

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi dirinya, meliputi aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan (Rahman dkk., 2022). Peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar, sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Oleh karena itu, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Hal ini sejalan dengan paradigma Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih berbagai strategi dan media pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Putri dkk., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik, tetapi merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan kualitas individu secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, mental, emosional, dan kognitif (Zakiatul dkk., 2024). Dengan demikian, pembelajaran PJOK tidak hanya menekankan pada keterampilan gerak, tetapi juga pada pemahaman konsep yang berkaitan dengan aktivitas olahraga yang dilakukan.

Dalam pelaksanaannya, keberhasilan pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik, baik melalui media visual, audio, maupun bentuk kegiatan pembelajaran

yang terstruktur (Juhaeni dkk., 2020). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Namun demikian, kondisi pembelajaran yang ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di UPTD SDN Batah Barat 2 Kecamatan Kwanyar Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V, Ibu Indah Fitriawati, S.Pd., Gr., serta guru PJOK, Bapak Roni Alex Irawan, S.Pd., pada tanggal 10 Oktober 2025, serta hasil observasi pada tanggal 14 Oktober 2025, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran PJOK. Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru cenderung hanya menggunakan buku paket pegangan guru sebagai sumber belajar, sementara siswa tidak memiliki buku pegangan atau bahan bacaan lain yang dapat digunakan untuk mempelajari materi secara mandiri.

Selain keterbatasan media pembelajaran, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa waktu pembelajaran PJOK yang tersedia relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran lebih sering dilaksanakan di lapangan dan berfokus pada kegiatan praktik. Akibatnya, kesempatan untuk menyampaikan materi konsep secara lebih mendalam di dalam kelas menjadi terbatas. Padahal, materi PJOK tidak hanya menuntut keterampilan praktik, tetapi juga memerlukan pemahaman konsep, seperti aturan permainan, teknik dasar, serta kerja sama dalam tim, khususnya pada materi permainan bola besar.

Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru, nilai siswa pada materi

PJOK sering berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70, dengan rata-rata nilai sekitar 60. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih belum optimal.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 29 siswa kelas V pada tanggal 17 Oktober 2025. Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) menyatakan mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran apabila tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu, sebanyak 86% siswa menyatakan menyukai kegiatan membaca, dan seluruh siswa (100%) menyukai buku yang memiliki tampilan warna serta gambar yang menarik. Seluruh siswa juga menyatakan tertarik jika pembelajaran menggunakan media pendamping berbasis teknologi seperti telepon genggam.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi secara mandiri di luar kegiatan praktik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *e-flipbook*, yaitu buku digital yang memiliki tampilan menyerupai buku nyata dengan fitur halaman yang dapat dibalik serta dilengkapi dengan teks, gambar, dan elemen visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-flipbook* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media digital dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Namun demikian, beberapa penelitian sebelumnya umumnya lebih menekankan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Padahal, dalam proses pembelajaran, pemahaman konsep belum tentu selalu diikuti oleh peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui capaian nilai siswa. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperhatikan aspek pemahaman, tetapi juga meninjau peningkatan hasil belajar siswa masih diperlukan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flipbook* juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini menuntut guru untuk mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif serta dapat mempelajari materi secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta angket kebutuhan yang telah dilakukan di UPTD SDN Batah Barat 2, khususnya pada siswa kelas V, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flipbook* PJOK Materi Permainan Bola Besar pada Siswa Kelas V di UPTD SDN Batah Barat 2.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, maka peneliti dapat menjabarkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kevalidan *e-flipbook* PJOK pada kelas V materi permainan bola besar di UPTD SDN Batah Barat 2 ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan *e-flipbook* PJOK pada kelas V materi permainan bola besar di UPTD SDN Batah Barat 2 ditinjau dari hasil aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan *e-flipbook* PJOK pada kelas V materi permainan bola besar di UPTD SDN Batah Barat 2 ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa?

1.3 Tujuan Masalah Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Mengembangkan *e-flipbook* PJOK pada kelas V materi bola besar di UPTD SDN Batah Barat 2 yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan *e-flipbook* PJOK pada kelas V materi bola besar di UPTD SDN Batah Barat 2 yang efektif ditinjau dari hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan *e-flipbook* PJOK pada kelas V materi bola besar di UPTD SDN Batah Barat 2 yang menarik ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa *E-FLIPBOOK* pada materi Bola besar kelas V, yang mempunyai beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. *E-flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti berupa e-flipbook digital untuk kelas V.
2. *E-flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti dikhususkan untuk siswa kelas V mata pelajaran PJOK pada materi Bola besar.
3. Desain *e-flipbook* memiliki warna dan gambar dengan menggunakan canva.
4. Kombinasi yang ada di dalamnya diantaranya, gambar, teks, tautan video dan soal.
5. *E-flipbook* yang dikembangkan memuat materi bola besar dengan menggunakan aplikasi Kvisoft dan menggunakan bahasa Indonesia.
6. *E-flipbook* diuji cobakan pada peserta didik kelas V UPTD SDN Batah Barat 2 sebanyak 29 siswa

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. *E-flipbook* diuji cobakan pada kelas V SD di UPTD SDN Batah Barat 2
Dikarenakan media pembelajaran ini terkhusus pada PJOK materi bola besar kelas V, sehingga media pembelajaran hanya digunakan pada kelas V.
2. Hasil belajar yang dinilai hanya berdasarkan pencapaian kognitif siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Manfaat pengembangan *e-flipbook* diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan tambahan bagi siswa. Adapun pentingnya penelitian ini sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Pengembangan *e-flipbook* PJOK ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di kelas, meningkatkan kesadaran guru dalam melaksanakan pembelajaran PJOK secara efektif dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta diharapkan mampu menjadi referensi dalam pengembangan *e-flipbook* dengan materi yang berbeda.

2) Bagi Siswa

Pengembangan *e-flipbook* PJOK ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa terkait materi bola besar serta memberikan kemudahan pada siswa belajar secara mandiri dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual beserta cara penyelesaian materi mengenai materi bola besar.

3) Bagi Sekolah

Pengembangan *e-flipbook* PJOK ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan oleh pihak sekolah sebagai tambahan dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Pengembang

Hasil penelitian pengembangan *e-flipbook* diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya mengenai *e-flipbook*

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang dipergunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Semua yang digunakan, baik itu objek maupun lingkungan yang ada di

sekitar siswa, bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Angely Ramadani dkk., 2023)

2. *E-flipbook* adalah perangkat lunak yang menampilkan gerakan seperti membuka halaman buku, namun didukung oleh media digital seperti animasi, video, gambar, dan audio. Media e-flipbook dapat membantu siswa dalam mengembangkan gagasan melalui teks atau gambar. Dalam media e-flipbook terdapat materi yang disajikan dalam bentuk tulisan dan audio, sehingga mendukung siswa dengan gaya belajar visual, audio, serta audiovisual (Haryanti & Rukmi, 2023)
3. PJOK adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki kedudukan strategis yaitu membentuk siswa agar sehat jasmani dan rohani serta menumbuhkan rasa sportifitas
4. Bola Besar merupakan merupakan topik materi yang menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Pada materi ini mencakup berbagai aspek yakni teknik dasar, pola penyerangan dan pola pertahanan.