

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENCAK SILAT BERBASIS DIGITAL (*FLIPBOOK*) PADA MATA KULIAH TP.PEMBELAJARAN PENCAK SILAT MATERI BELAAN

Luh Putu Berliana Pariadi¹, Ni Luh Putu Spyawati², I Ketut Semarayasa³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: berliana.pariadi@undiksha.ac.id

Abstract

The purpose of the research on digital-based teaching materials (flipbooks) at TP. Learning of pencak silat self-defense material in the Physical Education, Health and Recreation Study Program, Ganesha University of Education. The method used is the ADDIE development model with stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The method of collecting expert trial data, product trials in the form of questionnaires. The results of the analysis of the feasibility of digital-based teaching materials (flipbooks) conducted by (3) experts, namely (a) learning content experts are in the very good category with a percentage of 97%, (b) learning design experts in the very good category with a percentage of 92%, (c) learning media experts in the very good category with a percentage of 95%. While the results of the data analysis on the product trial, namely individual tests in the very good category with a percentage of 94% and small group trials in the very good category with a percentage of 95%, and large group trials in the very good category with a percentage of 98.5%. From the results it is concluded that digital flipbook-based teaching materials at TP. Pencak silat learning is declared very feasible to use. To the lecturers in charge of TP courses. Pencak silat learning can use digital flipbook-based teaching materials to facilitate the delivery of materials, especially self-defense materials

Keywords: Development, Flipbook, ADDIE, Pencak Silat.

Abstrak

Tujuan dari penelitian bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran pencak silat materi bela diri di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha. Metode yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE dengan tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode pengumpulan data uji coba ahli, uji coba produk yang berbentuk kuisioner. Hasil analisis data kelayakan produk bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dilakukan oleh (3) orang ahli, yakni (a) ahli isi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 97%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 92%, (c) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 95%. Sedangkan hasil analisis data pada uji coba produk yakni uji perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 94% dan uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, dan uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 98,5%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada TP. Pembelajaran pencak silat dinyatakan sangat layak digunakan. Kepada dosen pengampu mata kuliah TP. Pembelajaran pencak silat dapat menggunakan bahan ajar berbasis digital *flipbook* untuk mempermudah dalam penyampaian materi khususnya materi bela diri.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flipbook*, ADDIE, Pencak Silat.

Submitted: 2025-08-15	Revised: 2025-08-25	Accepted: 2025-09-04
-----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Kurikulum Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), muncul mata kuliah teori dan praktik Pencak Silat. Mata kuliah pencak silat memiliki bobot 2 SKS. Mata kuliah teori dan praktik pencak silat memuat satu standar kompetensi yang dijabarkan menjadi empat kompetensi dasar. Mengingat teori dan praktik pencak silat sangat penting untuk dikuasai mahasiswa penjaskesrek maka seorang dosen harus berusaha menciptakan suasana atau kondisi belajar yang kondusif sehingga pembelajaran mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Suwita et al., 2014)

Untuk dapat mencapai kompetensi yang relevan dengan kebutuhan di lapangan dan sesuai dengan standar yang dituntut oleh dunia kerja maka dibutuhkan proses pembelajaran mata kuliah pencak silat yang berkualitas tinggi. berbagai upaya perlu dilakukan dalam proses perkuliahan (pembelajaran) pencak silat yang berpusat atau mengarah kepada mahasiswa (*student-centered, learning oriented*) untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang, Penguasaan materi pada mata kuliah pencak silat ini tentang teori dan praktik pencak silat merupakan suatu hal yang penting karena mata kuliah pencak silat ini wajib di ambil oleh seluruh mahasiswa salah satunya materi pencak silat (Magdalena et al., 2020) Pencak silat berasal dari kata pencak yang berarti suatu gerakan serang dan bela yang berupa seni tari berirama yang ditampilkan di depan umum dengan peraturan kesopanan yang telah ditentukan, sedangkan silat yang berarti inti dari pencak, suatu ilmu yang digunakan dalam berkelahian atau membela diri dengan mati - matian yang tidak dipertunjukkan secara umum. Pencak silat tidak hanya berkembang pada aspek kebudayaan saja, namun juga berkembang pada aspek prestasi. Sehingga pencak silat dipertandingkan di depan umum dengan kaidah- kaidah yang telah ditentukan oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Pesatnya perkembangan pada Teknologi digital tidak selang dengan pengembangan bahan ajar yang digunakan untuk Mata Kuliah Pencak silat. maka dengan itu Pengembangan Bahan ajar berbasis digital *Flipbook* untuk menunjang proses perkuliahan saat ini sangat diperlukan. mengingat pesatnya perkembangan teknologi sudah menuntut untuk dilakukannya pengembangan bahan ajar digital di mata kuliah TP. pembelajaran pencak silat

Flipbook memungkinkan dapat menjadi bahan ajar pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar pada materi fabel. *Flipbook* yang dikembangkan berbentuk buku cerita. *flipbook* memiliki beberapa kelebihan di antaranya: 1) Dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas, mudah dan praktis; 2) Dapat digunakan di segala ruangan baik itu ruang tertutup maupun ruang terbuka; 3) Mudah dibawa kemana-mana (Utami, 2023) dan Dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar mahasiswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memfokuskan peneliti yang mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi bela dalam pembelajaran pencak silat yang di tuju kepada mahasiswa Prodi Penjaskesrek Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha. Setelah mengembangkan produk tahap selanjutnya yang dilakukan adalah memastikan produk tersebut layak diimplementasikan atau tidak dengan melalui proses uji instrumen dan uji ahli. Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian kali ini diuji oleh 2 (dua) pakar instrumen yaitu oleh Dr.I Keltut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. dan Dr.I Madel Satyawan, S.Pd., M.Pd. Dengan hasil validasi instrumen menunjukkan lembar validasi isi/materi, lembar validasi desain, lembar validasi media pembelajaran, uji ahli praktisi lapangan, berdasarkan hasil uji ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran, yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis digital (*flipbook* pada TP. Pembelajaran pencak silat materi bela ini berada dalam kategori yaitu sangat baik sehingga layak digunakan, dan sudah bisa diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya tanpa revisi. Uji ahli isi diperoleh persentase 97% yang dikategorikan sangat baik, uji ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 92% dikategorikan sangat baik, uji ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik. Adapun hasil dari uji coba produk dalam uji perorangan mendapatkan persentase 94% dikategorikan sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik dan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 98,5% dikategorikan sangat baik. Revisi desain tetap dilaksanakan dengan bertujuan mendapatkan hasil yang optimal dari proses pengembangan. Revisi yang dilaksanakan terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran pencak silat materi bela, berdasarkan atas masukan dan para ahli dan uji coba produk selarti perbaikan cover pada bahan ajar, Tulisan yang sesuai dengan yang di sarankan ilustrasi dan menambahkan pengerjaan soal. (Yulaika et al., 2020)

METODE

Modell pengembangan yang digunakan dalam pelngelmbangan bahan ajar belrbasis digital *flipbook* di mata pelajaran PJOK ini TP.pelncak silat ini adalah Modell ADDIEL yang merupakan salah satu modell delsain pelmbellajaran sistematik. Pelmilihan modell ini didasari atas pelrtimbangan bahwa modell ini dikelmbangkan selcara sistelmatis dan belrpijak pada landasan teloritis delsain pelmbellajaran. Modell ADDIEL (Analysis, Delsign, Delvellopmelnt, ImplelmeIntation, and ELvaluation). ADDIEL merupakan singkatan dari Analysis, Delsign, Delvellopmelnt or Production, ImplelmeIntation or Dellivelry and ELvaluations. Modell ADDIEL dikelmbangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk melrancang sistelm pelmbellajaran. Romiszowski (1996) melngelmukakan bahwa pada tingkat delsain matelri pelmbellajaran dan pelngelmbangan, sistelmatika selbagai aspelk proseldural pelndelkatan sistelm telah diwujudkan dalam banyak praktik meltodologi untuk delsain dan pelngelmbangan telks, matelri audiovisual, dan matelri pembelajaran berbasis computer.(Ramadhina & Pranata, 2022)

Model ini disusun secara terprogram delngan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber.belajar yang selalui dengankebutuhan dan karakteistik pembelajar. Model ini telrdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyzel), (2) perancangan (delsign), pengembangan (delvellopmelnt), (4) implelmeIntasi (implelmeIntation), dan (5) elvaluasi (elvaluation).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabell 4. 8 Hasil Pelnilaian Uji Coba Kellompok Belsar

Responden	Jumlah	SMI	Persentase
R1	76	76	100
R2	76	76	100
R3	76	76	100
R4	74	76	97
R5	70	76	92
R6	75	76	98
R7	76	76	100
R8	74	76	97
R9	74	76	97
R10	76	76	100
R11	75	76	98
R12	76	76	100
R13	76	76	100
R14	76	76	100
Jumlah	1.050		1.379

Hasil dari pelrselntasel uji coba kellompok belsar yaitu 98,5%. Belrdasarkan hasil pelnilaian telrselbut yang kelmudian dikonvelrsi melnggunakan tabell konvelrsi skala 4 yang belrada pada relntang 90% - 100% delngan kualifikasi sangat baik selhingga tidak dilakukan relvisi telrhada produk yang dikelmbangkan,Delngan masukan atau saran mudah di gunakan dalam pelmbellajaran.

Berdasarkan hasil dari pelnellitian yang di lakuka, dapat dijadikan selbagai tolak ukur pada prosels pelrkuliah TP. Pelncak Silat matelri bellaan agar pellaksanaan pelrkuliahann lelbih krelatif. Adapun belbelrapa implikasi landasan teloritis dan elmpiris adalah selbagai belrikut: Pelnellitian pelngelmbangan ini belrdampak untuk melingkatkan motivasi bellajar mahasiswa khususnya dalam matelri bellaan pada mata pelncak silat. Dan bahan ajar belrbasis digital *flipbook* yang mudah di gunakan mahasiswa dalam melngikuti prosels pembajaran khususnya pembelajaran telknik dasar pelncak silat yang melnarik selhingga didalam pelnyampaian materi lelbih elfelktif dan elfelsieln.(Rozalini et al., 2023)

1. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* mempunyai pengaruh bagi mahasiswa atau dosen sebagai bahan pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Produk ini dikembangkan untuk materi pelajaran pencak silat yang lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan bahan ajar pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan pembahasan materi belajar.
3. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* dapat digunakan untuk pembelajaran dimana pun dan kapan pun.
4. Dalam bahan ajar berbasis digital *flipbook* juga terdapat video tutorial yang dapat mempermudah mahasiswa untuk mempelajari teknik belajar dalam pencak silat. Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) ahli isi pembelajaran atas nama Prof. Dr. I Ketut Sudiana, S.Pd., M.Kes. yang merupakan dosen Fakultas Olahraga dan Kesehatan, (2) ahli desain pembelajaran atas nama Adrianus I Wayan Ili Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, (3) ahli media pembelajaran atas nama Delwa Geldel Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, (4) uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang mahasiswa semester IV kelas IKI, (5) uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 7 orang mahasiswa semester IV kelas IKI, (6) uji coba kelompok besar yang melibatkan mahasiswa semester IV kelas IKI dengan jumlah mahasiswa 14 orang

Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat sejauh sasaran yang mana. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi dan kelayakan final produk *flipbook* berdasarkan hasil uji ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran, yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran pencak silat materi belajar ini berada dalam kategori yaitu sangat baik sehingga layak digunakan, dan sudah bisa diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya tanpa revisi. Uji ahli isi diperoleh persentase 97% yang dikategorikan sangat baik, uji ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 92% dikategorikan sangat baik, uji ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik. Adapun hasil dari uji coba produk dalam uji perorangan mendapatkan persentase 94% dikategorikan sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik dan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 98,5% dikategorikan sangat baik. Revisi desain tetap dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan hasil yang optimal dari proses pengembangan. Revisi yang dilaksanakan terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran pencak silat materi belajar, berdasarkan atas masukan dan para ahli dan uji coba produk selanjutnya perbaikan cover pada bahan ajar, Tulisan yang sesuai dengan yang disarankan ilustrasi dan menambahkan pengerjaan soal.

Pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada mata kuliah TP. Pembelajaran pencak silat materi belajar di semester IV kelas IKI Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil dari belajar mahasiswa masih belum dioptimalkan bahan ajar yang ada memfasilitasi gaya belajar mahasiswa yang beragam. Salah satu alternatif adalah pemanfaatan bahan ajar inovatif berbasis digital. Bahan ajar yang dituntut dapat digunakan tanpa terikat durasi jam pembelajaran dan saat ini belum terdapat bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada TP. Pembelajaran pencak silat yang dikembangkan pada mahasiswa semester IV. Maka peneliti melakukan riset tentang bahan ajar berbasis digital *flipbook*.

SIMPULAN

Kesimpulan Simpulan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga hal yaitu, (1) rancangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*). (2) tanggapan reviewer/ahli terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*). (3) tanggapan mahasiswa terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*). Hal tersebut dipaparkan sebagai berikut :

Rancangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) menggunakan model ADDIEL. Pengembangan dimulai dari tahap (a) analisis kebutuhan, (b) desain (c) pengembangan (d)

implementasi dan (e) evaluasi. Analisis kebutuhan beracuan penyelbaran angketa pada mahasiswa semester IV kelas IKI. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan langkah memilih dan menetapkan software/perangkat lunak yakni Canva, Capcut, Youtube, Wordwall, Flipbuilder untuk memvisualisasikan alur kerja produk. Kemudian desain (perencanaan): 1). Mendesain tampilan depan, belakang dan background flipbook. 2). Mendesain isi flipbook. Kemudian tahap pengembangannya melakukan uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media flipbook, kemudian mengembangkan menggunakan aplikasi Canva, sedangkan dalam editing video tutorial menggunakan aplikasi Capcut, yang nantinya akan diupload ke Youtube dan membuat quiz menggunakan aplikasi Wordwall dengan mencantumkan link video dan link quiz tersebut di Canva, setelah itu bahan ajar ini bisa diubah ke dalam bentuk *flipbook* menggunakan aplikasi Flipbuilder. Tahap implementasi pada penelitian mencakup 3 (tiga) kegiatan yaitu 1). Uji perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Pembelajaran pencak silat materi belian ini berada dalam kategori yaitu sangat baik sehingga layak digunakan, dan sudah bisa diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya tanpa revisi. Uji ahli isi diperoleh persentase 97% yang dikategorikan sangat baik, uji ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 92% dikategorikan sangat baik, uji ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik. Adapun hasil dari uji coba produk dalam uji perorangan mendapatkan persentase 94% dikategorikan sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik dan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 98,5% dikategorikan sangat baik.

Pembelajaran pencak silat materi belian ini berada dalam kategori yaitu sangat baik sehingga layak digunakan, dan sudah bisa diimplementasikan pada proses pembelajaran yang sesungguhnya tanpa revisi. Uji ahli isi diperoleh persentase 97% yang dikategorikan sangat baik, uji ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 92% dikategorikan sangat baik, uji ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik. Adapun hasil dari uji coba produk dalam uji perorangan mendapatkan persentase 94% dikategorikan sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 95% dikategorikan sangat baik dan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 98,5% dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Rozalini, N., Munawar, M., & Kinanti, P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat Berbasis Digital Di Sd Negeri Kota Banda Aceh. *Jurnal Penjaskesrek*, 10(2), 89–103. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v10i2.2371>
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 13–25.
- Utami, Y. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>