

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENCAK SILAT BERBASIS DIGITAL (*FLIPBOOK*) PADA MATERI SIKAP PASANG DALAM TP. PEMBELAJARAN PENCAK SILAT DI PRODI PENJASKESREK FOK UNDIKSHA

Sohibul Fahrozzi¹, Ni Luh Putu Sptyanawati², I Komang Sukarata Adnyana³

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

Email: sohibul@undiksha.ac.id

Abstract

This study aims to (1) develop flipbook-based digital learning media on the material of pencak silat stance, (2) find out the results of the validity test, and (3) find out the results of the practicality test of the teaching materials. This study uses the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of content experts, design experts, media experts, and third semester PJKR class A students of Ganesha University of Education. Data were collected through validation questionnaires and student responses, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that flipbook-based digital teaching materials were successfully developed with complete materials, images, and video tutorials that make it easier for students to learn independently. The results of the validity test from content experts were 100%, design experts 96.1%, and media experts 92.5% with a very valid category. The results of the practicality test showed an individual test score of 95.5%, small groups 96.9%, and large groups 92.8% with a very practical category. Thus, flipbook-based digital teaching materials are declared very valid, very practical, and suitable for use in pencak silat learning.

Keywords: *Development, Flipbook, ADDIE, Pencak Silat.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* pada materi sikap pasang pencak silat, (2) mengetahui hasil uji validitas, dan (3) mengetahui hasil uji kepraktisan bahan ajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*. Subjek penelitian terdiri dari ahli isi, ahli desain, ahli media, serta mahasiswa semester III PJKR kelas A Universitas Pendidikan Ganesha. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan respon mahasiswa, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *flipbook* berhasil dikembangkan dengan materi lengkap, gambar, dan video tutorial yang memudahkan mahasiswa belajar secara mandiri. Hasil uji validitas dari ahli isi 100%, ahli desain 96,1%, dan ahli media 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor uji perorangan 95,5%, kelompok kecil 96,9%, dan kelompok besar 92,8% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis *flipbook* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran pencak silat.

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

Submitted: 2025-10-10	Revised: 2025-10-20	Accepted: 2025-10-30
-----------------------	---------------------	----------------------

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 (Sudiarta et al., 2022)

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 (Nugroho, Agung, 2020) Pencak silat berasal dari kata pencak yang berarti suatu gerakan serang dan beladiri 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 berkelahi 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 pertandingan yang telah ditentukan oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Pesatnya perkembangan pada teknologi digital tidak selang dengan perkembangan bahan ajar yang digunakan untuk Mata Kuliah Pencak silat. maka dengan itu perkembangan Bahan ajar berbasis digital *Flipbook* untuk menunjang proses perkuliahan saat ini sangat diperlukan. mengingat pesatnya perkembangan teknologi sudah meluncur untuk dilakukannya perkembangan 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 beladiri. *Flipbook* yang dikembangkan berbentuk buku. *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 dan Dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar mahasiswa.

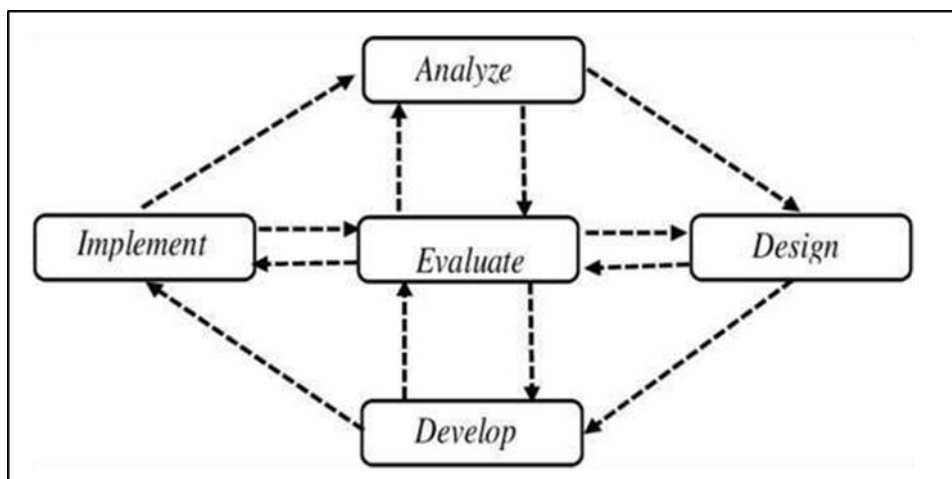
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memfokuskan peneliti yang mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi sikap pasang dalam pembelajaran pencak silat yang di tujukan kepada mahasiswa Prodi Penjasokesrek Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha. 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 dan dilakukan uji kepartisan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Dengan subjek Mahasiswa PJKR semester III A. Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar kuesioner lapangan dalam bentuk skala skor. angket digunakan untuk mengumpulkan data yang di review dari para ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan peserta didik dengan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Adapun prosedur penelitian pengembangan dengan tahapan-tahapan dari model ADDIE dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis: mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa dan keterbatasan media pembelajaran saat di kelas
2. Desain: menyusun rancangan storyboard, naskah, dan alur materi sikap pasang pencak silat.
3. Pengembangan: pembuatan produk *flipbook* dengan memanfaatkan perangkat lunak editing video, menambahkan narasi, teks, dan demonstrasi gerakan.
4. Implementasi: mengujicobakan produk pada mahasiswa semester III kelas A
5. Evaluasi: menempurnakan produk yang telah di buat



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validasi Ahli

Setelah produk atau bahan ajar selesai dibuat, kegiatan selanjutnya adalah bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) siap untuk dinilai dan di review oleh validator menggunakan angket atau kuesioner yang sudah disiapkan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk atau bahan ajar yang sudah dikembangkan sebelum diuji cobakan ke mahasiswa. Komentar atau saran dari validator digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang sudah dikembangkan.

Tabel.1 uji validasi ahli

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
Ahli media	92%	Sangat baik
Ahli isi	100%	Sangat baik
Ahli desain	96%	Sangat baik

Berdasarkan uji validasi produk diketahui bahwa menurut ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran produk bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) berada pada kategori sangat baik dan sangat valid dan layak untuk digunakan untuk pembelajaran

Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk atau media pembelajaran selesai direview oleh para ahli/pakar, untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar. kegiatan selanjutnya bahan ajar berbasis digital *flipbook* siap di ujikan kepada mahasiswa . Uji coba produk pada penelitian terdiri dari 3 (tiga) kegiatan yaitu 1). uji perorangan, 2). uji coba kelompok kecil dan 3). uji kelompok besar.

Tabel.2 uji coba produk

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
Uji coba perorangan	95,5%	Sangat praktis
Uji coba kelompok kecil	96,9%	Sangat praktis
Uji coba kelompok besar	92,8%	Sangat praktis

Dari hasil analisis data uji coba produk, baik itu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar diketahui bahwa produk bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam kategori sangat praktis dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital *flipbook*, hasil penelitian ini telah melalui proses validasi dan uji kepraktisan, dengan hasil menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* tergolong sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pencak silat, khususnya pada materi sikap pasang. Produk ini dinilai mampu membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih interaktif, menarik, dan efisien dibandingkan bahan ajar konvensional. Hal tersebut ditentukan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli, ahli yang terdiri dari ahli isi/materi, ahli desain dan ahli media serta dilakukan uji kepraktisan kepada mahasiswa dengan uji perorangan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil penilaian dan uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan bersifat valid dan praktis, adapun beberapa faktor yang menguatkan simpulan tersebut sebagai berikut.

Dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap Pengembangan (*develop*), tahap Implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*) (Kadek et al., 2021)). Dari tahapan ini, produk yang dihasilkan tergolong produk yang layak diterapkan pada proses pembelajaran dimana ditinjau dari aspek isi/materi bahan ajar berbasis digital ini memiliki kualifikasi sangat baik dan dapat dikatakan layak untuk diterapkan dengan persentase penilaian produk sangat baik. Di mana materi yang disajikan sudah padat dan jelas sehingga baik diberikan kepada peserta didik untuk menguasai materi sikap pasang dalam pencak silat, dimana teknik ini merupakan salah satu materi yang paling dasar sebelum menguasai teknik lanjutan. Materi yang baik adalah materi yang berisikan informasi sebanyak mungkin yang didapat berbagai sumber belajar. Menurut (Cahyadi, 2019)

tampilan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang menarik, penyajian materi yang sesuai dengan capaian kompetensi mahasiswa, kejelasan tampilan serta audio-video tutorial, keterbacaan teks yang baik, dan kemampuannya dalam mendorong perkembangan aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap mahasiswa. Selain itu, bahan ajar digital ini juga dinilai layak digunakan karena dapat mempermudah dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu mahasiswa dalam memahami isi materi. *Flipbook* juga mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar mahasiswa terhadap materi pencak silat.

Berdasarkan tanggapan mahasiswa, bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini dinilai sangat baik, lengkap, jelas, mudah digunakan, dan menarik. Namun demikian, terdapat beberapa saran pengembangan yang perlu diperhatikan, antara lain penambahan jumlah gambar serta penggantian ilustrasi berbasis AI dengan foto atau gambar asli agar penyajian menjadi lebih realistis dan optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital (*flipbook*) pada materi sikap pasang pencak silat, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Proses tersebut menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh mahasiswa.

Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi, ahli media, dan ahli desain menunjukkan bahwa *flipbook* memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,5% dan termasuk dalam kategori sangat valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari aspek materi, tampilan, maupun tata letak.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan yang melibatkan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91,8% dengan kategori sangat praktis. Mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta tampilan yang menarik.

Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis flipbook yang dikembangkan efektif, valid, dan praktis digunakan dalam pembelajaran pencak silat, khususnya pada materi sikap pasang. Media ini dapat meningkatkan pemahaman, minat, serta efektivitas belajar mahasiswa, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Kadek, I., Pratama, D., Lanang, G., Parwata, A., & Suwiwa, I. G. (2021). Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Bolavoli Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 263–269. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Nugroho, Agung, A. M. (2020). Melatih Sikap Dan Gerak Dasar Pencak Silatbagi Pesilat Pemula. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 1(2), 116618.
- Sudiarta, K., Gede Suwiwa, I., Dwi, N. P., Dartini, S., Artikel, H., & Kunci, K. (2022). Pengembangan E-modul Interaktif Materi Teknik Dasar Kuda-kuda & Pola Langkah Pencak Silat A R T I K E L I N F O. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, 20(2), 41–51. <https://doi.org/10.23887/ika.v>