

**PENGEMBANGAN MODUL FLIPBOOK DIGITAL SEBAGAI PANDUAN
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BAGI GURU PJOK
TINGKAT SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN SEMEN KABUPATEN
KEDIRI TAHUN AJARAN 2025/2026**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Magister Pendidikan (M.Pd.)
Pada Prodi MKO UN PGRI Kediri



OLEH:

ANDREAS INSANI DIANTAMA

NPM: 2301010028

PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN OLAAHRAGA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026

Tesis Oleh:

ANDREAS INSANI DIANTAMA

NPM. 2301010025

Judul:

**DESAIN MODUL FLIPBOOK DIGITAL SEBAGAI PANDUAN
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BAGI GURU PJOK
TINGKAT SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN SEMEN KABUPATEN
KEDIRI TAHUN AJARAN 2025/2026**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Tesis/ Tugas Akhir
Prodi Program Pascasarjana Universitas PGRI Kediri

Tanggal : Januari 2026

Pembimbing I



Dr.. Wasis Himawanto, M.Or.
NIDN. 0723128103

Pembimbing II



Dr. Nur Ahmad Muharram, S.Pd., M.Or..
NIDN. 0703098802

Tesis Oleh:

ANDREAS INSANI DIANTAMA

NPM. 2301010025

Judul:

**DESAIN MODUL FLIPBOOK DIGITAL SEBAGAI PANDUAN
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR BAGI GURU PJOK
TINGKAT SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN SEMEN KABUPATEN
KEDIRI TAHUN AJARAN 2025/2026**

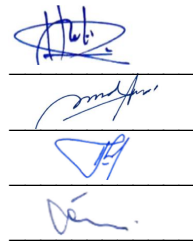
Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Tesis Program Studi Magister
Keguruan Olahraga Program Pascasarjana Universitas PGRI Kediri

Pada Tanggal : 22 Januari 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Wasis Himawanto, M. Or. |
| 2. Sekretaris | : Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or. |
| 3. Penguji I | : Dr. Puspodari, M. Pd. |
| 4. Penguji II | : Dr. Atrup, M. Pd., M. M. |



Mengetahui
Direktur PPs
Dr. M. Muchson, SE., MM.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andreas Insani Diantama
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Tulungagung, 26 Oktober 1994
NPM : 2301010025
Fak/ Jur/ Prodi : Program Pascasarjana/ S2 MKO

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 2 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Andreas Insani Diantama
NPM. 2301010025

MOTTO

*Your sovereign hand will be my guide
Where feet may fail and fear surrounds me
You've never failed Jesus
(Ocean, Hillsong UNITED 2013)*

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini kepada orang – orang yang kusayangi

Kepada Orang tuaku dan keluarga tercinta yang selalu memberi semangat, dukungan, dan selalu mendoakan yang terbaik untukku.

Kepada teman – temanku MKO terima kasih atas bantuan dan dukungan kalian. Dan terima kasih kepada diriku sendiri yang sudah mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Kepada Bapak Ibu Kepala sekolah dan Guru SDN Kedak 1 yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.

Kepada Bapak Ibu Guru PJOK se Kecamatan Semen yang telah memberikan saya kesempatan, kerja sama dan data yang saya perlukan dalam penelitian ini.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

ABSTRAK

ANDREAS INSANI DIANTAMA: Pengembangan Modul Flipbook Digital sebagai Panduan Pembelajaran Permainan Bola Besar bagi Guru PJOK Tingkat SD se-Kecamatan Semen Kabupaten Kediri, Tesis, Program Studi Magister Keguruan Olahraga, Program Pascasarjana UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: *Modul Flipbook Digital, PJOK, Permainan Bola Besar, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran*

Kualitas pembelajaran PJOK di tingkat Sekolah Dasar seringkali terkendala oleh metode pengajaran konvensional dan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Hasil observasi di Kecamatan Semen menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan buku teks, sehingga motivasi siswa dalam materi permainan bola besar (sepak bola, voli, basket) cenderung rendah. Di sisi lain, era Kurikulum Merdeka menuntut integrasi teknologi digital untuk meningkatkan literasi teknologi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Prosedur pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap pembuktian (validasi). Subjek penelitian adalah guru PJOK SD Negeri di wilayah Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, angket validasi ahli (materi dan media), serta angket respon guru untuk mengukur aspek kepraktisan.

Berdasarkan hasil analisis data, modul flipbook digital ini dinyatakan sangat layak dan sangat praktis. Hasil validasi oleh ahli media (92%) dan ahli materi (91%) menunjukkan bahwa modul ini merupakan media yang "Sangat Layak". Data dari 30 guru PJOK di Kecamatan Semen menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 92,4%. Temuan menarik dalam penelitian ini adalah respon positif hampir sempurna. Pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan materi, produksi media flipbook, hingga validasi dan uji coba lapangan di wilayah Kecamatan Semen, Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa sebab oleh karena berkat serta karunia-Nya penulisan tesis dengan judul ” Desain Modul Flipbook Digital Sebagai Panduan Pembelajaran Permainan Bola Besar Bagi Guru Pjok Tingkat Sekolah Dasar Di Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2025/2026” ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Tesis ini disusun guna sebagai salah satu syarat untuk dapat memperoleh gelar Magister Keguruan, Program Studi Magister Keguruan Olahraga, Fakultas Program Pasca Sarjana Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penyusunan tesis ini tidak terlepas adanya doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Affandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. M. Muchson, S. E., M. M., selaku Dekan Fakultas Pasca Sarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Puspodari, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Wasis Himawanto, M. Or., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or., selaku Dosen Pembimbing II.
5. Aneta Tri Wibowo, S. Pd., selaku Ketua KKG PJOK Kecamatan Semen Kabupaten Kediri yang sudah memberikan ijin untuk dapat melakukan penelitian.
6. Bapak Ibu Guru PJOK se Kecamatan Semen Kabupaten Kediri yang sudah membantu dalam penelitian.

Disadari masih adanya beberapa kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan karya ini. Akhirnya, semoga tesis ini memiliki manfaat bagi pembaca dan bagi penulis dalam dunia pendidikan.

Kediri, 10 Januari 2026

Andreasa Insani Diantama
NPM. 2301010025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
B. Landasan Teori	7
1. Pendidikan Jasmani	7
2. Permainan Bola Besar di Sekolah Dasar	10
3. Media Pembelajaran Digital	31
4. Modul Flipbook Digital	34
5. Desain Modul Pembelajaran	35
C. Kerangka Berpikir	35

DAFTAR ISI

A. Model/ Pendekatan Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Desain Pengembangan Uji Coba Produk.....	41
D. Tempat dan Subyek Penelitian.....	41
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Metode, Uji Coba dan atau Validasi Produk.....	46
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Data Produk Hasil Pengembangan	48
B. Data dan Analisis Data	49
C. Data Uji Coba dan Analisis Data.....	51
D. Pembahasan.....	54
 BAB V : PENUTUP	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
 Daftar Pustaka	57
Lampiran-lampiran	60

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1	: Teknik Mengoper Bola Basket	20
2.2	: Teknik Menembak Bola Basket	21
3.1	: Angket Validasi Ahli Media	42
3.2	: Angket Validasi Ahli Materi	42
3.2	: Angket Kepraktisan Respon Guru	43
3.4	: Kriteria Tingkat Kevalidan	45
3.5	: Kriteria Tingkat Kevalidan Materi	45
3.6	: Kriteria Tingkat Kepraktisan	46
4.1	: Hasil Validasi Ahli Media	49
4.2	: Hasil Validasi Ahli Materi	50
4.3	: Hasil Uji Coba Terbatas	51
4.4	: Hasil Uji Coba Skala Luas	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	: Bagan Pembelajaran Penjas	8
2.2	: Cara Melakukan Servis Bawah	12
2.3	: Cara Melakukan Servis Atas	13
2.4	: Cara Melakukan Servis Lompat	14
2.5	: Passing Bawah.....	15
2.6	: Passing Atas.....	15
2.7	: Cara Melakukan Spike	16
2.8	: Cara Melakukan Block.....	16
2.9	: Lapangan Bola Voli.....	18
2.10	: Net Permainan Bola Voli	19
2.11	: Bola Voli	19
2.12	: Bola Basket	23
2.13	: Lapangan Permainan Bola Basket.....	23
2.14	: Ring dan Papan Pantul	24
2.15	: Lapangan Sepak Bola.....	30
2.16	: Bagan Kerangka Berpikir.....	36
3.1	: Langkah-langkah penelitian dan Pengembangan (RnD).....	37
3.2	: Langkah-langkah Penelitian RnD Level 1	39
3.3	: Desain Uji Coba	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 : Validasi Media

Lampiran 2 : Validasi Materi

Lampiran 3 : Lembar Angket Kepraktisan Respon Guru

Lampiran 4 : Lembar Pengajuan Judul

Lampiran 5 : Surat Ijin Penelitian

Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 7 : Bukti Bimbingan Tesis

Lampiran 8 : Surat Keterangan Bebas Similarity

Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia itu sebenarnya wujud dari upaya manusia untuk membuat bangsa ini lebih cerdas, sesuai dengan apa yang tertuang di UUD 1945. Pendidikan merupakan bagian penting untuk kehidupan suatu bangsa dan maju mundurnya suatu negara. Kalau pendidikannya bagus, bangsa Indonesia bisa maju pesat dan keluar dari kondisi terpuruk. Oleh karena itu, pemerintah perlu lebih memikirkan dan fokus ke pendidikan dan membuat kebijakan yang mendorong perkembangan pendidikan.

Upaya melahirkan generasi yang berkualitas sangat bergantung pada sistem pendidikan yang diterapkan. Jika dikelola dengan kebijakan yang stabil dan bermutu tinggi, pendidikan akan mampu membentuk SDM yang cerdas sekaligus memecahkan berbagai kendala internal dalam sistem tersebut. Pendidikan jasmani muncul sebagai salah satu aspek penting yang mengasah kemampuan manusia secara menyeluruh.

Mengacu pada Kurikulum 2004, pendidikan jasmani merupakan metode pembelajaran melalui gerak tubuh untuk mendukung perkembangan anak di berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, dan karakter. Oleh karena itu, mata pelajaran PJOK menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kurikulum sekolah, di mana seluruh siswa dari tingkat dasar hingga menengah atas wajib menempuhnya.

Sudarsinah (2021) menekankan bahwa Pendidikan Jasmani memiliki urgensi tinggi dalam memfasilitasi siswa melalui pengalaman belajar langsung berbasis aktivitas fisik yang sistematis. Fokus utamanya adalah membiasakan gaya hidup aktif dan sehat secara berkelanjutan. Selain itu, disiplin ini berfungsi sebagai instrumen untuk menstimulus kemampuan motorik, fisik, kognitif, serta internalisasi nilai-nilai karakter mulai dari aspek emosional hingga social demi mencapai pertumbuhan yang proporsional.

Pada level Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran PJOK menjadi fondasi krusial bagi pembentukan gerak dasar dan pola hidup sehat sejak dini. Materi

permainan bola besar, seperti voli, basket, dan sepak bola, menjadi bagian penting yang tidak hanya mengasah ketangkasan fisik, tetapi juga membangun disiplin dan kerja sama tim. Meski demikian, fakta di lapangan menunjukkan kendala dalam penyampaian materi tersebut. Berdasarkan observasi pada guru PJOK di Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri, ditemukan beberapa hambatan utama: penggunaan metode mengajar yang masih monoton dan konvensional sehingga menurunkan motivasi siswa, ketergantungan pada buku teks yang kurang interaktif, minimnya sumber belajar kontekstual, serta perlunya adaptasi strategi mengajar guru terhadap dinamika kurikulum modern. Namun, implementasi di lapangan, khususnya di wilayah Kecamatan Semen, Kediri, masih menemui hambatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menerapkan pola mengajar konvensional yang kurang variatif dan hanya terpaku pada buku teks statis. Masalah ini diperparah dengan terbatasnya akses referensi yang relevan serta kebutuhan mendesak bagi para pendidik untuk memperbarui metodologi pengajaran mereka agar selaras dengan kebutuhan peserta didik di era kontemporer.

Seiring semakin majunya teknologi digital, terutama media yang menggunakan visual, kini sudah banyak media belajar yang lebih interaktif dan seru untuk mengatasi masalah-masalah di pendidikan. Salah satu caranya melalui modul flipbook digital. Menurut Salmaa di tahun 2024, flipbook menyerupai buku digital 3D yang memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, bahkan animasi yang gerak-gerak, tetapi bentuknya seperti buku cetak yang bisa dibalik secara digital. Jadi, flipbook ini termasuk kategori buku digital atau ebook. Keunggulannya sendiri cukup banyak, misalnya fleksibel dan mudah diakses melalui berbagai gadget seperti komputer, tablet, atau smartphone dan bisa menyajikan materi dengan cara visual yang interaktif, membuat lebih menarik dan mudah dicerna. Dengan manfaat flipbook digital ini, diharapkan guru PJOK memiliki panduan lengkap mengenai teknik dasar, strategi utama, aturan modifikasi, sampai contoh aktivitas belajar yang beragam khususnya pada materi permainan bola besar. Ini juga membantu siswa memahami pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan visual. Akhirnya kualitas pembelajaran PJOK, khususnya materi permainan

bola besar, bisa meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas fisik juga bisa terus terjaga.

Implementasi Kurikulum Merdeka dan internalisasi Profil Pelajar Pancasila menuntut integrasi media digital, seperti flipbook, untuk mengasah literasi teknologi dan kecakapan abad ke-21. Atas dasar tersebut, diperlukan studi mengenai desain dan aplikasi modul flipbook digital yang sekaligus menguji tingkat keberhasilan serta penerimaannya sebagai alat bantu bagi pengajar PJOK di jenjang SD. Studi ini mengambil lokasi di Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri.

Melalui pertimbangan tersebut, peneliti mengajukan studi bertajuk “Pengembangan Modul Flipbook Digital sebagai Panduan Pembelajaran Permainan Bola Besar bagi Guru PJOK Tingkat SD se-Kecamatan Semen Kabupaten Kediri”. Luaran dari penelitian ini diproyeksikan mampu menyumbangkan inovasi pada media instruksional pendidikan jasmani sekaligus mengoptimalkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperlukan batasan penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian dilakukan kepada Guru PJOK tingkat SD Negeri se kecamatan Semen kabupaten Kediri.
2. Penelitian ini dikhususkan untuk pembuatan modul pada permainan bola besar (sepak bola, bola voli dan bola basket).
3. Penelitian ini dibatasi hanya sampai fase pembuktian saja karena membutuhkan waktu yang relatif lama jika dilakukan kepada seluruh SD negeri dan swasta se kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian tersebut berdasarkan latar belakang diatas, adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan modul flipbook digital sebagai panduan pembelajaran permainan bola besar?

2. Bagaimana kelayakan modul flipbook digital berdasarkan validasi ahli sebelum digunakan sebagai panduan pembelajaran permainan bola besar yang sesuai bagi guru PJOK Tingkat SD se kecamatan Semen Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan atau respon guru PJOK Tingkat SD se Kecamatan Semen Kabupaten Kediri terhadap implementasi modul *flipbook* digital sebagai panduan pembelajaran permainan bola besar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian, antara lain:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan modul flipbook digital sebagai panduan pembelajaran permainan bola besar yang sesuai bagi guru PJOK tingkat SD se kecamatan Semen kabupaten Kediri
2. Untuk mengetahui kelayakan modul flipbook digital berdasarkan validasi ahli sebelum digunakan sebagai panduan pembelajaran permainan bola besar yang sesuai bagi guru PJOK Tingkat SD se kecamatan Semen Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan atau respon guru PJOK Tingkat SD se Kecamatan Semen Kabupaten Kediri terhadap implementasi modul *flipbook* digital sebagai panduan pembelajaran permainan bola besar.

E. Manfaat Penelitian

Harapan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya wawasan dalam bidang pendidikan olahraga melalui integrasi teknologi digital. Di samping itu, hasil yang dicapai diharapkan dapat menginspirasi pengembangan media instruksional yang lebih modern dan adaptif bagi para praktisi pendidikan jasmani di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru SD PJOK

Modul *flipbook* digital ini dapat menjadi panduan praktis yang interaktif dan mudah digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar, sehingga membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar

b. Bagi Peserta Didik SD

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi permainan bola besar.

c. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Penelitian ini dapat menjadi dasar dan inspirasi dalam mengembangkan media digital lainnya untuk menunjang pembelajaran PJOK maupun bidang studi lainnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan bahan acuan atau rujukan dalam penelitian sejenis yang mengkaji pengembangan media pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar.