

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK MATERI
BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2
KUBUTAMBAHAN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Oleh

Ketut Arcana, NIM 2016011027

Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital berbasis flipbook pada materi *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan. Metode penelitian menggunakan model 4D. selanjutnya bahan ajar divalidasi oleh 3 orang ahli dan dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang melibatkan subjek penelitian peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan. subjek uji coba produk dari penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil oleh 9 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar oleh satu kelas yang terdiri dari 25 orang peserta didik. Data dikumpulkan dengan angket/kuesioner dengan analisis kuantitatif. Hasil evaluasi oleh para ahli menunjukkan penilaian yang sangat baik, termasuk 98% untuk ahli isi, 97,7% untuk ahli desain, dan 87,3% untuk ahli media. Uji coba kelompok kecil dan besar juga mendapatkan penilaian sangat baik, masing-masing 97,3% dan 90,96%. Kesimpulan, bahan ajar ini layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci : Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook*, Bola Basket, Model 4D

**DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED DIGITAL LEARNING MATERIALS
ON BASKETBALL FOR GRADE VII STUDENTS OF SMP NEGERI 2
KUBUTAMBAHAN
ACADEMIC YEAR 2024/2025**

By

Ketut Arcana, NIM 2016011027

Physical Education, Health, and Recreation Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop flipbook-based digital teaching materials on passing, dribbling, and shooting in basketball for grade VII students of SMP Negeri 2 Kubutambahan. The research method used the 4D model. The teaching materials were then validated by three experts, and small-group and large-group trials were conducted involving seventh-grade students at SMP Negeri 2 Kubutambahan. The product trials included a small-group trial involving nine students and a large-group trial involving a class of 25 students. Data were collected using a questionnaire with quantitative analysis. The expert evaluations yielded excellent ratings, including 98% for content experts, 97.7% for design experts, and 87.3% for media experts. The small-group and large-group trials also received excellent ratings, with 97.3% and 90.96%, respectively. In conclusion, this teaching material is suitable for use in increasing student learning interest.

Keywords: Flipbook-Based Digital Teaching Materials, Basketball, 4D Model