

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang sehat secara fisik, mental, dan sosial. Melalui pembelajaran PJOK, peserta didik tidak hanya didorong untuk aktif secara fisik, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai sportivitas, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kebersamaan. Dalam kurikulum yang berlaku, pembelajaran PJOK dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada peserta didik melalui berbagai aktivitas fisik, termasuk permainan bola besar seperti bola voli (Karina Nur Safitri et al., 2024). Sejalan dengan itu, (Sujana et al., 2026) menyatakan bahwa PJOK memiliki karakteristik yang unik karena bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara seimbang dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu materi yang berperan penting dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP adalah permainan bola voli. Selain meningkatkan kemampuan fisik, permainan bola voli juga mengembangkan kemampuan berpikir taktis, pengambilan keputusan, koordinasi, dan kerja sama tim (Supriatna et al., 2021). Oleh karena itu, permainan bola voli menjadi salah satu materi penting dalam pembelajaran PJOK karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

Permainan bola voli merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP. Permainan ini mengajarkan berbagai teknik dasar yang harus dikuasai peserta didik, seperti *passing*, *service*, *smash*, dan *blocking* (Totales et al., 2021). Di antara berbagai teknik tersebut, *passing* merupakan keterampilan dasar yang sangat penting karena menjadi awal dari setiap rangkaian serangan dalam permainan bola voli. Oleh sebab itu, penguasaan teknik *passing* perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu membangun pola permainan yang baik (Mustafa, 2022). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran teknik dasar *passing*, masih terdapat berbagai kendala yang dihadapi, baik oleh guru maupun peserta didik. Salah satu kendala tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan gerakan secara jelas dan sistematis sehingga peserta

didik dapat memahami teknik yang benar sebelum mempraktikkannya. Guru PJOK di SMPN 2 Singaraja telah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode yang selama ini dinilai efektif. Akan tetapi, perkembangan teknologi informasi serta karakteristik peserta didik yang akrab dengan teknologi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Peserta didik cenderung lebih antusias terhadap media pembelajaran yang menyajikan materi secara visual, interaktif, dan dapat dipelajari kembali secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 33 peserta didik kelas VII.4 SMPN 2 Singaraja, diperoleh data bahwa 51,5% peserta didik sering menggunakan bahan ajar berbasis digital, 58,3% menyatakan penggunaan bahan ajar digital sangat penting, dan 50% menyatakan bahan ajar digital penting digunakan dalam pembelajaran bola voli. Jenis bahan ajar digital yang paling sering digunakan adalah video pembelajaran (87,9%), diikuti *e-book* (30,3%) dan modul interaktif (21,2%). Selain itu, 78,8% peserta didik belum mengenal bahan ajar berbasis *flipbook*, namun 100% peserta didik menyatakan tertarik menggunakannya dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah terbiasa memanfaatkan bahan ajar digital serta memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan *flipbook*. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran PJOK yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil wawancara dengan guru PJOK SMPN 2 Singaraja menunjukkan bahwa pembelajaran materi teknik dasar *passing* masih didominasi penggunaan buku paket dan penjelasan langsung dari guru. Media pembelajaran digital yang dapat memvisualisasikan teknik gerakan secara sistematis belum tersedia sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan memahami tahapan gerakan dengan benar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif dan mudah diakses sebagai pendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital merupakan salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK. *Flipbook* mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, video pembelajaran, animasi, serta latihan interaktif

dalam satu media pembelajaran. Penyajian materi yang bersifat visual dan interaktif tersebut membantu peserta didik memahami tahapan teknik *passing* secara lebih sistematis sebelum mempraktikkannya secara langsung. Selain itu, peserta didik dapat mengulang materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* telah banyak diterapkan pada berbagai mata pelajaran, seperti IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, IPS, maupun PJOK. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* bola voli untuk peserta didik kelas VII SMP masih sangat terbatas. Selain itu, belum ditemukan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di SMPN 2 Singaraja. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran PJOK dan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran, melainkan sebagai media pendukung yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan sistematis. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang merancang, membimbing, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sedangkan *flipbook* berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat memperjelas penyampaian materi melalui kombinasi teks, gambar, video, dan latihan interaktif. Dengan demikian, kolaborasi antara guru dan bahan ajar berbasis *flipbook* diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Selain mampu menyajikan materi secara menarik, bahan ajar berbasis *flipbook* juga memiliki keunggulan dari aspek fleksibilitas dan kemudahan akses. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital, seperti *laptop*, *tablet*, maupun *smartphone*. Kemudahan akses tersebut

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri serta mengulang materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Dengan demikian, *flipbook* mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran *berdiferensiasi* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing. Melalui bahan ajar digital yang interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi secara mandiri melalui teks, gambar, video, dan latihan yang tersedia. Oleh karena itu, *flipbook* menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sebagaimana diharapkan dalam Kurikulum Merdeka maupun kurikulum yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna (Hotimah, 2024). Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* difokuskan pada materi teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada pentingnya penguasaan teknik *passing* sebagai keterampilan dasar yang menjadi fondasi dalam membangun serangan dan mempertahankan permainan. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik kelas VII SMPN 2 Singaraja memahami konsep dan teknik *passing* secara lebih baik, meningkatkan keterampilan gerak, serta mendorong motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dalam permainan bola voli untuk peserta didik kelas VII SMPN 2 Singaraja menjadi penting untuk dilakukan. Pengembangan ini diharapkan mampu menghasilkan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, serta meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan gerak, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran PJOK berbasis teknologi serta menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran teknik *passing* pada permainan bola voli di SMPN 2 Singaraja, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan demonstrasi langsung, belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan siswa dengan gaya belajar visual atau yang memerlukan pengulangan materi.
2. Keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang tersedia, yang cenderung bersifat monoton dan tidak menyajikan visualisasi teknik gerakan secara jelas dan menarik.
3. Belum tersedianya bahan ajar berbasis digital interaktif, seperti *flipbook*, yang dapat memberikan alternatif pembelajaran mandiri dan berulang di luar jam pelajaran.
4. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi teknik dasar bola voli, karena kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka dilakukan pembatasan. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* bola voli (*passing* atas dan *passing* bawah) untuk siswa kelas VII SMPN 2 Singaraja. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Uji coba produk dilakukan secara terbatas melalui uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada materi teknik dasar *passing* (*passing* atas dan *passing* bawah) dalam permainan bola voli untuk siswa kelas VII SMPN 2 Singaraja?
2. Bagaimanakah hasil validasi dari ahli materi pendidikan jasmani dan ahli media pembelajaran terhadap bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* bola voli yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah *respon* peserta didik kelas VII SMPN 2 Singaraja terhadap bahan ajar berbasis *flipbook* melalui tahapan uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar ditinjau dari aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi *passing* dalam permainan bola voli untuk siswa kelas VII SMPN 2 Singaraja.
2. Mengetahui tingkat validitas bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi *passing* dalam permainan bola voli berdasarkan penilaian ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
3. Mengetahui *respon* siswa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi *passing* dalam permainan bola voli melalui uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media dan bahan ajar inovatif di bidang pendidikan jasmani, khususnya dalam pembelajaran teknik dasar bola voli. Selain itu, hasil penelitian ini turut menambah referensi ilmiah terkait pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran PJOK modern.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif media ajar yang menarik dan layak bagi guru dalam menyampaikan materi *passing* bola voli, membantu

siswa belajar secara mandiri dan memahami teknik dengan lebih mudah melalui media visual dan interaktif, serta menjadi sumber inovasi pembelajaran bagi sekolah dalam mendukung implementasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

1.7 Spesifik Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi *passing* atas dan *passing* bawah permainan bola voli untuk siswa kelas VII SMP. Bahan ajar ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam memahami teknik dasar *passing* baik secara teori maupun praktik.

Flipbook yang dikembangkan memuat kombinasi teks, gambar, ilustrasi gerakan, serta video demonstrasi teknik *passing* yang dilengkapi dengan penjelasan tahapan gerak dan kesalahan umum. Selain itu, bahan ajar dilengkapi dengan evaluasi interaktif berupa latihan soal dan kuis berbasis digital guna mengukur pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan belajar.

Struktur isi bahan ajar disusun secara terpadu, meliputi sampul, pendahuluan, daftar isi, materi inti, latihan dan refleksi, serta penutup dan daftar pustaka. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi pendukung yang relevan dan mudah diakses, sehingga diharapkan menjadi media pembelajaran PJOK yang menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP dalam mendukung peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing* bola voli.

1.8 Pentingnya Pengembang

Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi *passing* dalam permainan bola voli menjadi penting dilakukan sebagai upaya menjawab kebutuhan pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Materi teknik dasar *passing* memerlukan visualisasi gerakan yang jelas dan sistematis agar siswa dapat memahami tahapan teknik dengan benar sebelum mempraktikkannya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses secara fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri. *Flipbook* sebagai media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam memadukan teks, gambar, dan video dalam satu tampilan yang terstruktur sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan teknik secara lebih sistematis.

Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* juga penting sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran PJOK di sekolah. Media ini dapat menjadi alternatif pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi, sekaligus memperkaya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran PJOK yang lebih menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada materi *passing* dalam permainan bola voli merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran PJOK di era digital. Inovasi ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat integrasi teknologi dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang adaptif, inspiratif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan bahan ajar PJOK berbasis *flipbook* ini didasarkan pada beberapa asumsi, yaitu siswa dan guru memiliki *literasi digital* dasar serta akses terhadap perangkat teknologi yang mendukung pembelajaran *digital*. Selain itu, sekolah diasumsikan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital, dan materi yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta capaian pembelajaran PJOK siswa kelas VII. Proses pembelajaran juga diasumsikan memungkinkan integrasi bahan ajar digital baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri.

Adapun keterbatasan pengembangan meliputi ruang lingkup materi yang masih terbatas pada teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bola voli, serta pengembangan produk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII SMPN 2 Singaraja sehingga penerapannya pada konteks sekolah lain memerlukan pengujian lanjutan. Selain itu, keterbatasan akses internet, waktu pengembangan,

dan skala uji coba yang terbatas dapat memengaruhi optimalisasi pemanfaatan fitur multimedia dan hasil evaluasi jangka panjang produk.

1.10 Definisi istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang di gunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk merancang, memperbaiki, dan menyempurnakan suatu produk agar memiliki kualitas, efektivitas, dan kelayakan yang lebih baik sebelum digunakan secara luas, khususnya dalam konteks pendidikan dan pembelajaran.

2. Bahan ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis.

3. Bahan ajar digital

Bahan ajar digital adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik dan dirancang secara sistematis untuk membantu proses belajar mengajar melalui perangkat digital, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi secara interaktif, menarik, dan fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran.

4. Pengembangan model ADDIE

Model ADDIE adalah model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, yang digunakan secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, menerapkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

5. *Flipbook*

Flipbook adalah media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik yang menyajikan materi secara interaktif dengan tampilan menyerupai buku cetak, dilengkapi teks, gambar, animasi, audio, atau video untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa.

6. Bola voli

Bola voli adalah permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari enam pemain. Tujuannya adalah melewati bola melewati net dan menjatuhkannya di lapangan lawan untuk memperoleh poin.

7. *Passing*

Passing merupakan salah satu teknik dasar yang paling penting dalam permainan bola voli, karena menjadi langkah awal untuk membangun serangan yang efektif. Teknik ini digunakan untuk menerima bola dari lawan, baik saat menerima servis maupun saat menanggapi pukulan lawan lainnya.

8. Karakteristik siswa SMP kelas VII

Siswa SMP kelas VII berusia sekitar 12–13 tahun dan berada pada tahap awal remaja dengan perkembangan fisik, kognitif, dan sosial yang pesat. Mereka mulai mengalami pertumbuhan tubuh yang signifikan, mampu berpikir lebih logis meskipun masih membutuhkan contoh konkret, serta memiliki rasa ingin tahu tinggi dan senang bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

9. Pembelajaran PJOK

Pembelajaran PJOK adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk mengembangkan kebugaran, keterampilan gerak, pengetahuan, serta sikap dan nilai seperti disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Melalui kegiatan olahraga, siswa dibentuk menjadi pribadi yang sehat, aktif, dan berkarakter sesuai tahap perkembangannya.