masuk dalam distribusi normal. Hasil uji normalitas ini akan mempengaruhi penentuan alat analisis berikutnya. Pada data yang berdistribusi normal menggunakan alat statistik parametrik (*independent sample t test*) sedangkan data yang tidak berdistribusi normal menggunakan alat statistik non parametrik (*Mann Whitney*).

4.3.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui variasi variansi dari dua buah distribusi. Tujuannya untuk menunjukkan bahwa kelompok sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama. Berikut hasil uji homogenitas.

Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas

No.	Kelompok	Nilai sig. Levene Test	Keterangan
1	Lapangan Kecil	0,345	Data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> memiliki variansi yang sama.
2	Lapangan Besar	0,000	Data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> memiliki variansi yang berbeda.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa data perolehan *pre-test* dan *post-test* pada uji lapangan kecil variansi yang sama. Hal ini dapat digunakan untuk menentukan penggunaan uji beda yaitu penggunaan *independent sample t test*. Sebaliknya hasil uji pada lapangan besar diketahui data tidak memiliki variansi yang sama sehingga alat analisis yang digunakan adalah alat analisis non parametrik.

4.3.4 Uji t

Data nilai *pre-test* dan *post-test* uji lapangan kecil dan lapangan besar selanjutnya diuji dengan menggunakan uji beda. Pada uji beda ini hasil dari uji coba lapangan kecil menggunakan independent *t test*, sedangkan data hasil uji lapangan besar menggunakan uji beda *Mann Whitney*. Berikut ini merupakan hasil perhitungannya:

Tabel 4. 15 Hasil Uji Beda

No.	Kelompok	Metode Analisis	t hitung	Nilai sig.	Keterangan
1	Lapangan Kecil	Independent t test	-4,205	0,000	Ada perbedaan
2	Lapangan Besar	Mann Whitney	-5,481	0,000	Ada perbedaan

4.3.4.1 Hasil perhitungan uji t

Hasil perhitungan analisis data hasil uji lapangan kecil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} \mid -4,205 \mid > 2,00$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dengan sesudah menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*.

Hasil perhitungan analisis data hasil uji lapangan besar bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} \mid -5,481 \mid > 1,97$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dengan sesudah menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*.

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (*post-test*) yang menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*

dapat meningkat dengan signifikan. Dalam hal ini media pembelajaran *flipbook maker* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tema Gerak dasar, dibandingkan dengan proses pembelajaran pada tema yang sama dengan media ajar konvensional (LKS). Dengan begitu media pembelajaran *flipbook maker* ini sudah mampu membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran serta berperan penting dalam mendorong keefektivitasan kegiatan pembelajaran.

4.4 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas menunjukkan media pembelajaran layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kelas eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Walter Mc Kenzie (Salamah et al. 2019) mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Media visual sendiri membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca (Naser 2022).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan terpadu. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyatakan bahwa model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif

mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi pesan dan kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Pesan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pengajar juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pengajar menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan. Sesuai dengan fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai pembawa informasi dari sumber (peserta didik).

Media pembelajaran sendiri mempunyai empat fungsi, yaitu menarik perhatian dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran, meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam artian membaca teks yang bergambar, adanya gambar-gambar dan video dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik diperlukan dalam proses belajar mengajar (Daniyati et al. 2023).

Pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang menarik sebagai

penunjang dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar di Salatiga, terutama media pembelajaran yang memuat materi, video, dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil pengembangan ini dimaksud untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri tahapan yang sistematis meliputi tahapan penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir (Sugiyono 2019).

Media pembelajaran *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran interaktif yang didalamnya berisi materi pada tema 4, yaitu gerak dasar yang merupakan materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas semester genap dan dilengkapi dengan video serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan motivasi belajar siswa akan meningkat dalam mengikuti proses belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Media pembelajaran *flipbook maker* ini dipublikasikan dengan *output single file executable (exe)* sehingga dapat dioperasikan pada laptop/komputer secara offline dan dapat dilihat oleh seluruh siswa di kelas dengan bantuan LCD dan laptop/komputer.

Pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti, memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Keefektifan penggunaan media pembelajaran ini dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbandingan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilihat dari hasil *pre-tes* dan *post tes* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *flipbook maker*. penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Chen et al., 2018)

4.5 Temuan Hasil Penelitian

Media pembelajaran *flipbook maker* ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Keunggulan pertama dari *flipbook* adalah kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran dengan sangat variatif. Ada beragam tampilan, fitur, dan juga penambahan elemen bisa di dalam *flipbook* tersebut.

Jika buku elektronik biasa hanya bisa menyajikan materi dalam bentuk teks dan disisipi gambar. Maka di dalam *flipbook* bisa lebih beragam lagi, mulai dari gambar biasa, kemudian video yang tinggal klik langsung berputar, animasi dan teks berjalan.

4.6 Kelebihan dan kelemahan produk

Pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pola gerak dasar siswa kelas atas ini memiliki kelebihan diantaranya: bisa lebih beragam lagi, mulai dari gambar biasa, kemudian video yang tinggal klik langsung berputar, animasi dan teks berjalan di bandingkan dengan buku elektronik biasa. Beberapa kelemahan *flipbook maker* ini hanya sebatas pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada pola gerak dasar. Dikarenakan keterbatasan peneliti, referensi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* ini belum cukup banyak untuk hasil pengembangan yang lebih baik.

Media pembelajaran *flipbook maker* ini hanya bisa digunakan pada komputer/laptop saja sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada *smartphone* atau *tablet*, kemudian media pembelajaran ini juga belum memuat evaluasi berupa *quiz creator* di dalamnya sehingga berbentuk evaluasi hanya berupa teks saja yang dikerjakan secara manual di buku masing-masing siswa. Jika ada *quiz creator* akan memudahkan siswa untuk mengerjakannya dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menulis jawaban, begitu juga bagi guru *quiz creator* lebih memudahkan guru dalam menilai hasil evaluasi yang telah diberikan.

Dengan demikian masih banyak kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran *flipbook maker* yang telah peneliti kembangkan, sehingga peneliti membutuhkan saran lebih lanjut guna mengembangkan media lebih lanjut agar penelitian lebih lanjut lebih baik lagi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas di Salatiga, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berbasis teknologi sangat di butuhkan oleh guru PJOK dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang menarik untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah media digital yang memungkinkan pengguna untuk mengakses konten dengan cara yang menarik dan interaktif..
- 2) Produk media *flipbook maker* valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK kelas atas Sekolah Dasar.
- 3) Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* materi pola gerak dasar siswa sekolah dasar efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas atas

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas di Salatiga, maka disarankan:

- 1) Guru PJOK sebaiknya dalam proses pembelajaran menggunakan media

pembelajaran *flipbook maker* pola gerak dasar siswa Sekolah Dasar kelas atas

- 2) Media pembelajaran *flipbook maker* ini diharapkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas pada tahun ajar berikutnya pada materi yang sama.
- 3) Media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru membimbing siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar lainnya yang relevan dengan materi yang diterangkan, sehingga dapat menambah pengetahuan lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Acim. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Audio Visual." *Disertasi*. UNJ
- Adnyana, M. E. (2023). Implementation of Flipbook Learning Media To Improve Motivation And Achievement in Biology Learning In Class XII MIPA2 Students of SMAN 1 Kuta Selatan. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(1), 23–31. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i1.2764>
- Andriani, K., Ardiana, & Firman. (2022). Teaching Media in EFL Classrooms: What Are They And Why Select Them? *Journal of Language Testing and Assessment*, 2(1), 87–97. <https://doi.org/10.56983/jlta.v2i1.214>
- Arief S Sadiman, R. Raharjo, Anung Haryono, Raharjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. 14th ed. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. 13th ed. edited by Asfah Rahman. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aryanti, S., Azhar, S., Azani, A. R., Bayu, W. I., & Ilahi, B. R. (2021). Utilization of Media In Physical Education Learning for Elementary School Students. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(3), 590–596. <https://doi.org/10.33369/jk.v5i3.17758>
- Astuti, Y., Erianti, E., Amsari, D., & Novita Sari, D. (2024). The Effect of Sports Modifications and Mini Games to improve students' physical fitness in the Adaptive Physical Education Course. *Retos*, 51, 519–525. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.99975>
- Barker, B., Halsall, T., & Forneris, T. (2016). Evaluating the 'Pulse' Program: Understanding the Implementation and Perceived Impact of a 'Tpsr' Based Physical Activity Program for At-Risk Youth. *Agora Para La Educacion Fisica Y El Deporte*, 18(2), 99–116.
- Balague, G. (2016). Origins and Evolution of the TPSR Alliance Community of Practice. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(5), 14–17. <https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1157384>
- Bardid, F., Lenoir, M., Huyben, F., De Martelaer, K., Seghers, J., Goodway, J. D., & Deconinck, F. J. A. (2017). The effectiveness of a community-based fundamental motor skill intervention in children aged 3–8 years: Results of the "Multimove for Kids" project. *Journal of Science and Medicine in Sport*,

20(2), 184–189. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2016.07.005>.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Longman.

Capel, Susan, and Susan Piotrowski. 2000. *Issues in Physical Education*. 1st ed. edited by S. P. Susan Capel. Canada.

Castelli, D. M., Centeio, E. E., Beighle, A. E., Carson, R. L., & Nicksic, H. M. (2014). Physical literacy and Comprehensive School Physical Activity Programs. *Preventive Medicine*, 66, 95–100. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2014.06.007>

Chen, Y., Wang, Y., Kinshuk, & Chen, N. S. (2018). Is FLIP enough? Or should we use the FLIPPED model instead? *Computers & Education*, 126, 5-16.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

Djarwo, C. F., & Handasah, R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving pada Materi Struktur Atom di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 42–47. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.2970>

Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.

Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019, February). The design of digital book content for assessment and evaluation courses by adopting superitem concept based on Kvisoft Flipbook Maker in era of industry 4.0. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1165, No. 1, p. 012020). IOP Publishing.

Dwiyogo, W. D. (2018). Developing a Blended Learning-Based Method for Problem-Solving in Capability Learning. *Tojet - Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 51–61.

Endriani, D., Akhmad, I., & Daulay, B. (2022). Development of E-Book Based Volleyball Learning Model. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(2), 363–370. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i2.21915>

Susanto, Ernawan. 2017. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta. UNY Pres

Fahmi, S., Priwantoro, S. W., Cahdriyana, R. A., Hendroanto, A., Rohmah, S. N.,

- & Nisa, L. C. (2019, March). Interactive learning media using kvisoft flipbook maker for mathematics learning. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1188, No. 1, p. 012075). IOP Publishing.
- Fika, M. A., Soegiyanto, S., & Setyawati, H. (2021). Evaluation of Physical Education Online Learning of Junior High School During the COVID-19 Pandemic in Cepiring, Kendal Regency. *Journal of Physical Education and Sports, 10(3), 305-311.*
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 281–291.* <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p281-291>
- Fortune, A. P., & Suranto, S. (2023). The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 15(3), 3373–3382.* <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.4083>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. 2003. *Educational Research: An Introduction (7th Ed.)*.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23
- Hardman, K., & Marshall, J. J. (2000). The state and status of physical education in schools in international context. *European Physical Education Review, 6(3), 203-229.*
- Herjanata, P. W., Soegiyanto, S., & Hidayah, T. (2022). Contribution of Teacher Performance, Socio-Economic Status, and Physical Activity to the Body Mass Index of Student in Semarang Tengah. *Journal of Physical Education and Sports, 11(3), 309–314.* <https://doi.org/10.15294/jpes.v11i3.51206>
- Hermawan Pamot Raharjo. 2020. “Introducing Fundamental Movement Skills Learning , Train Game , At Elementary School.” *Solid State Technology 63(6).*
- Hutagalung, T., & Adisaputera, A. (2021, November). Utilization of flipbook maker-based teaching materials in prose, poetry and drama teaching courses. *In Proceedings of the Tenth International Conference on Languages and Arts (ICLA 2021)* (pp. 47-50). Atlantis Press.
- Irawati Simatupang, N., & Sormin, E. (2020). The effectiveness of using flipbook maker to improve the chemistry learning outcomes of senior high school students. *Jurnal Pendidikan Kimia, 12(1), 26–33.* <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i1.17710>

- Julianingsih, D., Prawiyogi, A. G., Dolan, E., & Apriani, D. (2021). Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 43–45. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.522>
- Kemendikbud. 2018. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018, Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016, Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar.” 1–534.
- Kemenkumham. 2017. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008 Tentang Guru*. Jakarta.
- Khaira, W., & Mulia. (2023). Interactive Media Learning by Using Powtoon Application to Improve Learning Comprehension Lightly Independent Students. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 13–30. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/ppg/article/view/3064>
- Khomsin. 2010. “PJOK Sebagai Media Pembentukan Karier.” Semarang: FIK UNNES.
- Kiram, Yanuar. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Kioumourtzoglou, I., Zetou, E., & Antoniou, P. (2022). Multimedia As a New Approach for Learning in Physical Education. *Arab Journal of Nutrition and Exercise (AJNE)*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.18502/ajne.v6i1.10065>
- Kohl, H. W., & Cook, H. D. (2013). *Educating the Student Body: Taking Physical Activity and Physical Education to School*. National Academies Press (US). <https://doi.org/10.17226/18314>
- Ladamay, I., Kumala, F. N., Susanti, R. H., Ulfatin, N., Wiyono, B. B., & Rahayu, S. (2021, March). Designing and analysing electronic student worksheet based on Kvisoft Flip Book Maker for elementary school student. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 3, p. 032028). IOP Publishing.
- Lakapu, P. A., Djara, J. I., Lakapu, D. E., & Nifus, D. A. (2023). The Application Of Flip Book Media to Increasing Elementary Children’s Learning Interest. *International Journal of Educational Sciences and Development*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.54099/ijesd.v1i1.671>
- McKenzie, Thomas L., and David Kahan. 2008. “Physical Activity, Public Health, and Elementary Schools.” *Elementary School Journal* 108(3):171–80. doi: 10.1086/529100.

- Mugiyo Hartono. 2016. "Pengembangan Bola Multifungsi Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.". *Disertasi*. Universitas Negeri Semarang.
- Naser, Rahma M. 2022. "Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Melalui Media Audio Visual Dalam Manajemen Pendidikan Islam Tinjauan (Studi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Palu)." *Jurnal Kolaboratif Sains* 5(8):466–80. doi: 10.56338/jks.v5i8.2695.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2019). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797–813. <https://doi.org/10.1177/1356336X19882054>
- Prescott, Jen Elise, Kristine Bundschuh, Elizabeth R. Kazakoff, and Paul Macaruso. 2018. "Elementary School–Wide Implementation of a Blended Learning Program for Reading Intervention." *Journal of Educational Research* 111(4):497–506. doi: 10.1080/00220671.2017.1302914.
- Rahayu, Tandiyo, Mohammad Arif Ali, Gustiana Mega Anggita, and Billy Castyana. 2022. *BLENDED LEARNING for Physical Education*. 1st ed. edited by G. P. W. Hermawan P Raharjo. Semarang: Faculty of Sport Science.
- Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1434(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1434/1/012029>
- Risnaini, E., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2020). Thematic-Based Big Book Learning Media as a Facility of Visual Learning Styles for Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 407–419. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27295>
- Rink, Judith E., and Tina J. Hall. 2008. "Research on Effective Teaching in Elementary School Physical Education." *Elementary School Journal* 108(3):207–18. doi: 10.1086/529103.
- Rubiyatno, Perdana, R. P., Supriatna, E., Yanti, N., & Suryadi, D. (2023). Team Game Tournament (TGT)-type cooperative learning model: How does it affect the learning outcomes of football shooting? *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(1), 86–96. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4\(1\).12130](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4(1).12130)

- Rosdiani. 2015. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Salamah, I., Lindawati, L., Asriyadi, A., & Kusumanto, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Guru-Guru SD Negeri 130 Palembang Dalam Menyajikan Presentasi Atraktif Melalui Pelatihan Microsoft Power Point. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>
- Salim, A., Ibrahim, N., & Muslim, S. (2020). Developing Flipbook Multimedia For Learning Motion Photos Techniques For Vocational High School Grade XII. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 3(3), 551–555. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4308119>
- Sallis, J. F., McKenzie, T. L., Kolody, B., Lewis, M., Marshall, S., & Rosengard, P. (1997). Effects of health-related physical education on academic achievement: Project SPARK. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 68(2), 127-134.
- Siburian, S., Hutagalung, S. M., & Daulay, S. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Learning Media in Short Story-Based on Learning Text of Advanced Local Community of Batak Toba Students in Tanjungmorawa. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 591–599. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.855>
- Soejana, Y., Anwar, M., & Sudding, S. (2020). Pengaruh Media E-Modul Berbasis Flipbook pada Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 1 Wajo (Studi Pada Materi Pokok Sifat Koligatif Larutan). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 21(2), 163–172. <https://doi.org/10.35580/chemica.v21i2.17986>
- Sudjana Nana, Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyanto. 2001. *Perkembangan Dan Belajar Mototrik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R & D*. edisi 2. Yogyakarta: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. 19th ed. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, dkk., 2003. *Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Umar Tirtahardja, and S. L. L. Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. kedua. Jakarta:

PT Rineka Cipta.

Veni, F. (2022). *The Influence of Comic Media Based On Adobe Photoshop CS on Writing Skills and Learning Interest of Class IV SDN Sidomulyo Students 05*. *Journal of Education Technology and Inovation*, 5(2), 69–79. <https://doi.org/10.31537/jeti.v5i2.999>

Yudha M. Saputra, dan Husdarta. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional.

Yusufhadi, Miarso. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Sk Pembimbing

	<p style="font-size: small;">KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI</p> <p style="font-weight: bold; font-size: large;">UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</p> <p style="font-weight: bold; font-size: large;">PASCASARJANA</p>	<p style="font-size: x-small;">Gedung A Kampus Pascasarjana, Jl. Sekeloa Utara II, Semarang 50217 Telpone : +62248430916, +62248449017 Faksimile : +62248449988 Laman : http://ppk.unnes.ac.id</p>
<p>KEPUTUSAN DIREKTUR SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG No. B/1008B/UN37.1.6/EP/2023</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">Tentang</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: small;">PENGANGKATAN PROMOTOR, KOPROMOTOR, DAN ANGGOTA PROMOTOR</p>		
<p style="font-size: x-small;">Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang,</p>		
<p>Menyatakan :</p>	<p>Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan studi bagi para mahasiswa Program Doktor pada Pascasarjana Unnes dalam penyusunan dan pertanggung jawaban disertasi, maka dipandang perlu menetapkan keputusan tentang pengangkatan dosen pembimbing/promotor.</p>	
<p>Mengingat :</p>	<p>1. Surat Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor tentang Penetapan Penyelenggaraan Program Doktor (S3) Pendidikan Olahraga, S3 Unnes; 2. Peraturan Rektor Unnes Nomor 29 Tahun 2016 Tentang Pedoman Akademik Pascasarjana Unnes 3. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang: a. Nomor 162/O/2004 tentang penyelenggaraan pendidikan di Unnes; b. Nomor 164/O/2004 tentang pedoman Umum Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, dan Disertasi bagi mahasiswa Unnes; c. Surat Perintah Rektor Nomor B025/UN17/HK/2020 tentang Pemberhentian Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan Kerjasama dan Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Antarwaktu Periode 2019-2023.</p>	
<p>MEMUTUSKAN</p>		
<p>Menetapkan :</p>	<p>I. Mengangkat Saudara-saudara yang namanya tercantum di bawah ini,</p> <p style="margin-left: 20px;">a. 1. Nama : Prof. Dr. Hery Setyawati, M.Si. 2. N I P : 196706101990032001 3. Jabatan : Profesor 4. Pangkat/Golru : Pembina Utama Muda - IV/c Sebagai PROMOTOR</p> <p style="margin-left: 20px;">b. 1. Nama : Dr. Salaman, M.Pd. 2. N I P : 196206121969011001 3. Jabatan : Lektor Kepala 4. Pangkat/Golru : Pembina Tk. 1 - IV/b Sebagai KOPROMOTOR</p> <p style="margin-left: 20px;">c. 1. Nama : Prof. Dr. Seryo Rahayu, M.S. 2. N I P : 196211101969012001 3. Jabatan : Profesor 4. Pangkat/Golru : Pembina Tk. 1 - IV/b Sebagai ANGGOTA PROMOTOR</p> <p style="margin-left: 20px;">dalam penulisan DISERTASI, mahasiswa yang bernama : Nama : AGUS WIDODO SURIPTO N I M : D603616011 Program Studi : Pendidikan Olahraga, S3</p> <p style="margin-left: 20px;">II. Menggaji Saudara - saudara tersebut untuk melaksanakan bimbingan penulisan Disertasi sesuai Pedoman Penulisan Disertasi Mahasiswa Program S3 Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang</p> <p style="margin-left: 20px;">III. Apabila pada kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.</p>	
<p style="font-size: x-small;">Ditandatangani di Semarang pada tanggal 22 Agustus 2023 Direktur,</p>		
<p style="text-align: center;"></p> <p style="font-size: x-small;">Prof. Dr. Fathur Rokhmah, M.Hum. NIP. 196612101991031003</p>		
<p>Tindakan disampaikan Via:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan 2. Wakil Direktur Bid. Akad. dan Manaj. Pascasarjana UNNES 3. Wakil Direktur Bid. Umum dan Keuangan Pascasarjana UNNES 4. Koordinator Prodi Pendidikan Olahraga, S3 5. Koordinator Bagian Pascasarjana UNNES 6. Mahasiswa yang bersangkutan 		

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PASCASARJANA	
	Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237 Telepon +622486008700 Ext. 900, Faksimile +62248449969 Laman: http://pps.unnes.ac.id , surel: pascasarjana@mail.unnes.ac.id	
<hr/>		
Nomor	: B/8588/UN/37.2/PG/2022	29 Desember 2022
Hal	: Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Badan Kesatuan bangsa dan Politik Kota Salatiga Jl. Letjend Sukowati No 51 Kota Salatiga		
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:		
Nama	: Agus Widodo Surtjo	
NIM	: 0601636011	
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3	
Semester	: Ganjil	
Tahun akademik	: 2022/2023	
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jaman Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar	
Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian disertai di instansi Dinas Pendidikan, dengan alokasi waktu 1 Januari - 1 April 2023.		
Atas perhatian dan kerjasamanya Saudara, kami mengucapkan terima kasih.		
		 Direktur Pascasarjana dan Direktur Bid. Akademik dan Kemahasiswaan
Tembusan: Direktur Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang		 Dr. Ida Zulaela, M. Hum. NIP. 197001091994032001
		
Nomor Agenda Surat: 630 175 834 7		Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2022-12-26 14:22:50)

Lampiran 3. *Etical Clearence*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN (KEPK)

Gedung F5, Lantai 2 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Telp (024) 8508107

ETHICAL CLEARANCE
Nomor: 030/KEPK/EC/2023

Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Negeri Semarang, setelah membaca dan menelaah usulan penelitian dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Nama Peneliti Utama : Agus Widodo Suropto
Nama Pembimbing : Prof. Dr. Soegiyanto KS., M.S
Institusi Peneliti : Prodi S3 Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, UNNES
Lokasi Penelitian : Kota Salatiga
Tanggal Persetujuan : 16 Januari 2023
(berlaku 1 tahun setelah tanggal persetujuan)

menyatakan bahwa penelitian di atas telah memenuhi prinsip-prinsip yang dinyatakan dalam Standards and Operational Guidance for Ethics Review of Health-Related Research with Human Participants dari WHO 2011 dan International Ethical Guidelines for Health-related Research Involving Humans dari CIOMS dan WHO 2016. Oleh karena itu, penelitian di atas dapat dilaksanakan dengan selalu memperhatikan prinsip-prinsip tersebut.

Komite Etik Penelitian Kesehatan berhak untuk memantau kegiatan penelitian tersebut.

Peneliti harus melampirkan *informed consent* yang telah disetujui dan ditandatangani oleh peserta penelitian dan saksi pada laporan penelitian.

Peneliti diwajibkan menyerahkan:

- Laporan kemajuan penelitian
- Laporan kejadian bahaya yang ditimbulkan
- Laporan akhir penelitian

Semarang, 16 Januari 2023

Ketua,

Prof. Dr. dr. Oktia Woro K.H., M.Kes.
NIP. 19591001 198703 2 001

Lampiran 4. Ijin Penelitian

 **PEMERINTAH KOTA SALATIGA**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Legard, Sukowati Nomor 51, Salatiga, Kota Pns 57724 Telp. (0296) 325155
Faks. (0296) 325166 Situs: <http://bakekbangpol.salatiga.go.id>
Surel elektronik: bakekbangpol@salatigakota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 070/ 199

I. Dasar: 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor : 3 tahun 2018 tanggal 11 Januari tahun 2018 tentang Pedoman Penerbitan Surat Keterangan Peneltian;
2. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD / 6 / 31 / 12 tanggal 5 Juli 1972 tentang kegiatan Riset, Survei dan Keputusan Direktur Jendral Sosial Politik Nomor : 14 Tahun 1991 tentang Surat Pemberitahuan Penelitian (SPP);
3. Keputusan Direktur Jendral Sosial Politik Nomor 14 Tahun 1991, tanggal 1 Februari 2021, tentang Surat Pemberitahuan Penelitian (SPP);
4. Surat Wakil Dekan Bid. Akademik dan Kemahasiswaan Pasca Sarjana UNNES Semarang No. 59516/UN37.2/PG2022 tanggal 29 Desember 2022 tentang permohonan Ijin Penelitian;

II. Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Salatiga menyatakan Tidak Keberatan atas pelaksanaan Penelitian dalam wilayah Kota Salatiga dengan analisa "Kegiatan ini tidak membahayakan ATHG terhadap masyarakat maupun Pemerintah Kota Salatiga, maka kegiatan ini dapat direkomendasikan untuk pembuatan surat keterangan penelitian" yang dilaksanakan oleh:

a. Nama	Agus Widodo Supriatno
b. NIM/ NIP/ INK	0501515011
c. Pekerjaan	Dosen/Mahasiswa S3
d. Program Studi	Pendidikan Olahraga S3
e. Alamat	Perum Kawi No. 7 RT. 4 RW. 7 Kel. Gabungan Kec. Tumang Kab. Semarang Prov. Jawa Tengah
f. Penanggungjawab	Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum
g. Maksud dan Tujuan	Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Disertasi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Media Polik Genre Dasar Pendidikan Jaman Olahraga dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar". Dinas Pendidikan Kota Salatiga

h. Lokasi
Dengan Ketentuan – ketentuan sebagai berikut

- Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Salimpas/ Lembaga Swasta yang akan diadakan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk sepenuhnya dengan menuliskan Surat Rekomendasi ini;
- Pelaksanaan Penelitian tidak dilaksanakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan dan tidak membahayakan negara politik dan/ atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban;
- Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dan sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dikekalkan pada saat mengajukan permohonan;
- Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mematuhi/mengindahkan peraturan dan atau melanggar hukum yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti;
- Setelah Penelitian selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Salatiga.

III. Surat Rekomendasi ini berlaku dari tanggal 27 Januari 2023 s.d. 27 April 2023

Dikeluarkan di: Salatiga
pada tanggal: Januari 2023

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA SALATIGA


YANETI SUPRIATNO, AP, MSi
ESK/16.04.16.199/11.1.002
NIP. 19740416-1991111-002

Tembusan:
1. Walikota Salatiga (Sebagai laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kota Salatiga;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kota Salatiga

Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA SALATIGA DINAS PENDIDIKAN
	SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOREJO LOR 04 Jl. Soka Sari V RT 02 RW 07 Kel. Sidorejo Lor Kec.Sidorejo Kota Salatiga (0298) 327499

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420.3/098

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri Sidorejo Lor 04 Salatiga, menerangkan bahwa :

Nama	: Agus Widodo Suropto
NIM	: 0601616011
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNNES
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Yang bersangkutan **telah melaksanakan penelitian** di SD Negeri Sidorejo Lor 04 Salatiga pada tanggal 27 Januari s.d 27 April 2023.

Demikian keterangan ini dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 7 Juni 2023

Kepala Sekolah


AGUNG SURABAMA, S.Pd
NIP 19630616 198508 1 001



PEMERINTAH KOTA SALATIGA
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI DUKUH 02 SALATIGA

Jl. Parkrest No. 35 ☎ (0296) 3419386 Kel Dukuh Kac Sidomukti Kota Salatiga 50722 Email
sne0202@salatiga.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5 / 884

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri Dukuh 02 Salatiga, menerangkan bahwa

Nama	: Agus Widodo Suropto
NIM	: 0901815011
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNNES
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Dukuh 02 Salatiga pada tanggal 27 Januari s.d 27 April 2023.

Demikian keterangan ini dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 7 Juni 2023

Kepala Sekolah


 Dra. Tatik Ruslandriyani
 NIP. 196302027-198806-2-001



PEMERINTAH KOTA SALATIGA
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI MANGUNSARI 07 SALATIGA

Jl. Tentara Pelajar No 07 Kal Mangunsari Kec Sidomukti Kota Salatiga 50722 Email :
adnsmangunsari07@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/X/012/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri Salatiga 07 Salatiga, menerangkan bahwa :

Nama	: Agus Widodo Surtpto
NIM	: 0601616011
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNNES
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Mangunsari 07 Salatiga pada tanggal 27 Januari s.d 27 April 2023.

Demikian keterangan ini dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.



SUNARINDYAH WIDOWATI S.Pd SD
NIP.196312011993032006



PEMERINTAH KOTA SALATIGA
DINAS PENDIDIKAN

**SD NEGERI DUKUH 05 SALATIGA
KECAMATAN SIDOMUKTI**

Alamat : Jln. Jantoko No. 08 (029R) 3419519 - Salatiga

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/0036/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri Dukuh 05 Salatiga, menerangkan bahwa :

Nama	: Agus Widodo Surtpto
NIM	: 0601616011
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNNES
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Dukuh 05 Salatiga pada tanggal 27 Januari s.d 27 April 2023.

Demikian keterangan ini dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 7 Juni 2023

Kepala Sekolah

JUMARTI, M.Pd
 NIP. 197200105 199603 2 007



PEMERINTAH KOTA SALATIGA
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI DUKUH 03 SALATIGA

Jl. Srikandi No. 1 ☎ (0298) 3419501 Kel. Dukuh Kec. Sidomukti Kota Salatiga 50722 Email :
dkn03_sdn@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420.3/X/240/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri Dukuh 03 Salatiga, menerangkan bahwa :

Nama	: Agus Widodo Surtpto
NIM	: 0601616011
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNNES
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Dukuh 03 Salatiga pada tanggal 27 Januari s.d 27 April 2023.

Demikian keterangan ini dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.



Salatiga, 7 Juni 2023

Kepala Sekolah

FARIZ NURMALIAWAN S., S.Pd, M.Pd

NIP. 19540206 200902 1 004



PEMERINTAH KOTA SALATIGA
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI SALATIGA 03

Jl. Margosari Nomor 3 ☎ (0298) 322954 Salatiga
e-mail: sdnsalatiga3@gmail.com blog : sdnsalatiga3.blogspot.com
BALATIGA 50711



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/564/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Sekolah SD Negeri Salatiga 03, menerangkan bahwa :

Nama	: Agus Widodo Surtpto
NIM	: 0601616011
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNNES
Program Studi	: Pendidikan Olahraga, S3
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Materi Pola Gerak Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Siswa Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Salatiga 03 pada tanggal 27 Januari s.d 27 April 2023.

Demikian keterangan ini dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 7 Juni 2023

Kepala Sekolah



SITI ZAKIYAH SRI AGUSTINI, S. Ag.
NIP 19680828 198806 2 001

Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (FLIPBOOK MAKER) UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJASORKES

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran penjasorkes. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Dr. Hermawan Pamor Raharjo, M. Pd

NIP : 196510201991031002

Instansi : FIK UNNES

Pendidikan : S3 POR UNNES

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Kriteria Penilaian

No.	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.					√
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami.					√
3	Sistematika penyajian materi.					√
4	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					√
5	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.				√	
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.				√	
7	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.				√	
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				√	
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.				√	
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa				√	
	Jumlah				24	20

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

Harusnya ada kelihatan suasana cerah dan gembira

2. Saran

Gambar dikondisikan tampak cerah sehingga mendukung semangat beraktivitas Font diubah agar lebih mudah dibaca. Gradasi warna disesuaikan dengan background. Referensi disetiap gambar yang dimunculkan.

Semarang, Juni 2023



Dr. Hermawan Pamor Raharjo, M. Pd
NIP. 196510201991031002

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (FLIPBOOK MAKER) UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJASORKES

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran penjasorkes. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Alda Indrawan, S.Pd

NIP : 199004302019021001

Instansi : Sekolah Dasar Negeri Kumpulrejo 02

Pendidikan : S1 dan IN Kurikulum Merdeka

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Kriteria Penilaian

No.	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.					√
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami.					√
3	Sistematika penyajian materi.					√
4	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					√
5	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.					√
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.					√
7	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.					√
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					√
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.					√
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa					√
	Jumlah					50

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

Bagus, Cukup jelas untuk digunakan anak-anak. Berwarna warni saja sudah bagus itu.

2. Saran

Tinggal ditegaskan saja warna warninya

Semarang, Juni 2023



Alda Indrawan, S.Pd.

NIP. 199004302019021001

Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (FLIPBOOK MAKER) UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJASORKES

E. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran penjasorkes. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli Desain Media Pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Dr. Ranu Baskora Aji Putra

NIP : 197412151997031004

Instansi : FIK UNNES

Pendidikan : S3 POR UNNES

F. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.

3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

G. Kriteria Penilaian

No.	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.					√
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami.					√
3	Sistematika penyajian materi.					√
4	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					√
5	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.					√
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.					√
7	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.					√
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					√
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.					√
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa					√
	Jumlah					50

H. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

-

2. Saran

-

Semarang, Juni 2023



Dr. Ranu Baskora Aji Putra
NIP. 197412151997031004

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (FLIPBOOK MAKER) UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJASORKES

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran penjasorkes. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai Desain Media Pembelajaran untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli Desain Media Pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Donny Wira Yudha Kusuma, Ph.D.

NIP : 198402292009121004

Instansi : FIK UNNES

Pendidikan : S3 CCNU CINA

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
---------	------------	------

ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Kriteria Penilaian

No.	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.					√
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami.					√
3	Sistematika penyajian materi.					√
4	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					√
5	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.					√
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.					√
7	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.					√
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					√
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.					√
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa					√
	Jumlah					50

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

bagus

2. Saran

Tidak ada



Semarang,

2023

Donny Wira Yudha Kusuma, Ph.D.

NIP. 198402292009121004

Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Indonesia

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (FLIPBOOK MAKER) UNTUK AHLI PEMBELAJARAN PENJASORKES

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran penjasorkes. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli Bahasa Indonesia untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli Bahasa Indonesia dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Dr. Hermahayu M.Si

NIP : -

Instansi : Fakultas Psikologi dan Humaniora UNMMA

Pendidikan : S3 Psikologi UGM

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Kriteria Penilaian

No.	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.					√
2	Materi yang disajikan dapat mudah dipahami.					√
3	Sistematika penyajian materi.				√	
4	Kebenaran isi materi yang disampaikan.				√	
5	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.				√	
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.				√	
7	Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.					√
8	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				√	
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.				√	
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa				√	
	Jumlah				28	15

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Semarang, 2023



Dr. Hermahayu M.Si

Lampiran 9. Angket Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*FLIPBOOK MAKER*) UNTUK SISWA KELAS ATAS**A. Pengantar**

Adik, selain buku ajar yang sudah adik gunakan sebelumnya saat pembelajaran, masih banyak berbagai bentuk sumber belajar yang bisa adik gunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *flipbook maker*. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini nantinya akan membantu adik dalam belajar. Setelah ini adik akan diberi contoh medianya secara langsung.

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran penjasorkes Kelas Atas pada tema Gerak Dasar, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Adik sebagai siswa Kelas Atas agar bersedia untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes. Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Adik sebagai pengguna produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Adik memainkan dan mempelajari media yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang Adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan penilaian sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran *flipbook maker* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 a. Sangat Mudah
b. Mudah
c. Cukup Mudah
d. Sulit
e. Sangat Sulit
2. Apakah dengan menggunakan media *flipbook maker* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?
a. Sangat Memberi Semangat
 b. Memberi Semangat
c. Cukup Memberi Semangat
d. Tidak Memberi Semangat
e. Sangat Tidak Memberi Semangat
3. Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *flipbook maker*?
a. Sangat Mudah
b. Mudah Cukup
 c. Mudah
d. Sulit
e. Sangat Sulit

4. Apakah desain (ukuran huruf, dan gambar) yang terdapat pada media *flip book maker* sudah menarik?
 - a. Sangat Menarik
 - Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Tidak Menarik
 - e. Sangat Tidak Menarik
5. Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook maker* ini menarik?
 - a. Sangat Menarik
 - Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Tidak Menarik
 - e. Sangat Tidak Menarik
6. Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *flipbook maker* ini mudah?
 - a. Sangat Mudah
 - Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Tidak Mudah
 - e. Sangat Tidak Mudah
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *flipbook maker* ini jelas dan mudah dipahami?
 - a. Sangat Jelas dan Sangat Mudah Dipahami
 - Jelas dan Mudah Dipahami
 - c. Cukup Jelas dan Mudah Dipahami
 - d. Tidak Jelas dan Kurang Mudah Dipahami
 - e. Sangat Tidak Jelas dan Tidak Mudah Dipahami

8. Selama belajar menggunakan media *flipbook maker* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?
- Tidak Pernah Menemukan
 - b. Jarang Menemukan
 - c. Cukup Menemukan
 - d. Sering Menemukan
 - e. Sangat Sering Menemukan
9. Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada Islam dengan menggunakan media *flipbook maker*?
- Sangat Tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup Tertarik
 - d. Tidak Tertarik
 - e. Sangat Tidak Tertarik
10. Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Islam?
- Sangat Senang
 - b. Senang
 - c. Cukup Senang
 - d. Tidak Senang
 - e. Sangat Tidak Senang

Lampiran 10. Hasil analisis uji validitas dan reliabilitas, output aplikasi SPSS

Angket Kriteria Penilaian

KP_1	Pearson Correlation	,874**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_2	Pearson Correlation	,877**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_3	Pearson Correlation	,837**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_4	Pearson Correlation	,773**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_5	Pearson Correlation	,866**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_6	Pearson Correlation	,847**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_7	Pearson Correlation	,822**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_8	Pearson Correlation	,903**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_9	Pearson Correlation	,858**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
KP_10	Pearson Correlation	,843**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	20
Angket Kriteria Penilaian	Pearson Correlation	1
	N	20

** .Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,955	10

Hasil analisis uji validitas dan reliabilitas, output aplikasi SPSS

Uji Validitas Angket Respon Siswa

RS_1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,828** ,000 20
RS_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,740** ,000 20
RS_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,910** ,000 20
RS_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,883** ,000 20
RS_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,872** ,000 20
RS_6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,880** ,000 20
RS_7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,878** ,000 20
RS_8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,858** ,000 20
RS_9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,793** ,000 20
RS_10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,877** ,000 20
Angket Respon Siswa	Pearson Correlation N	1 20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the prosedur.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,956	10

Lampiran 11. Hasil Uji Coba Lapangan Kecil

Sekolah Dasar	No	Nama Siswa	Memudahkan dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Memberikan semangat dalam belajar	Materi dalam media mudah dipahami	Desain media sudah menarik	Tampilan dan tema sudah menarik	Petunjuk dalam media mudah dipahami	Bahasa jelas dan mudah dipahami	Tidak menemukan kata-kata sulit	Tertarik belajar dengan <i>flipbook maker</i>	Setelah mempelajari merasa senang	Total
SD Negeri Dukuh 2	1	Resp_1	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41
	2	Resp_2	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
	3	Resp_3	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	41
	4	Resp_4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47
	5	Resp_5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	45
	6	Resp_6	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
	7	Resp_7	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	38
	8	Resp_8	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40
	9	Resp_9	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	40
	10	Resp_10	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42
	11	Resp_11	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41
	12	Resp_12	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
	13	Resp_13	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	41
	14	Resp_14	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47
	15	Resp_15	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	45
	16	Resp_16	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
	17	Resp_17	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	38
	18	Resp_18	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40
	19	Resp_19	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	40
	20	Resp_20	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42
SD Negeri Mangunsa ri 07	1	Resp_21	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41
	2	Resp_22	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
	3	Resp_23	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	41
	4	Resp_24	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47
	5	Resp_25	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	45
	6	Resp_26	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
	7	Resp_27	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	38
	8	Resp_28	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40
	9	Resp_29	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	40
	10	Resp_30	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42
	11	Resp_31	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41

Sekolah Dasar	No	Nama Siswa	Memudahkan dalam belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Memberikan semangat dalam belajar	Materi dalam media mudah dipahami	Desain media sudah menarik	Tampilan dan tema sudah menarik	Petunjuk dalam media mudah dipahami	Bahasa jelas dan mudah dipahami	Tidak menemukan kata-kata sulit	Tertarik belajar dengan <i>flipbook maker</i>	Setelah mempelajari merasa senang	Total
	12	Resp_32	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
	13	Resp_33	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	41
	14	Resp_34	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47
	15	Resp_35	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	45
	16	Resp_36	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
	17	Resp_37	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	38
	18	Resp_38	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40
	SD Negeri Sidorejo Lor 04	1	Resp_39	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5
2		Resp_40	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42
3		Resp_41	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41
4		Resp_42	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38
5		Resp_43	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	41
6		Resp_44	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47
7		Resp_45	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	45
8		Resp_46	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
9		Resp_47	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	38
10		Resp_48	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40
11		Resp_49	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	40
12		Resp_50	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42
13		Resp_51	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40
14		Resp_52	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	40
15		Resp_53	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42
		Σ	190	248	195	218	222	223	228	227	232	239	2222
		Persentase	72%	94%	74%	82%	84%	84%	86%	86%	88%	90%	

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$= \frac{2222}{2650} \times 100\%$$

$$= 83,8\%$$

Lampiran 12. Hasil Uji Coba Lapangan Besar

Nama Siswa	belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Memberikan semangat dalam belajar	Materi dalam media mudah dipahami	Desain media sudah menarik	Tampilan dan tema sudah menarik	Petunjuk dalam media mudah dipahami	Bahasa jelas dan mudah dipahami	Tidak menemukan kata-kata sulit	Tertarik belajar dengan <i>flipbook maker</i>	Setelah mempelajari merasa senang	Total	
Resp_1	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41	50
Resp_2	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38	50
Resp_3	3	4	4	5	5	4	4	3	3	5	40	50
Resp_4	3	5	4	5	3	4	3	4	3	3	37	50
Resp_5	4	3	4	5	3	3	3	3	5	3	36	50
Resp_6	3	4	4	5	4	4	5	4	5	3	41	50
Resp_7	4	4	3	3	5	4	4	4	4	5	40	50
Resp_8	3	4	4	3	3	3	3	5	5	3	36	50
Resp_9	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	42	50
Resp_10	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	45	50
Resp_11	3	4	3	3	5	3	3	4	5	3	36	50
Resp_12	3	3	4	5	3	3	3	3	3	3	33	50
Resp_13	5	3	3	5	3	3	3	5	4	5	39	50
Resp_14	4	3	5	3	5	4	5	5	3	4	41	50
Resp_15	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	40	50
Resp_16	3	5	3	4	5	3	5	5	3	4	40	50
Resp_17	4	5	4	4	3	3	5	3	5	3	39	50
Resp_18	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	43	50
Resp_19	3	5	3	3	5	3	5	5	5	3	40	50
Resp_20	3	5	3	3	3	3	4	4	4	3	35	50
Resp_21	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	50
Resp_22	4	3	4	3	4	5	4	5	4	3	39	50
Resp_23	5	4	4	3	3	3	5	3	4	5	39	50
Resp_24	5	4	5	3	3	3	5	5	5	4	42	50
Resp_25	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	43	50
Resp_26	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	36	50
Resp_27	4	5	5	3	5	3	4	4	5	3	41	50
Resp_28	3	3	5	3	4	5	3	5	5	4	40	50
Resp_29	4	5	3	5	5	4	3	5	3	5	42	50
Resp_30	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	36	50
Resp_31	4	3	3	3	5	4	5	5	4	5	41	50

Resp_32	4	3	5	5	3	5	3	3	5	5	41	50
Resp_33	5	3	5	3	3	3	4	4	3	4	37	50
Resp_34	4	5	5	4	4	5	3	4	3	5	42	50
Resp_35	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46	50
Resp_36	3	3	4	5	5	4	5	5	5	3	42	50
Resp_37	4	3	3	3	4	3	4	3	4	5	36	50
Resp_38	3	5	5	3	3	4	3	4	4	3	37	50
Resp_39	4	5	4	5	3	5	3	3	5	5	42	50
Resp_40	3	4	3	3	3	4	5	4	3	4	36	50
Resp_41	5	3	5	4	4	3	4	5	3	3	39	50
Resp_42	3	5	3	5	5	5	3	3	4	4	40	50
Resp_43	4	5	3	3	4	4	4	3	5	5	40	50
Resp_44	5	3	5	4	3	5	5	5	5	3	43	50
Resp_45	3	4	5	3	4	4	4	3	4	3	37	50
Resp_46	4	4	3	3	3	5	5	4	5	5	41	50
Resp_47	5	3	4	3	5	3	5	5	3	5	41	50
Resp_48	5	3	5	4	4	3	4	3	5	4	40	50
Resp_49	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47	50
Resp_50	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	43	50
Resp_51	5	4	5	5	4	5	3	4	3	3	41	50
Resp_52	4	3	5	3	3	4	4	5	3	4	38	50
Resp_53	4	4	3	3	3	5	3	4	4	3	36	50
Resp_54	5	3	4	5	4	5	3	4	3	4	40	50
Resp_55	3	3	5	4	5	5	4	4	5	3	41	50
Resp_56	5	3	5	3	3	5	4	3	3	4	38	50
Resp_57	4	3	3	4	5	4	3	5	3	4	38	50
Resp_58	4	5	5	4	5	4	4	5	3	5	44	50
Resp_59	4	3	4	4	5	5	5	4	3	3	40	50
Resp_60	5	5	4	3	3	3	4	5	4	5	41	50
Resp_61	3	4	5	3	5	4	5	5	4	5	43	50
Resp_62	5	4	3	4	4	5	5	5	3	5	43	50
Resp_63	4	3	5	5	3	3	3	4	5	5	40	50
Resp_64	3	5	3	3	3	5	5	5	3	5	40	50
Resp_65	5	4	3	5	4	5	4	4	4	5	43	50
Resp_66	4	5	5	5	3	3	4	3	4	4	40	50
Resp_67	3	4	4	4	5	3	4	4	5	3	39	50
Resp_68	3	5	4	4	3	4	3	4	5	4	39	50
Resp_69	4	3	4	3	3	3	5	3	5	5	38	50
Resp_70	3	3	5	5	4	5	4	3	3	4	39	50
Resp_71	5	5	5	3	3	4	4	5	4	4	42	50
Resp_72	4	3	4	3	5	5	4	3	5	4	40	50

Resp_73	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	42	50
Resp_74	4	3	5	4	5	4	4	3	3	5	40	50
Resp_75	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	35	50
Resp_76	4	3	4	3	5	5	4	4	5	5	42	50
Resp_77	5	3	5	4	3	3	4	5	3	3	38	50
Resp_78	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	42	50
Resp_79	3	3	4	4	5	5	5	4	4	3	40	50
Resp_80	4	4	3	5	5	4	5	3	3	4	40	50
Resp_81	3	5	5	5	5	4	3	3	5	4	42	50
Resp_82	3	4	3	3	3	3	5	4	5	4	37	50
Resp_83	3	5	4	4	5	5	3	4	3	3	39	50
Resp_84	5	5	3	3	4	3	3	5	5	4	40	50
Resp_85	4	4	4	3	3	3	4	5	5	5	40	50
Resp_86	3	5	3	3	4	3	3	4	4	5	37	50
Resp_87	3	4	5	5	5	5	3	3	4	5	42	50
Resp_88	3	3	5	4	5	5	3	5	3	5	41	50
Resp_89	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	43	50
Resp_90	3	3	4	4	5	3	3	3	4	5	37	50
Resp_91	4	5	3	5	5	3	3	5	4	4	41	50
Resp_92	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	45	50
Resp_93	4	4	4	3	3	5	3	5	4	5	40	50
Resp_94	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	44	50
Resp_95	5	3	3	5	5	4	3	5	5	5	43	50
Resp_96	4	4	5	5	4	3	5	5	3	5	43	50
Resp_97	3	5	3	3	5	4	3	5	4	3	38	50
Resp_98	4	5	5	3	5	4	4	3	5	5	43	50
Resp_99	3	4	5	5	4	5	4	3	3	4	40	50
Resp_100	4	5	5	4	4	5	5	4	5	3	44	50
Resp_101	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	41	50
Resp_102	3	3	3	4	3	4	5	3	5	3	36	50
Resp_103	3	4	3	3	5	4	5	5	4	3	39	50
Resp_104	3	3	5	3	5	4	4	3	4	5	39	50
Resp_105	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	43	50
Resp_106	5	5	5	5	4	5	4	4	3	3	43	50
Resp_107	4	5	3	3	3	3	5	5	5	3	39	50
Resp_108	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	41	50
Resp_109	3	4	5	3	3	5	3	4	4	3	37	50
Resp_110	3	4	4	5	3	4	5	3	4	3	38	50
Resp_111	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	46	50
Resp_112	3	3	3	5	3	5	5	5	3	3	38	50
Resp_113	5	3	3	5	3	5	5	4	5	4	42	50

Resp_114	3	5	4	4	5	4	3	3	4	4	39	50
Resp_115	5	3	3	4	4	3	4	5	3	5	39	50
Resp_116	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	33	50
Resp_117	5	3	4	4	3	4	5	4	4	5	41	50
Resp_118	5	5	4	5	3	3	3	4	4	5	41	50
Resp_119	5	3	3	5	4	5	3	5	5	5	43	50
Resp_120	3	3	5	4	5	5	3	4	3	5	40	50
Resp_121	5	4	4	3	5	3	4	5	3	5	41	50
Resp_122	5	3	3	4	5	3	4	4	4	4	39	50
Resp_123	5	5	3	4	3	3	4	3	5	5	40	50
Resp_124	5	5	3	4	3	3	3	3	4	3	36	50
Resp_125	3	4	4	3	4	4	3	3	3	5	36	50
Resp_126	5	3	5	4	5	4	5	4	3	3	41	50
Resp_127	3	5	3	5	4	5	4	5	5	3	42	50
Resp_128	3	3	5	5	5	3	4	5	5	5	43	50
Resp_129	3	5	5	4	5	5	5	3	5	4	44	50
Resp_130	5	4	4	3	5	5	3	4	4	4	41	50
Resp_131	4	3	4	5	4	5	5	5	5	3	43	50
Resp_132	4	4	4	3	3	4	5	3	3	5	38	50
Resp_133	4	5	3	4	4	4	3	4	5	3	39	50
Resp_134	5	3	4	3	3	5	4	4	5	5	41	50
Resp_135	4	3	4	5	4	3	5	4	4	5	41	50
Resp_136	3	5	3	4	4	3	5	3	4	5	39	50
Resp_137	4	5	4	3	4	3	4	4	3	5	39	50
Resp_138	5	3	3	4	4	5	3	5	5	3	40	50
Resp_139	4	3	4	5	3	5	4	4	5	5	42	50
Resp_140	5	3	4	5	5	3	3	5	5	3	41	50
Resp_141	5	3	3	4	5	3	3	3	4	5	38	50
Resp_142	3	3	5	4	3	3	4	3	4	5	37	50
Resp_143	3	5	4	5	3	5	3	4	4	3	39	50
Resp_144	3	5	4	3	5	5	4	4	4	3	40	50
Resp_145	4	5	3	4	3	4	4	5	4	5	41	50
Resp_146	4	5	5	3	4	3	5	5	3	4	41	50
Resp_147	4	5	3	4	5	3	5	4	5	4	42	50
Resp_148	4	5	3	5	4	3	4	5	3	5	41	50
Resp_149	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	47	50
Resp_150	3	4	3	5	4	3	4	3	5	4	38	50
Resp_151	4	5	5	5	3	5	3	4	3	5	42	50
Resp_152	4	4	5	4	3	4	4	3	3	5	39	50
Resp_153	3	4	4	4	5	3	4	4	3	5	39	50
Resp_154	3	3	3	3	4	3	5	3	5	3	35	50

Resp_155	3	5	5	3	3	5	5	3	5	3	40	50
Resp_156	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	46	50
Resp_157	5	4	3	3	5	3	4	4	4	4	39	50
Resp_158	3	3	4	3	5	4	3	4	4	3	36	50
Resp_159	4	5	3	3	4	3	3	4	4	4	37	50
Resp_160	4	5	4	3	5	3	4	3	4	5	40	50
Resp_161	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	41	50
Resp_162	3	4	4	3	4	5	5	5	3	3	39	50
Resp_163	3	3	5	4	5	5	3	5	5	5	43	50
Resp_164	5	5	3	5	4	5	5	5	3	5	45	50
Resp_165	3	4	4	5	3	5	5	4	3	4	40	50
Resp_166	5	3	4	3	3	3	3	4	3	4	35	50
Resp_167	3	3	3	3	5	5	4	3	5	3	37	50
Resp_168	4	3	4	5	5	5	4	4	3	5	42	50
Resp_169	5	4	3	3	4	4	3	4	4	5	39	50
Resp_170	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	42	50
Resp_171	3	3	5	4	3	5	3	5	4	4	39	50
Resp_172	4	3	5	5	5	5	3	4	5	3	42	50
Resp_173	3	4	5	4	5	3	4	5	3	5	41	50
Resp_174	5	5	5	4	3	4	5	3	4	4	42	50
Resp_175	3	5	5	4	4	3	5	5	3	5	42	50
Resp_176	4	4	5	3	3	5	5	5	4	4	42	50
Resp_177	5	4	5	4	4	4	4	5	3	4	42	50
Resp_178	5	5	5	3	3	5	5	5	3	5	44	50
Resp_179	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	44	50
Resp_180	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	42	50
Resp_181	5	3	3	5	4	4	3	4	3	5	39	50
Resp_182	5	3	3	4	5	3	5	5	5	5	43	50
Resp_183	3	3	5	3	5	4	5	3	3	3	37	50
Resp_184	5	3	3	3	5	4	5	3	4	4	39	50
Resp_185	3	4	3	4	3	5	3	4	5	5	39	50
Resp_186	5	4	4	5	3	5	5	3	3	4	41	50
Resp_187	3	3	5	5	5	5	4	5	3	4	42	50
Resp_188	4	5	3	5	4	4	5	3	3	5	41	50
Resp_189	4	5	4	3	4	3	4	3	3	5	38	50
Resp_190	4	3	3	4	4	5	4	3	3	4	37	50
Resp_191	4	3	5	4	3	5	3	3	5	5	40	50
Resp_192	5	4	3	5	3	5	3	5	4	3	40	50
Resp_193	5	4	3	4	3	3	5	4	5	4	40	50
Resp_194	3	4	5	3	3	5	4	5	5	5	42	50
Resp_195	4	3	3	4	4	4	4	3	5	5	39	50

Resp_196	5	3	5	3	5	3	4	4	5	5	42	50
Resp_197	5	5	5	3	3	4	4	5	5	3	42	50
Resp_198	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	37	50
Resp_199	4	5	3	5	5	4	5	3	3	3	40	50
Resp_200	4	4	4	5	3	5	5	3	4	3	40	50
Resp_201	4	3	5	4	3	3	5	5	3	3	38	50
Resp_202	4	3	3	5	5	5	3	3	4	4	39	50
Resp_203	4	4	3	3	5	4	3	5	3	5	39	50
Resp_204	4	5	3	5	3	4	4	3	4	4	39	50
Resp_205	3	5	5	5	3	3	4	3	3	5	39	50
Resp_206	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	44	50
Resp_207	5	3	4	5	5	3	3	4	3	5	40	50
Resp_208	3	5	4	4	4	3	3	4	5	5	40	50
Resp_209	4	5	4	3	4	4	5	5	3	3	40	50
Resp_210	5	5	4	4	4	3	3	4	5	5	42	50
Resp_211	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	46	50
Resp_212	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	41	50
Resp_213	5	3	3	4	4	3	4	5	3	3	37	50
Resp_214	5	4	4	3	3	4	4	4	3	5	39	50
Resp_215	3	5	3	4	3	3	3	4	5	3	36	50
Resp_216	4	5	3	4	5	3	3	4	5	3	39	50
Resp_217	5	5	4	3	4	4	4	3	5	5	42	50
Resp_218	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	45	50
Resp_219	5	4	4	3	4	3	3	5	4	4	39	50
Resp_220	3	5	3	4	5	4	4	5	4	5	42	50
	873	880	872	868	883	879	880	898	888	915	8836	11000
	79%	80%	79%	79%	80%	80%	80%	82%	81%	83%	803%	

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\
 &= \frac{8836}{11000} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 13. Perangkat Pembelajaran

A. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : **SDN DUKUH 03 SALATIGA**
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Kelas/Semester : IV / 1
 Materi Pokok : Gerak Dasar Olahraga
 Alokasi Waktu : 120 menit (2 x pertemuan)

Tujuan Pembelajaran	KD 3.3	KD 4.3
	3.3 Memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional
	IPK 3	IPK 4
	Mengidentifikasi, menjelaskan, dan cara menerapkan aktivitas gerak dasar jalan, lari, lompat dan loncat melalui permainan /olahraga dan atau olahraga tradisional yang dimodifikasi dengan benar.	Mendemonstrasikan, melakukan, dan menerapkan gerak dasar jalan, lari, lompat dan loncat melalui permainan /olahraga dan atau olahraga tradisional yang dimodifikasi dengan benar.
TUJUAN PEMBELAJARAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan dan melakukan bentuk gerak dasar jalan, lari, lompat dan loncat dengan baik melalui aktivitas yang dimodifikasi. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan dan melakukan bentuk gerak dasar jalan, lari, lompat dan loncat melakukan aktivitas yang dimodifikasi. 		
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran		
Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Penugasan melalui <i>Whatasapp Group</i> dan atau LKPD • Alat, Bahan, dan Media Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> ○ Teks bacaan ○ Gambar 	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke 1</p> <p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam, berdoa, dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. <p>Kegiatan Inti</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Video pembelajaran ○ <i>Cone</i> yang dapat dimodifikasi atau diganti dengan benda apapun yang ada di rumah peserta didik ● Produk: Latihan kombinasi gerak dasar berjalan dan berlari pada permainan halang rintang dan variasi gerak lompat loncat secara sederhana. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan materi kombinasi gerak dasar berjalan dan berlari pada permainan halang rintang melalui media Whatsapp dalam bentuk teks dan video; atau media cetak seperti teks bacaan dan LK (diambil sebelum pembelajaran mingguan dimulai dengan menggunakan protokol kesehatan). b. Peserta didik menerima dan mempelajari materi melalui whatsapp dan atau LK (<i>task sheet</i>) yang berisi materi, perintah dan indikator tugas aktivitas kombinasi gerak dasar berjalan dan berlari pada permainan halang rintang. c. Peserta didik menerima umpan balik atau tanya jawab dari guru tentang aktivitas latihan kombinasi gerak dasar berjalan dan berlari pada permainan halang rintang melalui whatsapp. d. Peserta didik diminta melakukan pemanasan (peregangan statis) sebelum melakukan aktivitas kebugaran jasmani dalam bentuk latihan kelincahan. e. Peserta didik mencoba melakukan kombinasi gerak dasar berjalan dan berlari pada permainan halang rintang dengan mematuhi instruksi guru di whatsapp dan atau LK, yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, percaya diri, dan kerja keras. f. Peserta didik melakukan gerakan pendinginan. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran yang dituangkan pada LK dan atau whatsapp group. b. Guru memberikan <i>reinforcement</i> atau penguatan kepada peserta didik. c. Peserta didik diminta mengirimkan video dengan durasi singkat atau foto aktivitas latihan jika dimungkinkan. d. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.
---	---

	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke 2</p> <p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">a. Guru mengucapkan salam, berdoa, dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.b. Guru bertanya dan mengulas pembelajaran pertemuan ke 1 kepada peserta didik secara singkat.c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan motivasi. <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">a. Guru meminta peserta didik melihat kembali materi pertemuan ke 1 kemudian memberikan materi baru; variasi gerak dasar melompat dan loncat (materi dan LK dapat digabung pada teks bacaan yang diterima peserta didik sebelum pertemuan ke 1).b. Peserta didik diminta memodifikasi variasi gerak dasar melompat dan loncat dengan bimbingan guru melalui <i>whatsapp</i> dan atau LK.c. Peserta didik diminta menemukan dan merasakan denyut nadinya.d. Peserta didik mempraktikkan variasi gerak dasar melompat dan loncat dengan waktu atau repetisi tertentu.e. Setelah peserta didik melakukan variasi gerak dasar melompat dan loncat, peserta didik diminta merasakan atau mengukur denyut nadi lewat tangan ataupun leher.f. Peserta didik melakukan gerakan pendinginan. <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none">a. Guru membimbing peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran yang dituangkan pada LK dan atau <i>whatsapp group</i>.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> b. Guru memberikan <i>reinforcement</i> atau penguatan kepada peserta didik. c. Peserta didik diminta mengirimkan video dengan durasi singkat atau foto aktivitas latihan jika dimungkinkan. d. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.
Asesmen:	
<ul style="list-style-type: none"> a. Sikap : Jurnal atau catatan guru dengan atau tanpa melibatkan peran orangtua. b. Pengetahuan : Daftar periksa, pertanyaan sederhana, video latihan peserta didik. c. Keterampilan : Daftar periksa, video latihan peserta didik. 	

Mengetahui,
Kepala SDN Dukuh 03 Salatiga

Salatiga, Juli 2023

Guru PJOK

JOKO WINARNO, S.Pd
NIP 19611113 198201 1 005

IKA AYU WULANDARI, S.Pd
NIP 19870110 201001 2 019

B. BAHAN AJAR

Materi PJOK atau Penjas | "Jalan, Lari dan Lompat"

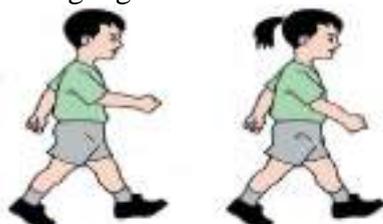
Pengertian, Perbedaan Jalan, Lari dan Lompat

Pada pengertian jalan lari dan lompat merupakan tujuan pada pelajaran atletik dimana olahraga yang paling tertua. Istilah athletic dalam bahasa Inggris dan dalam bahasa Jerman mempunyai arti yang luas meliputi berbagai cabang olahraga yang bersifat perlombaan dan pertandingan. Dalam bahasa Yunani Athlos artinya lomba, tetapi sejalan dengan perkembangan jaman dibedakan antara atletik dan cabang olahraga lainnya seperti; Permainan, senam, renang, bela diri dan lainnya.

Pada cabang atletik khususnya nomor jalan dan lari.

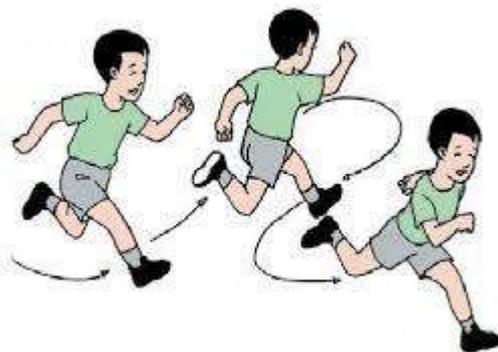
Pengertian Jalan

Jalan merupakan gerak berpindah tempat atau memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan cara melangkah menggunakan kaki secara bergantian. Gerak tubuh yang kita lakukan dalam berjalan didominasi oleh langkah kaki, meskipun gerak tangan, dan anggota badan lainnya juga diperlukan tetapi gerak langkah kaki sebagai gerak utama.



Pengertian dari Lari

Secara awam gerakan jalan dengan lari tidak ada perbedaan yang berarti. Baik jalan maupun lari adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan cara melangkah kaki secara bergantian. Jadi pengertian lari juga sama dengan jalan yaitu gerak berpindah tempat atau memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan cara melangkah menggunakan kaki secara bergantian. Namun antara jalan dan lari ada perbedaan yang signifikan terutama kontak kaki dengan tanah. Mari kita bahas kembali Pengertian, Perbedaan Jalan dan Lari berikut.



Perbedaan antara jalan dan lari

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa meskipun jalan dan lari mempunyai pengertian yang sama tetapi kita dapat mengidentifikasi perbedaan jalan dan lari yaitu:

- Jalan, pada gerakan jalan, langkah-langkah kaki yang kita gerakan selalu ada salah satu kaki yang berhubungan atau kontak dengan tanah.
- Lari, pada gerakan lari, langkah-langkah kaki yang kita gerakan ada saat kedua kaki tidak berhubungan dengan tanah. Artinya pada lari pada saat tertentu kedua kaki melayang di udara.

Gerakan berjalan dapat dilakukan dengan 3 cara, yaitu sebagai berikut.

1. Berjalan ke depan : Gerakannya, mula-mula langkahkan kaki kirike depan dengan lutut agak dibengkokkan. Tangan kanan diayunkan dari belakang ke depondengan siku agak dibengkokkan. Gerakan tangan kiri merupakan kebalikan dari gerakan tangan kanan. Pada waktu berjalan, posisi badan tegak, dada dibuka, perut agak ditarik ke dalam supaya rata, kepala tegak dan pandangan mengarah ke depan.
2. Berjalan ke samping : Gerakannya, mula-mula ambil sikap berdiri tegak, langkahkan kaki kiri ke samping kiri. Dengan cepat, langkahkan kaki kanan ke samping kiri hingga merapat. Langkahkan kembali kaki kiri, ke samping kiri disusul kaki kanan, begitu seterusnya. Jika kamu ingin berjalan ke arah samping kanan, lakukan gerakan sebaliknya. Pandangan diarahkan ke depan.
3. Latihan jalan mengarah pada lomba jalan cepat : Gerakannya seperti jalan ke depan biasa, tetapi tiap langkahnya dilakukan dengan cepat.

Pengertian Lompat

Pengertian melompat adalah melompat adalah gerakan yang diawali dengan menggunakan 1 kaki tumpuan untuk berpindah tempat atau bisa juga Melompat adalah bergerak vertikal dengan sebuah tolakan yang bertumpu pada kaki.



Biasanya, lompat ditujukan untuk pelajaran atletik, contoh untuk latihan gerakan dasar melompat antara lain :

1. *Melompat tanpa awalan* : Melompat tanpa awalan terdiri atas tolakan dengan dua kaki atau tolakan dengan satu kaki. Tolakan dengan dua kaki, Sikap awal berdiri tegak dengan kedua tangan di samping badan. Selanjutnya

lutut ditekuk, kedua tangan ke belakang, badan agak condong ke depan. Saat melakukan tolakan, kedua kaki ke depan, kedua tangan diayunkan dari belakang ke depan. Mendarat dengan lutut agak ditekuk, kedua tangan ke depan. Pandangan ke arah depan. Tolakan dengan satu kaki : Sikap awal berdiri dengan kaki kiri di depan lurus, kaki kanan di belakang agak ditekuk, kedua tangan ke belakang. Selanjutnya, kaki kanan diayunkan ke depan, kaki kiri ditolakkan ke depan menyusul kaki kanan, kedua tangan diayunkan ke depan. Ketika melayang di udara, kedua kaki dirapatkan. Mendarat dengan kedua ujung kaki, lutut ditekuk, kedua tangan ke arah depan.

2. Melompat dengan awalan Melompat dengan awalan mengacu pada lompat jauh. Cara melakukannya sama seperti pada melompat tanpa awalan. Akan tetapi, sebelum melakukan tolakan didahului lari beberapa langkah dengan jarak tertentu, kemudian lari secepatnya. Tepat pada papan tumpu, lakukan tolakan dengan dua kaki atau satu kaki

C. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

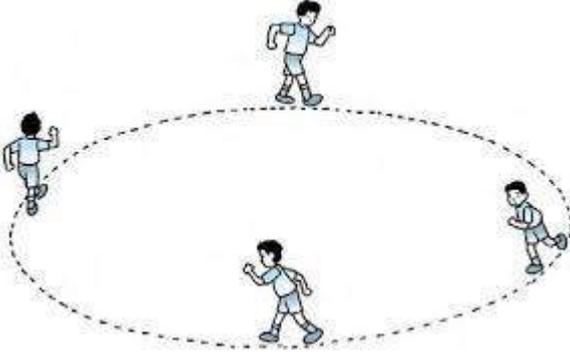
C.1 LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN 1

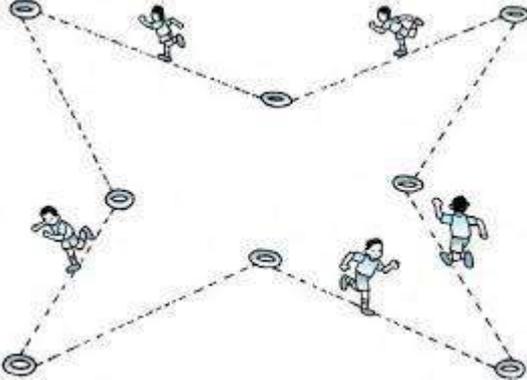
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PJOK SD KELAS VI AKTIVITAS JALAN DAN LARI

Nama :
Kelas :
No presensi :

Petunjuk

1. Cermati lembar kerja dan tanyakan ke guru PJOK apabila ada yang tidak diketahui!
2. Lakukan aktivitas seperti pada gambar!
3. Jawablah pertanyaan di bawah, setelah melakukan aktivitas latihan kelincahan.

NO	AKTIFITAS FISIK YANG DILAKUKAN	BERAPA KALI MELAKUKAN
1	 <p>Lakukan jalan berputar dalam lingkaran sebanyak 5 kali</p>	

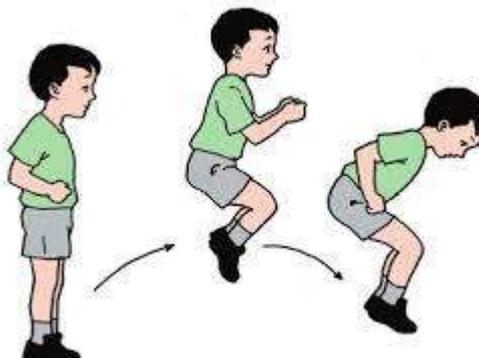
NO	AKTIFITAS FISIK YANG DILAKUKAN	BERAPA KALI MELAKUKAN
2	 <p>Lakukan lari memutar bintang sebanyak 5 kali</p>	
3	Ceritakan latihan apa saja yang kamu lakukan hari ini!	

C.2 LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PERTEMUAN 2
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PJOK SD KELAS VI
AKTIVITAS LOMPAT DAN LONCAT

Nama :
 Kelas :
 No presensi :

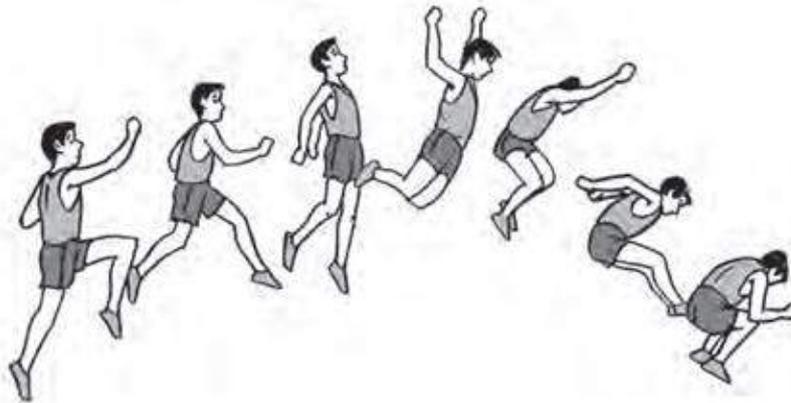
Petunjuk

1. Cermati lembar kerja dan tanyakan ke guru PJOK apabila ada yang tidak diketahui!
2. Lakukan aktivitas seperti pada gambar!
3. Jawablah pertanyaan di bawah, setelah melakukan aktivitas lompat dan loncat

No	Aktifitas Fisik yang Dilakukan	Berapa Kali Melakukan
1	<p>Lakukan gerak lompat dan loncat di tempat! Apa yang membedakan gerak lompat dan loncat! Lakukanlah aktivitas lompat dan loncat sesuai dengan gambar!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Loncat ke depan sebanyak 10 kali</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Loncat berputar sebanyak 5 kali</p>	



Lompat kedepan 10 kali



Lompat jauh sebanyak 5 kali

- 2 Carilah denyut nadi yang ada di tangan atau leher setelah lompat dan loncat!
Apakah kamu dapat merasakan denyut nadimu?

D. RUBRIK PENILAIAN

D.1 RUBRIK PENILAIAN LK PERTEMUAN 1

A. PENILAIAN PENGETAHUAN

Indikator Penilaian	Ada	Tidak Ada
Menceritakan pengalaman pada saat melakukan latihan variasi jalan dan lari		

Catatan:

KI pengetahuan dinilai dengan model daftar periksa dimana guru memberikan tanda check (√) untuk masing-masing indikator, sesuai dengan apa yang dikerjakan siswa. Ketuntasan dilihat pada sejauh mana siswa dapat mengerjakan tugasnya. Jika 70% (persentase dapat disesuaikan dengan kebutuhan) dari tugas dapat dikerjakan dengan baik, maka siswa tersebut sudah mencapai ketuntasan belajarnya. Cerita pengalaman anak yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dapat dijadikan pertimbangan penilaian.

B. PENILAIAN KETERAMPILAN

Indikator Penilaian	Ya	Tidak
	Jumlah repetisi	
Melakukan jalan memutari lingkaran		
Melakukan lari mengelilingi bintang		

Catatan:

KI keterampilan dinilai dengan model daftar periksa dimana guru memberikan tanda check (√) untuk masing-masing indikator, sesuai dengan apa yang dikerjakan siswa. Ketuntasan dilihat pada sejauh mana siswa dapat mengerjakan tugasnya. Jika 70% (persentase dapat disesuaikan dengan kebutuhan) dari tugas dapat dikerjakan dengan baik, maka siswa tersebut sudah mencapai ketuntasan belajarnya. Jumlah repetisi atau pengulangan aktivitas peserta didik sebagai pertimbangan penilaian lebih lanjut.

C. PENILAIAN SIKAP

No	Nama Peserta Didik	Tanggal	Catatan Sikap Peserta Didik
1			
2			
Dst.			

Catatan:

Pembelajaran PJOK sangat berpengaruh terhadap penanaman karakter dan sikap peserta didik namun tidak menilai sikap peserta didik secara langsung. Guru PJOK hanya mencatat sikap istimewa yang ditampilkan peserta didik pada peristiwa tertentu, baik itu positif maupun negatif.

D.2 RUBRIK PENILAIAN LK PERTEMUAN 2**A. PENILAIAN PENGETAHUAN**

Indikator Penilaian	Ada	Tidak Ada
Membedakan gerak lompat dan loncat		
Menjelaskan variasi gerak lompat dan loncat di tempat		

Catatan:

KI pengetahuan dinilai dengan model daftar periksa dimana guru memberikan tanda check (√) untuk masing-masing indikator, sesuai dengan apa yang dikerjakan siswa. Ketuntasan dilihat pada sejauh mana siswa dapat mengerjakan tugasnya. Jika 70% (persentase dapat disesuaikan dengan kebutuhan) dari tugas dapat dikerjakan dengan baik, maka siswa tersebut sudah mencapai ketuntasan belajarnya. Cerita pengalaman anak yang sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dapat dijadikan pertimbangan penilaian. Pola atau modifikasi yang kreatif dan sesuai dengan aktivitas latihan kelincahan menjadi pertimbangan penilaian lebih lanjut.

B. PENILAIAN KETERAMPILAN

Indikator Penilaian	Ya	Tidak
	Jumlah repetisi	
Melakukan gerak lompat dan loncat di tempat		
Melakukan variasi gerak lompat dan loncat		

Catatan:

KI keterampilan dinilai dengan model daftar periksa dimana guru memberikan tanda check (√) untuk masing-masing indikator, sesuai dengan apa yang dikerjakan siswa. Ketuntasan dilihat pada sejauh mana siswa dapat mengerjakan tugasnya. Jika 70% (persentase dapat disesuaikan dengan kebutuhan) dari tugas dapat dikerjakan dengan baik, maka siswa tersebut sudah mencapai ketuntasan belajarnya. Jumlah repetisi atau pengulangan aktivitas peserta didik sebagai pertimbangan penilaian lebih lanjut.

C. PENILAIAN SIKAP

No	Nama Peserta Didik	Tanggal	Catatan Sikap Peserta Didik
1			
2			
Dst.			

Catatan:

Pembelajaran PJOK sangat berpengaruh terhadap penanaman karakter dan sikap peserta didik namun tidak menilai sikap peserta didik secara langsung. Guru PJOK hanya mencatat sikap istimewa yang ditampilkan peserta didik pada peristiwa tertentu, baik itu positif maupun negatif.

Lampiran 14. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil Belajar Uji Lapangan Kecil

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	Achmad Farhan S	70	73
2	Agung Jihadma	85	80
3	Aldias Dwi Putra A	85	87
4	Aldira Bagus R	69	70
5	Alvino Rehan P	72	89
6	Argat Mulang Jaya	73	87
7	Aura Talenta Colgrave H P	72	82
8	Azara Naysifa'	66	71
9	Calista Nurani P	79	72
10	Chelsi Olifia	67	79
11	Dian Ayu Safitri	83	84
12	Eva Novitasari	65	70
13	Fanisa Agni Hasanta	75	84
14	Fernando Adi Wijaya	69	77
15	Fransiska Lintang M	69	85
16	Lysandra Faizal Nabil	71	76
17	M. Syahdi Wiryasa	74	85
18	Mahesa Putra Pratama	81	78
19	Moses Oktavian H S	85	81
20	Muhammad Arifin	73	71
21	Afriza Kusumawati	77	70
22	Afrizal Gading Pratama	85	78
23	Ahmad Hasan	72	82
24	Ananda Putra Wicaksana	69	90
25	Angga Saputra	68	88
26	Anindita Zen Langit Prabani	65	87
27	Ay'yatul Khusna	67	77
28	Fajar Adi Putra	73	78
29	Farid Kurniawan	81	87
30	Ikhsan Akmal Naeem K	79	80
31	Inez Anastasya Renata	79	72
32	Kirana Audi Alkhailila P	65	74
33	M. Riko Pratama Putra	76	73
34	M. Raditya Gesang P.N	79	90
35	Nabila Fatarani	75	76
36	Najwa Woroaitania Sandy	80	84
37	Queenza Christyne A.	79	86
38	Revaldo Christian Saputra	71	70

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
39	Annisa Alvionita Tri Ramadhani	78	77
40	Aqilla Satria Hernanta	76	72
41	Cinta Adzka Khoirunnisa	79	88
42	Cornela Fani Anviona	78	73
43	Danish Alfarel Saverio	71	74
44	Eko Bagus Wicaksono	77	86
45	Elisabeth Angelista Diandra	65	79
46	Elsha Glorya Yusti Asbanu	73	84
47	FADEY VAN HELEN	73	72
48	Febrian Satrio Wibowo	72	73
49	Freya Salwa Yoana	65	81
50	Gracie Ella Melody	78	76
51	Mahira Hasna Kamila	79	86
52	Naila Cahaya Aulia Fauziah	67	78
53	Nikeisha Ayma Raysha Ayudia	75	70
Rata-rata		74,13	79,09

Lampiran 15. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Lapangan Besar

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
1	Ahmad Haikal Kanzulkifikri	75	94
2	Akhifa Naila Ranadhani	70	87
3	Atar Aljabar	84	85
4	Aurelia Putri Al Khanza	69	71
5	Axl Arjuna Tirta Waskito	79	82
6	Azzam Rahmanditya Kurniawan	71	78
7	Bellvania Kaila Naomi	67	74
8	Daehan Valent Ahmad Maulana	72	77
9	Destry Ambar Lestary	81	91
10	Dina Nabila	75	85
11	Jibran Arbarka	84	79
12	Kesha Maulina Zahra	79	75
13	Muhammad Naufal Rizki Pratama	74	78
14	Rafly Putra Afery	78	95
15	Rayhan Helga Kurniawan	67	65
16	Ryo Kenzio Arlota	67	83
17	Talitha Azra Septia Anesti	69	82
18	Tama Putra Atatiano	83	84
19	Zia Ul Haq Al Aslami	73	70
20	Arum Kumala Sari	71	86
21	Asad Nadhil Zulwaqar	74	73
22	Asyfa Nensa Avelia	81	77
23	Asyfa Putri Kirana	75	76
24	Aufar Burhanesa Zevano	84	71
25	Averyl Queena Jazmine	81	93
26	Azfar Burhandika Zevano	81	92
27	Bima Shaka Galang	75	90
28	Devan Gandhi Nauval	71	88
29	Fatimahazzahra	85	80
30	Felly Ramadhan Putri	79	72
31	Irko Alvaro Ilham	73	81
32	Kanaya Sahra Danasari	71	70
33	Muhamad Yusuf Lintang	73	69
34	Muhammad Fahmi	83	84
35	Muhammad Faiq	67	72
36	Natalissia Mawar Saqila	72	93
37	Nazila Azdzakiya	75	75
38	Qismina Shira	72	92

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
39	Rara Ayu Budimiyarti	66	72
40	Ratasya Oktaviolet	70	79
41	Septian Albani Saputra	70	86
42	Shakla Syifa Wicaksono	73	76
43	Vicy Vareza Ardani	70	86
44	Yuna Maulida Anjani	71	87
45	Abednego Tristan Arjuna Putra	73	73
46	Aksa Kurnianto	71	79
47	Ananda Fiorentina Jesica Putri	78	80
48	Angela Naisi Piska	82	70
49	Aprilliano Eka Saputra	75	83
50	Azam Dwi Arjuna	75	72
51	Brilliant Ardi Winata	77	77
52	Clairine Bitya Rusman	68	89
53	Destiana Adenian Pratiwi	82	69
54	Euodia Olyvia Natalia Hermi	67	82
55	Eveline Trinity Bellvania	80	92
56	Gabriela Rinda Grandina	66	78
57	Gracey Samantha Utomo	83	69
58	Josua Alviano Renoldy	74	71
59	Mika Wulandari	79	82
60	Muhamad Dide Syahputra	80	81
61	Narendra Nino Wicaksana	81	93
62	Nathanael Febian Adinata	66	68
63	Rahdian Agus W	73	94
64	Satria Angga Kusuma	78	76
65	Shelin Rismanda	83	93
66	Stefani Naya Paratiwi	70	67
67	Timotius Vino Agustin A	85	82
68	Yosia Arya Satyaki	75	76
69	Aji Winarno	69	75
70	Alvino Bintang Adiatma	68	72
71	Anggun Puspa Nugraheni	69	73
72	Arnetta Mona Rista	79	73
73	Azril Abdilah Zulfan	75	66
74	Berliana Nazwa Cantika	79	79
75	Citra Dwi Ananda	76	91
76	Dian Nuraini Aristawati	68	79
77	Dicky Mahardika Saputra	85	76

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
78	Dimas Misbachul Munir	73	70
79	Faiz Raditya Herlambang	65	90
80	Fathiya Guisty K	82	72
81	Ghulam Abira Kafil	81	71
82	Phandam As-Shidieq K	71	87
83	Rajendri Kafi	80	65
84	Raven Constantine N	70	85
85	Rehan Agil Syaputra	76	89
86	Rizki Ifki Farid Alamsyah	79	84
87	Rozaqi Ahmad Afandi	79	68
88	Sarmila Dyah Anastasya	76	68
89	Talita Cinta Larosa	72	77
90	Adinda Tifani Kusuma	66	93
91	Deny Nugroho	82	66
92	Efantio Beraka Alfadeo	69	79
93	Granit Pustika Sari	79	78
94	Hannanditya Althof Saputra	74	76
95	Muhammad Januar Ibrahim	77	87
96	Mukti Wibowo	71	76
97	Mathanael Yuan Sebastian	77	68
98	Pradana Isuda Juang Yusufia	75	77
99	Ramadhan Pandawa Putra	68	73
100	Teguh Setiawan	69	90
101	Ainaya Anis Rizqiya Putri	67	65
102	Almirza Aliffio Firaz	83	75
103	Alvin Adha Kusnanto	68	87
104	Azra Halwa Ghassina	78	68
105	Berlinda Ignacya	75	65
106	Callista Naura Azarine	72	71
107	Danish Wistara Bagassaid	80	73
108	Fadhil Adi Pratama	75	74
109	Gibran Zidhan Saputra	74	91
110	Hanif Daffa Kusuma	83	80
111	Karan Ramadhana Mahardhika Hantoro	82	88
112	Lauzah Arawinda Salsabila Putri	73	94
113	Mahardika Adi Cahya	77	90
114	Maharsi Yordan Aprilianto	71	79
115	Muhammad Arifin	77	72

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
116	Muhammad Nauvar Amin	82	70
117	Muhammad Saiful Azib Fadhilah	78	88
118	Nadine Berliana Putri Hardianto	69	90
119	Noverisa Elora Ruliff	82	85
120	Nurin Najwa	79	91
121	Olivia Denessia Jannie	65	65
122	Orly Bellvania Shalom	76	87
123	Raka Putra Argandhi	74	83
124	Salwa Putri Aryanty	76	92
125	Septiana Ismatussolikha	73	82
126	Shindy Cantika Septriyasa	84	86
127	Vandhian Surya Putra	76	93
128	Zayyan Fatih Kumaradanu	78	91
129	Ahmad Fahrihi	79	76
130	Alifia Nur Anggreini	83	79
131	Alifian Widiatmoko	76	78
132	Allesia Sekar Gishela	85	92
133	Alvin Dimas Saputra	80	66
134	Alvino Febrianza	66	93
135	Aninda Pridati	78	76
136	Azril Rif'an Sulistiyo	66	81
137	Dennis Andrian Anjasromo	79	91
138	Duta Mahardika Ginta Bagaskara	79	85
139	Eka Rahma Wati	68	95
140	Faiha Adelia Safitri	82	71
141	Galih Tirta Pradana	80	84
142	Heri Ramadani	72	77
143	Jovano Christian Putra	71	72
144	Kartika Arini Dewi	75	92
145	Kezia Kusna Meilani	65	75
146	Kirana Jauza Zahirah	84	75
147	Lanang Risky Saputra	67	75
148	Lathifa Aurora Munadi	69	94
149	Muhammad Ridwan	83	81
150	Muhammad Ba'adzin Sobah	66	77
151	Naiswa Salsa Bella	70	78
152	Naufal Fadhlurrohman	76	94
153	Noushzad Rakha Ravindra	79	88
154	Sendi Wahyu Saputra	72	81

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
155	Sevian Haikal Pamungkas	84	85
156	Syifa Aulia Sakinata	76	67
157	Victor Arden Mahatma	72	84
158	Yogi Firmansyah	65	87
159	Zahwa Kusuma Salsabila	81	94
160	Zanuar Hafish Nouval	81	75
161	Zidane Arzan Faridlo	75	89
162	Adiba Andrilina Putri	85	65
163	Ahmad Haris Murti	73	70
164	Amanta Felix Setya Aleta	78	89
165	Aprilia Padjwa Mutia S	78	93
166	Arjuna Jammi Axelant	68	80
167	Asifa Dea Salsabila	72	90
168	Azka Dhohiru Shobbah	83	78
169	Dhani Pamungkas	75	84
170	Dimas Aryan Maulana	65	90
171	Eki Sandy Auliya	84	82
172	Faradissa Sofi Zulaika	71	82
173	Fatkhul Baihaqi	68	68
174	Frosca Felcia Audrey	67	69
175	Hafid Zaky Pratama	81	71
176	Ilyas Aditya Kurniawan	68	68
177	Karina Larasati	68	95
178	Keisya Mei Angelika	84	90
179	Lintang Ayu	78	68
180	Miftaql Fauzan	72	73
181	Muhamad Nurnasrulloh	73	69
182	Muhammad Fadhil S	76	70
183	Nabila Siti Aisyah	76	95
184	Nadya Aulia Putri	68	66
185	Nando Al-Ghany Dwiarta	83	66
186	Nara Arhab Pramudya	75	73
187	Putri Susilawati	74	75
188	Rafa Kagendra	80	74
189	Rhoma Nugraha	65	66
190	Tasya Anggi Wijayanti	71	68
191	Tesar Aditya Nugroho	77	80
192	Vicky Dwi Rahmatullah	82	87
193	Widyastuti Ramadhani	85	76

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
194	Afwan Defa Ibrahim	68	85
195	Aisyah Isna Nerzahra	69	65
196	Alfino Bayu Saputra	70	91
197	Arfa Luthfi Nadhifa	71	66
198	Callysta Anindya Putri	78	75
199	Deva Nur Soleh	77	69
200	Faiz Bintang Pramatya	70	94
201	Fauzan Zakiyansyah Wibowo	71	81
202	Ima Anggriana Waty	69	70
203	Intan Nur Aini	73	72
204	Keanu Arycena Ennas	77	86
205	Maretha Widyaningrum	68	84
206	Misael Rudove Tolang	71	68
207	Mondynantya Ranum Cantika Putri	73	77
208	Muhamad Firman Saputra	71	94
209	Nazriel Ersal Al Faruq	75	80
210	Neza Morisanayla	85	87
211	Oktaviona Nur Arinda	74	86
212	Raden Ranga Dermawan	68	68
213	Rafa Abdillah Fauzan	68	82
214	Rayhan Tsaqib Faeyza	73	78
215	Sarah Aulia Salsabila	79	84
216	Satria Ryugha Azza'q Lesmana	79	88
217	Tirta Al Azka Ainal Yaqien	84	71
218	Yovita Febriana Hapsari	83	94
219	Yusuf Putra Ariyanto	75	81
220	Zhafif Maritza Aaqillah	85	72
Rata-rata		74,99	79,64

Lampiran 16. Hasil Perhitungan *Uji t*

Frequencies Kelas Pre dan Post Test Lapangan Kecil

		Statistics	
		Pre	Post
N	Valid	53	53
	Missing	0	0
Mean		74,1321	79,0943
Median		73,0000	78,0000
Mode		79,00	70,00
Std. Deviation		5,82778	6,31319
Minimum		65,00	70,00
Maximum		85,00	90,00

Oneway Uji Homogenitas Lapangan Kecil

Descriptives

Nilai

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum	Between-Component Variance
					Lower Bound	Upper Bound			
Kelas Pre Test	53	74,1321	5,82778	,80051	72,5257	75,7384	65,00	85,00	
Kelas Post Test	53	79,0943	6,31319	,86718	77,3542	80,8345	70,00	90,00	
Total	106	76,6132	6,54009	,63523	75,3537	77,8728	65,00	90,00	
Model			6,07533	,59009	75,4430	77,7834			
Fixed Effects				2,48113	45,0874	108,1390			11,61562
Random Effects									

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,898	1	104	,345

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	652,538	1	652,538	17,679	,000
Within Groups	3838,604	104	36,910		
Total	4491,142	105			

NPar Tests: Uji Normalitas Lapangan Kecil

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		106
Normal Parameters(a,b)	Mean	76,6132
	Std. Deviation	6,54009
Most Extreme Differences	Absolute	,106
	Positive	,106
	Negative	-,078
Kolmogorov-Smirnov Z		1,090
Asymp. Sig. (2-tailed)		,185

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

T-Test: Uji Beda Lapangan Kecil

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas Pre Test	53	74,1321	5,82778	,80051
	Kelas PostTest	53	79,0943	6,31319	,86718

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	,898	,345	-4,205	104	,000	-4,96226	1,18018	-7,30260	-2,62193
	Equal variances not assumed			-4,205	103,341	,000	-4,96226	1,18018	-7,30277	-2,62175

Frequencies Kelas Pre Test Post test Lapangan Besar

Statistics

		Pre	Post
N	Valid	220	220
	Missing	0	0
Mean		74,9909	79,6545
Median		75,0000	79,0000
Mode		75,00	68,00
Std. Deviation		5,64553	8,77932
Minimum		65,00	65,00
Maximum		85,00	95,00

Descriptives

Nilai

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum	Between-Component Variance
					Lower Bound	Upper Bound			
Pre-Test	220	74,9909	5,64553	,38062	74,2408	75,7411	65,00	85,00	
Post Test	220	79,6545	8,77932	,59190	78,4880	80,8211	65,00	95,00	
Total	440	77,3227	7,73304	,36866	76,5982	78,0473	65,00	95,00	
Model			7,38067	,35186	76,6312	78,0143			
Fixed Effects				2,33182	47,6942	106,9513			10,62714
Random Effects									

Uji Homogenitas Lapangan Besar

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
59,446	1	438	,000

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2392,445	1	2392,445	43,919	,000
Within Groups	23859,727	438	54,474		
Total	26252,173	439			

Uji Normalitas Lapangan Besar NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		440
Normal Parameters(a,b)	Mean	77,3227
	Std. Deviation	7,73304
Most Extreme Differences	Absolute	,080
	Positive	,080
	Negative	-,056
Kolmogorov-Smirnov Z		1,680
Asymp. Sig. (2-tailed)		,007

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Uji Beda Lapangan Besar

Mann-Whitney Test

Ranks

Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Pre Test	220	187,30	41206,50
	Post Test	220	253,70	55813,50
Total		440		

Test Statistics(a)

	Nilai
Mann-Whitney U	16896,500
Wilcoxon W	41206,500
Z	-5,481
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a Grouping Variable: Kelas

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

Lampiran Kegiatan FGD 26 Maret 2022



Gambar .1 Penjelasan FGD



Gambar. 2 Lanjutan Diskusi



Gambar. 3 Literasi per Kelompok



Gambar. 4 Literasi per Kelompok



Gambar. 5 Literasi per Kelompok



Gambar. 6 Guru Memberikan materi dengan Media Flipbook



Gambar. 7 Guru Memberikan materi dengan Media *Flipbook*



Gambar. 8 Guru Memberikan materi dengan Media *Flipbook*



Gambar. 9 Gambar Praktik di lapangan



Gambar. 10 Gambar Praktik di lapangan



Gambar. 11 Gambar Praktik di lapangan



Gambar. 12 Gambar Praktik di lapangan



Gambar. 13 Praktik Lapangan sesuai Flipbook



Gambar. 14 Praktik Lapangan sesuai Flipbook



Gambar. 15 Peserta didik saat Mengerjakan kuesioner



Gambar. 16 Peserta didik saat Mengerjakan kuesioner



Gambar. 17 Persiapan Uji Coba Skala Besar



Gambar. 18 Persiapan Uji Coba Skala Besar