



Pengembangan pembelajaran teknik permainan olahraga “Bola Flores” menggunakan metode drill dan flipbook

Estrado Isaci Selestiano Rodriquez¹, Margaretha PN Rozady^{2*}, Lindiana Ermelinda²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa

² Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusa Nipa

*Corresponding Author. Email: novirozady@gmail.com

Received: 1 Maret 2025; Revised: 19 Juni 2025; Accepted: 18 Juli 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran teknik permainan olahraga “bola Flores” menggunakan metode drill dan flipbook pada mahasiswa Universitas Nusa Nipa. Bola Flores berbeda dengan futsal, basket, voli dan sepak bola. Penelitian ini menggunakan metode drill dengan mengikuti model pengembangan produk ADDIE. Nilai hasil uji coba kelompok kecil yaitu 92,3%, yang bermakna dapat dikategorikan sangat baik digunakan. Hasil validitas ahli media terhadap produk yang dikembangkan dengan 3 aspek menunjukkan nilai 88% - 91%, sedangkan hasil validitas ahli materi dengan 3 aspek menunjukkan presentasi 89%. Berdasarkan validasi dan uji coba yang telah dilakukan pada pengembangan flipbook teknik bermain olahraga bola Flores ini layak digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulannya yaitu bahwa pengembangan pembelajaran teknik olahraga bola Flores dapat dilakukan dengan menggunakan metode drill dan dituangkan dalam flipbook dengan model ADDIE.

Kata Kunci: Flipbook, Metode drill, Bola Flores, ADDIE

Abstract: This study aimed to develop learning techniques for playing the sport of "Flores ball" using drill and flipbook methods for students at Nusa Nipa University. Flores ball is different from futsal, basketball, volleyball, and soccer. This study used the drill method by following the ADDIE product development model. The value of the small group trial results was 92.3%, which means it can be categorized as very good to use. The results of the validity of media experts on the product developed with 3 aspects showed a value of 88% - 91%, while the results of the validity of material experts with 3 aspects show a presentation of 89%. Based on the validation and trials that have been carried out on the development of the Flores ball sport playing technique flipbook, it is suitable for use in learning. The conclusion is that the development of Flores ball sport technique learning can be done using the drill method and is poured into a flipbook with the ADDIE model.

Keywords: Flipbook, Drill method, Bola Flores, ADDIE

How to Cite: Rodriquez, E. I. S, Rozady, M. P., & Ermelinda, L. (2025). Pengembangan pembelajaran teknik permainan olahraga “Bola Flores” menggunakan metode drill dan flipbook. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 21(2), 117-129. <https://doi.org/10.21831/jpji.v21i2.83646>



PENDAHULUAN

Olahraga adalah merupakan salah satu bidang yang mendapatkan perhatian penuh dari pemerintah Indonesia, terutama untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani, menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, serta disiplin dan bertanggungjawab (Rahmawati & Sedarmayanti, 2023). Daya tarik sepakbola terletak pada kerja sama antar pemain yang memiliki tujuan untuk memenangkan permainan dengan mencetak *gol* sebanyaknya ke gawang lawan (Syamsudin et al., 2023). Permainan sepakbola adalah olahraga yang digemari oleh masyarakat dari anak-anak sampai kepada orang dewasa bahkan tidak sedikit dari kaum perempuan yang menyukai permainan sepakbola. Olahraga saat ini mengalami perkembangan, banyak cabang olahraga baru yang berkembang di Indonesia diantaranya yaitu footgolf, vocketball, petanque dan bola tangan (Hana & Yuwono, 2022; Mukti, 2020; Sijabat, 2024). Ada pula olahraga khas kedaerahan yang digunakan sebagai cabang olahraga baru seperti Lompat Batu, Sepak Takraw, Pencak Silat.



Pada permainan sepakbola para pemain dituntut harus baik dalam segi fisik, teknik, taktik, strategi serta mental (Ridwan & Juhanis, 2020). Olahraga bola Flores belum familier di kalangan mahasiswa apalagi masyarakat Kabupaten Sikka, olahraga bola Flores mempunyai teknik bermain, ukuran lapangan, aturan permainan dan juga poin. Bola Flores sebagai olahraga khas kedaerahan. Olahraga “Bola Flores” merupakan perpaduan cara bermain dari sepak bola, voli, basket dan bowling. Olahraga ini dikembangkan oleh pengamat Kebudayaan Kabupaten Sikka pada tahun 2012 (Rozady, 2012). Beberapa Olahraga tradisional di Indonesia yang telah populer bahkan mendunia dan diperlombakan pada kejuaraan internasional Asian Games dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Olahraga Tradisional di Indonesia

No	Nama Olahraga	Asal Daerah
1	Pencak Silat	Minangkabau
2	Lompat Batu	Nias
3	Pacu Jalur	Riau
4	Sepak Takraw	Sulawesi Selatan
5	Jemparingan	Jawa
6	Pathol	Jawa Tengah
7	FullBall	Jawa

Bola Flores berbeda dengan futsal, basket, voli dan sepak bola. Bola Flores dimainkan oleh kaki dan tangan sebagai suatu seni yang menghindari kekerasan, sehingga merupakan permainan bola yang indah dengan memupuk rasa kebersamaan, sportivitas, menjunjung rasa kemanusiaan, saling memiliki, tanpa perbedaan suku, mempererat rasa persaudaraan. Bola Flores mengandung nilai-nilai positif dengan unsur peningkatan harkat dan martabat setiap individu yang bermain, karena terbiasa untuk tertib, disiplin, jujur, saling menghargai, penuh cita tanpa kekerasan. Namun sayangnya, olahraga yang mengedepankan seni dan persaudaraan ini belum dikenal oleh kalangan luas yang ada di Kabupaten Sikka maupun dari daerah lainnya.

Upaya untuk memperkenalkan olahraga Bola Flores diperlukan yang kreatif, edukatif, dan menyenangkan yakni dengan Metode drill (metode siap pakai) merupakan metode yang umum digunakan untuk mempelajari gerakan secara otomatis untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam olahraga (Artha, 2021; Saraswati & Hariyanto, 2021). Drilling merupakan suatu metode pembelajaran di mana siswa melakukan kegiatan latihan untuk mencapai tingkat ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajarinya (Suardiana, 2021; Sutarni, 2020). Selain itu dapat menumbuhkan kebiasaan belajar yang rutin dan disiplin, latihan berulang-ulang memperluas pemahaman siswa, dan siswa senang menggunakan keterampilannya karena sudah familier (Hidayati, 2020; Saraswati & Hariyanto, 2021; Sukmanasa et al., 2020).

Di zaman revolusi industri 4.0, media belajar digital flipbook dapat membantu mahasiswa belajar lebih baik. Flipbook merupakan media terstruktur yang memuat tulisan dan gambar suara yang disajikan dalam format digital dengan unsur multimedia untuk membuat pengguna lebih aktif (Kartikasari et al., 2023; Sari & Ahmad, 2021) (Sari & Ahmad, 2021). Berdasarkan pengertian di atas, flipbook merupakan buku digital yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video, sehingga dibuat semenarik mungkin untuk menggugah semangat dan pemahaman siswa serta meningkatkan proses pembelajaran (Hidayatullah & Lusia Rakhmawati, 2016; Masitoh, 2022). Flipbook digital merupakan salah satu materi pembelajaran yang terstruktur dan mandiri serta merupakan alternatif cerdas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, komunikatif dan interaktif serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dan metode drill. Menurut pakar penelitian pengembangan Ulrich & Eppinger, penelitian pengembangan merupakan salah satu cara alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan R&D konsep produk (Okpatrioka Okpatrioka, 2023; Rustamana et al., 2024; Waruwu, 2024). Menurut (Rustamana et al., 2024) metode penelitian R&D merupakan salah satu dari jenis penelitian yang umum digunakan dalam dunia pendidikan. Penelitian dan Pengembangan merupakan langkah ilmiah yang menghasilkan data yang membantu peneliti

memproduksi, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model melalui 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (Azizah & Syarifah, 2021; Hidayat & Nizar, 2021; Munandar et al., 2024).

Metode drill adalah sebuah cara atau strategi yang digunakan dalam pelatihan atau latihan olahraga, dengan tujuan untuk mengasah dan meningkatkan keterampilan serta kemampuan individu atau peserta dalam bidang olahraga tertentu. Metode drill adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen (Fahrurrozi et al., 2022; Hidayati, 2020; Prayogo, 2022). Latihan – Latihan dalam metode drill tersebut difokuskan pada aspek -aspek kunci dalam olahraga, seperti teknik dasar, keterampilan taktis, reaksi cepat, ketepatan, dan lain sebagainya (Shella Udiana Watikasari, Iyakrus, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Nusa Nipa. Teknik pengampilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan tujuan dan sasaran penelitian. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Nusa Nipa, terdiri atas 36 mahasiswa yang terbagi dalam 3 kelompok, dalam 1 kelompok ada 2 regu, masing-masing regu terdiri atas 6 orang.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Nusa Nipa, menggunakan Lapangan Futsal. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 September 2024 – 24 November 2024.

Untuk tahap awal, angket dibagikan kepada 100 mahasiswa dari berbagai program studi yang ada di Universitas Nusa Nipa. Angket tersebut berisi indikator-indikator yang berkaitan dengan olahraga Bola Flores.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada mahasiswa di Universitas Nusa Nipa termasuk mahasiswa Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Bola Kaki yang belum mengenal olahraga Bola Flores.

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan lembar respons mahasiswa yang dikumpulkan dan disusun untuk menyempurnakan produk media pembelajaran ini yang menggunakan skala Likert. Kriteria skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Skala Likert

Nilai/skor	Kriteria
1	Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2012)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa skor terendah 1 untuk kriteria tidak layak dan skor tertinggi yaitu 5 untuk kriteria sangat layak. Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan respon mahasiswa kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\% \quad (1)$$

Tahap selanjutnya adalah menggunakan skala kriteria interpretasi sebagai berikut, yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Rentang Skor

No	Kriteria rentang skor	Kategori
1	76%-100%	Sangat layak/sangat baik
2	51%-75%	Layak/baik
3	26%-50%	Kurang layak/cukup
4	0%-25%	Tidak Layak /kurang

Berdasarkan tabel 3 maka dapat dilihat bahwa apabila hasil persentase lebih besar dari 61% atau kondisinya layak/baik, maka produk yang dikembangkan dinyatakan siap digunakan atau layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini diawali dengan langkah awal yaitu mahasiswa diberikan pembelajaran secara langsung dengan memperkenalkan teknik-teknik bermain bola Flores yang oleh perintis bola Flores Yie Gae Tjie alias Baba Itje alias Moat Babong, ini termasuk dalam metode Drill. Bola Flores dimainkan menggunakan kaki dan tangan sebagai suatu seni untuk menghindari kekerasan, sehingga merupakan permainan bola yang indah dengan memupuk rasa kebersamaan, sportivitas, menjunjung rasa kemanusiaan, saling memiliki, tanpa memandang perbedaan suku, dan mempererat rasa persaudaraan. Bola Flores mengandung nilai-nilai positif dengan unsur peningkatan harkat dan martabat setiap individu yang bermain, karena di dalam olahraga bola Flores diajarkan untuk tertib, disiplin, jujur, saling menghargai dan penuh cita tanpa kekerasan. Bola Flores ini merupakan gabungan dari permainan bola kaki, bola voli, bola basket dan bowling. Berikut peralatan yang dibutuhkan dan teknik permainan dalam Bola Flores :

Ukuran Lapangan, Bola dan Gawang

Lapangan bola dibagi 2 bagian, ukuran untuk anak-anak 15m x 30m namun dapat pula menggunakan Lapangan Futsal, sedangkan ukuran untuk dewasa 20m x 40m. Untuk Gawang berupa lingkaran bulat, garis radius dalam adalah 1,60m. Gawang pada permainan Bola Flores berbeda dengan bentuk gawang pada permainan bola kaki pada umumnya, bentuk gawang ini diadopsi dari bentuk ring pada bola basket.



Gambar 1. Bola dan gawang dari permainan bola flores

Jumlah Pemain

Permainan bola Flores ini dapat dimainkan oleh 5-6 orang pemain dalam 1 grup. Sehingga jika ada lawan berarti jumlah pemain secara keseluruhan adalah 12 orang dengan komposisi bisa anak-anak, lelaki dewasa, dan juga perempuan dewasa dan bisa juga campuran putra putri. Baba Itje mengakui olahraga ini sangat mengedepankan seni, persaudaraan karena semua pemain dilarang untuk saling menjatuhkan, tidak boleh bersentuhan fisik, tidak boleh saling menginjak dan hal-hal lainnya yang dapat mengganggu persaudaraan.

Aturan Permainan

Lama permainan untuk 1 kali pertandingan 2 x 25 menit, dalam waktu pertengahan permainan dapat digunakan untuk istirahat selama 10 menit. Tim yang dapat mengumpulkan angka terbanyak adalah pemenang. Jika dalam permainan terdapat pengoperan bola langsung menggunakan tangan tanpa terlebih dahulu di pantulkan di lantai maka hal ini merupakan pelanggaran dan dilarang dalam permainan ini, yang boleh melakukan hanyalah kiper. Jika terdapat adanya pelanggaran maka pemain akan dikeluarkan dari lapangan.

Teknik Permainan

Permainan ini merupakan perpaduan cara bermain dari sepak bola, bola voli dan basket juga bowling. Untuk Teknik Permainan bisa di jelaskan dengan gambar di bawah ini.

Teknik awal Permainan Bola Flores



Gambar 2. Teknik awal permainan bola flores

Teknik awal permainan Bola Flores adalah tendangan awal atau kick-off. Kick-off dilakukan di titik tengah lapangan setelah undian koin untuk menentukan tim yang memulai pertandingan (Richardson & Lindrooth, 2018). Teknik awal ini sama seperti teknik awal dalam permainan bola kaki pada umumnya.

Teknik Menendang dalam bola Flores



Gambar 3. Teknik Menendang bola dalam Bola Flores

Teknik menendang bola dalam Bola Flores sama halnya juga digunakan pada permainan bola kaki. Teknik menendang pada bola Flores ada lima, yaitu: (1) Menendang dengan kaki bagian dalam, (2) Menendang dengan kura-kura kaki penuh, (3) Menendang dengan kura-kura kaki bagian dalam, (4) Menendang dengan kura-kura kaki bagian luar, (5) Menendang dengan ujung jari (M. Ishlahuddin, 2020).

Teknik memasukkan bola dalam bola Flores



Gambar 4. Teknik Smash dalam Bola Flores

Teknik memasukkan bola dalam permainan bola Flores mengadopsi teknik smash dalam bola voli dan juga teknik memasukkan bola ke keranjang dalam bola basket. Teknik smash merupakan suatu teknik yang mempunyai suatu gerakan yang kompleks yang terdiri atas: 1). Langkah awal 2). Tolakan untuk meloncat 3). Memukul bola saat melayang di udara 4). Saat mendarat kembali setelah memukul bola (Hermansyah & Permadi, 2018). Sedangkan teknik shooting yang sering digunakan dalam pertandingan bola basket oleh pemain di antaranya adalah jump shoot dan lay up shoot, kedua teknik

tersebut sering digunakan karena paling mudah untuk mendapatkan poin dalam pertandingan (Sungkawa & Harwanto, 2020)

Teknik Mengoper bola dalam bola Flores



Gambar 5. Teknik Mengoper Bola dalam Bola Flores

Teknik mengoper dalam bola Flores mengadopsi dari bola kaki, bola voli dan basket. Teknik mengoper bola yang diadopsi dalam bola basket yaitu chest pass, bounce pass dan overhead pass. Sedangkan teknik mengoper yang diadopsi dari bola kaki yaitu long pass dan untuk bola voli teknik yang diadopsi yaitu passing atas.

Teknik Menyundul dalam Bola Flores



Gambar 6. Teknik menyundul bola Flores

Teknik menyundul bola Flores diadopsi dari bola kaki yang memiliki beberapa teknik yaitu sundulan datar, sundulan kepala penuh, sundulan mundur, sundulan meloncat. Teknik menyundul (*heading*) adalah salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain dan sering digunakan pemain pada saat bertanding, *Heading* pada hakikatnya yang berarti memainkan bola dengan menggunakan kepala (Sapira et al., 2022)

Pengembangan Pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Menurut (Rusdiana, 2021) model pembelajaran ADDIE sering digunakan sebagai penunjang terciptanya suatu produk atau media pembelajaran serta metode pembelajaran, model pembelajaran ADDIE dapat membantu pendidik dalam melakukan langkah-langkah pengajaran secara sistematis. Tahap-tahap ini akan dijelaskan sebagai berikut :

Analysis

Tahap pertama yang dilakukan pada tahap analisis ini adalah dengan melakukan wawancara dan observasi. Wawancara ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Nusa Nipa, sedangkan Observasi dan survei pada lingkungan lapangan pada Universitas Nusa Nipa. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan akan software/perangkat lunak yang diperlukan yaitu Flipbook Maker Pro.

Design

Pada tahap desain ini dilakukan perancangan interface atau antarmuka desain, pada tahap ini juga peneliti mengumpulkan video, gambar dan animasi. Kemudian Peneliti membuat storyboard agar dapat divisualisasikan dengan lebih nyata melalui gambar dan video.

Development

Setelah tahap analisis dan desain selanjutnya adalah pengembangan produk, proses ini mencakup produksi dan edit video. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Elemen yang dikumpulkan akan disusun menjadi satu kesatuan produk dengan menggunakan Flipbook Maker Pro.

Pembuatan produk Flipbook dilakukan berdasarkan hasil metode drill yang telah diaplikasikan sebelumnya. Proses awal untuk Flipbook dimulai dengan menyusun konsep, membuat desain, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dan memanfaatkan program komputer untuk membuat flipbook. Berikut tampilan flipbook bola Flores, Gambar 7 merupakan tampilan cover flipbook bola Flores



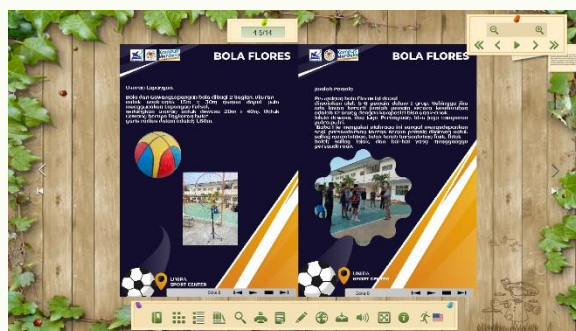
Gambar 7. Tampilan cover flipbook Bola Flores

Gambar 8 merupakan halaman pengantar dan pengenalan akan bola Flores, diperlihatkan perintis dan pengembang bola Flores, keunikan dan kekhasan olahraga bola Flores.



Gambar 8. Halaman Pengantar tentang bola Flores

Gambar 9 merupakan Halaman yang berisikan ukuran lapangan, ukuran gawang dan di halaman – halaman selanjutnya mengenai materi teknik permainan bola Flores.



Gambar 9. Halaman ukuran Gawang dan lapangan

Implementation

Pada tahap ini dilakukan uji coba dari segi tampilan dan fungsional produk. Uji coba ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, jika dinyatakan layak maka akan di lakukan uji coba kepada mahasiswa.

Hasil Validitas Ahli Media

Penelitian ini dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media yang meliputi tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penggunaan dan aspek pemanfaatan. Hasil validasi ahli media dapat disajikan pada Tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Uji Validasi	Aspek			Total	Persentase
	Tampilan	Penggunaan	Pemanfaatan		
Ahli Media1	3,8	3,7	3,6	3,7	91,6%
Ahli Media2	3,7	3,5	3,5	3,566667	88,3%
Ahli Media3	3,6	3,8	3,6	3,666667	90,7%

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa skor ahli media 1 pada tabel 2 dengan kriteria aspek tampilan diperoleh skor 3,8 , kriteria aspek penggunaan 3,7 sedangkan pemanfaatan 3,6 sehingga diperoleh persentase 91,6%. Ahli media 2 pada tabel 2 dengan kriteria aspek tampilan diperoleh skor 3,7 , kriteria aspek penggunaan 3,5 sedangkan pemanfaatan 3,5 sehingga diperoleh persentase 88,3%. Ahli media 3 pada tabel 2 dengan kriteria aspek tampilan diperoleh skor 3,6 , kriteria aspek penggunaan 3,8 sedangkan pemanfaatan 3,6 sehingga diperoleh persentase 90,7% Setelah melakukan perhitungan maka penentuan kategori berdasarkan skor dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Rentang Skor

No	Kriteria rentang skor	Kategori
1	76%-100%	Sangat layak/sangat baik
2	51%-75%	Layak/baik
3	26%-50%	Kurang layak/cukup
4	0%-25%	Tidak Layak /kurang

Perolehan presentasi Ahli Media 1 sebesar 91,6%, Ahli Media 2 sebesar 88,3%, Ahli Media 3 sebesar 90,7% pada hasil uji validitas ahli media dan berdasarkan Tabel 3 maka masuk dalam kategori sangat layak.

Hasil Validitas Ahli Materi

Uji validitas yang berikut yaitu ahli materi yang meliputi 3 aspek yaitu isi materi, tampilan dan media. Hasil validitas dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Uji Validasi	Aspek			Total	Persentase
	Isi materi	Tampilan	Media		
Ahli Materi	3,7	3,4	3,8	3,633333	89,9%

Dari tabel 3 menunjukkan hasil dari aspek isi materi dengan skor 3,7, aspek tampilan dengan skor 3,4 dan aspek media skornya 3,8 dengan demikian persentase untuk ahli materi sebesar 89,9%. Berdasarkan kriteria rentang skor maka masuk dalam kategori sangat layak.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba Kelompok kecil diberikan kepada mahasiswa sebanyak 5 orang dengan kriteria sebagai berikut, aspek tampilan, manfaat, materi. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Uji	Aspek			Total
		Tampilan	Materi	Manfaat	
1	Mahasiswa 1	3,5	3,8	4	3,7
2	Mahasiswa 2	3,7	3,5	3,5	3,5
3	Mahasiswa 3	3,6	3,4	3,7	3,5
4	Mahasiswa 4	3,8	3,7	3,6	3,7
5	Mahasiswa 5	3	3,6	3,8	3,4
6	Mahasiswa 6	3,2	3,7	3,8	3,6
7	Mahasiswa 7	3,7	3,5	4	3,7
8	Mahasiswa 8	3,4	3,4	3,8	3,5
9	Mahasiswa 9	3,4	3,5	3,6	3,5
10	Mahasiswa 10	3,1	3,2	3,5	3,2
Rerata		3,44	3,53	3,73	
Persentase		85,16%	87,39%	92,3%	

Hasil uji coba kelompok kecil yang dilihat pada Tabel 7 menampilkan perolehan skor pada aspek tampilan yaitu rata-rata 3,44% dengan persentase 85,16%, skor pada aspek materi rata-rata 3,53 dengan persentase 87,39% sedangkan aspek manfaat rata-rata 3,73% dengan persentase 92,3%. Berdasarkan hasil persentase ini maka dapat dikategorikan sangat baik digunakan.

Hasil Validasi Kelayakan Media

Perhitungan dari hasil rekapitulasi uji validitas dari ahli media dan uji validitas ahli materi dapat dilihat pada Tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Hasil Validasi Kelayakan Media

Validator	Rata-rata skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	3,633	89,9%	Sangat Layak
Ahli Media	3,644	90,2%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat perolehan, diperoleh bahwa rata-rata skor hasil validasi kelayakan oleh ahli media yaitu 3,633 dengan persentase sebesar 89,9% dan rata-rata skor ahli materi yaitu sebesar 3,644 dengan persentase rata-rata sebesar 90,2%. Hasil validasi kelayakan media ini termasuk dalam kategori Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua aspek dari media sampai materi layak digunakan dalam proses pembelajaran bola Flores.

Evaluation

Tahap terakhir dari model ADDIE setelah dilakukan implementasi flipbook bola Flores adalah tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Flipbook terhadap mahasiswa.

Tabel 9. Keefektifan media pembelajaran

Aspek	Rata-rata skor	Persentase	Kategori
Pemahaman	3,7666	93,25%	Sangat Layak
Kemudahan	3,6666	90,78%	Sangat Layak
Peminatan	3,5	86,65%	Sangat Layak

Perolehan nilai persentase pada keefektifan media pembelajaran bola Flores dapat dilihat dari 3 aspek yaitu aspek pemahaman dengan nilai 93,25%, aspek kemudahan dengan nilai 90,78% dan yang terakhir aspek peminatan 86,65%. Hasil uji keefektifan ini dapat menjadi jawaban atas pengembangan media pembelajaran bola Flores menggunakan flipbook.

Pembahasan

Menurut Farhanto et al. (2021), Sepak bola termasuk permainan bola besar yang dimainkan oleh sebelas orang pemain dalam satu tim dengan menggunakan kaki dan seluruh tubuh kecuali tangan yang bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan serta mempertahankan gawang tim sendiri agar

tidak kebobolan oleh lawan, namun hal ini berbeda dengan bola Flores dikarenakan merupakan gabungan dari teknik permainan bola kaki, bola basket, bola voli dan bowling, yang mana dapat menggunakan kaki maupun tangan. Bola Flores mempunyai aturan permainan tersendiri, bentuk gawang, skor dan sanksi untuk pelanggaran yang unik dan berbeda dengan permainan bola pada umumnya. Ini merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh Bola Flores. Menurut Nurjannah et al., (2023) dalam permainan tradisional tentunya ada yang namanya kerja sama dalam tim, mampu beradaptasi dalam interaksi yang positif, mampu mengendalikan diri, mengembangkan empati terhadap teman, memiliki kemampuan mematuhi peraturan, dan mampu menghargai orang lain, hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode drill dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa akan teknik permainan bola Flores, dengan adanya metode drill dapat membimbing peserta untuk lebih paham bagaimana cara melakukan permainan bola Flores menjadi lebih baik, dengan adanya latihan drill para peserta dapat mengerti teknik permainan bola yang baik dan efisien (Ihsan, 2023). Mengacu pada hasil dari metode drill dapat dilihat bahwa teknik permainan bola Flores mengadopsi teknik permainan bola kaki, bola voli, basket dan bowling. Bola Flores dimainkan oleh kaki dan tangan sebagai suatu seni yang menghindari kekerasan, sehingga merupakan permainan bola yang indah dengan memupuk rasa kebersamaan, sportivitas, menjunjung rasa kemanusiaan, saling memiliki, tanpa perbedaan suku dan mempererat rasa persaudaraan. Olahraga bola Flores mengandung nilai-nilai positif dengan unsur peningkatan harkat dan martabat setiap individu yang bermain, karena terbiasa untuk tertib, disiplin, jujur, saling menghargai dan penuh cita tanpa kekerasan. Bola Flores merupakan olahraga khas kedaerahan Kabupaten Sikka sudah seharusnya mendapatkan perkembangan dan perhatian khusus seperti olahraga khas kedaerahan lainnya yang telah menjadi olahraga nasional dan dipertandingkan.

Hasil Validitas Ahli media terhadap produk yang dikembangkan dengan 3 aspek menunjukkan nilai 88% - 91%, sedangkan hasil Validitas Ahli Materi dengan 3 aspek menunjukkan persentase 89%. Secara keseluruhan dari hasil presentasi ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak. Adapun pengamatan yang dilakukan terhadap ketrampilan mahasiswa dalam memahami permainan bola Flores dengan menggunakan Flipbook yaitu 1) Mahasiswa mampu memahami teknik-teknik permainan bola Flores dengan baik dan juga skor yang diberikan pada saat permainan; 2) Mahasiswa dapat mengetahui ukuran lapangan, bola yang digunakan dan juga gawang untuk olahraga bola Flores yang berbeda dengan permainan bola kaki pada umumnya; 3) Mahasiswa yang tertarik dengan permainan bola Flores dikarenakan keunikannya yang merupakan gabungan dari permainan bola kaki, bola voli, basket dan bowling; 4) Mahasiswa memahami bahwa permainan ini mengutamakan seni, kemanusiaan dan persaudaraan sehingga dengan semangat yang tinggi untuk mempelajari permainan bola Flores ini.

Berdasarkan uraian hasil dari penelitian ini adalah didapatkan produk akhir berupa flipbook untuk olahraga Bola Flores. Flipbook ini dapat diakses menggunakan komputer/laptop dan juga handphone. Pembuatan flipbook ini peneliti menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker yang dapat menghasilkan file video, file dengan ekstensi *.exe, dan file HTML. Untuk bisa menggunakan flipbook bola Flores ini, mahasiswa dikirimkan link html dan video yang berisi materi bola Flores. Link tersebut dapat dikirim langsung melalui whatsapp dan dijelaskan penggunaannya. Kepopuleran bola Flores ini belum merata di berbagai kalangan, diharapkan akan ada kegiatan pengabdian lebih lanjut untuk lebih mensosialisasikan permainan ini di berbagai kalangan tidak hanya mahasiswa namun bisa di kalangan siswa SD- SMA dan diberbagai daerah secara khusus di NTT.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran teknik olahraga bola Flores menggunakan menggunakan metodel Drill dan Flipbook layak untuk digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu *pertama* melakukan analisis terhadap mahasiswa Universitas Nusa Nipa mengenai pengenalan dan teknik bermain olahraga bola Flores, *kedua* peneliti melakukan perancangan atau desain pada media terkait flipbook, *ketiga* penelitian mengimplementasikan desain menjadi sebuah produk flipbook serta melakukan validasi dari ahli materi dan ahli media. Langkah *keempat*, dilakukan uji coba produk dan membagikan angket kepada mahasiswa. Langkah *kelima* melakukan analisis kelayakan pada flipbook pembelajaran bola Flores. Berdasarkan Hasil penelitian maka dapat disarankan beberapa hal yaitu: 1) Media Pengembangan

Teknik bermain olahraga Bola Flores ini dapat dilakukan pengujian dengan beberapa aspek lainnya untuk menguji keefektivitasan penggunaannya; 2) Pengembangan Pembelajaran dapat terlihat realistis jika menggunakan teknologi 3D atau 4D ataupun pengembangan teknologi AI..

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan penting dalam pelaksanaan penelitian Pengembangan Teknik Bermain Olahraga Bola Flores ini, secara khusus kepada: 1) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang telah memberikan dana untuk Penelitian Dosen Pemula Afirmasi kepada tim peneliti; 2) LLDIKTI XV yang telah banyak membantu dalam hal dukungan dan informasi; 3) Ketua Yayasan Universitas Nusa Nipa yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada tim peneliti; 4) Rektor Universitas Nusa Nipa yang senantiasa mendorong setiap dosen untuk melakukan penelitian dan publikasi pada Jurnal bereputasi; 5) Mahasiswa Universitas Nusa Nipa yang senantiasa siap untuk membantu pelaksanaan penelitian ini; 6) Kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Artha, I. K. A. (2021). Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Smash Bulutangkis Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa SMP Negeri 4 Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 46–55.
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 109–120. <https://doi.org/10.22236/jpi.v12i2.7934>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Shalma, S. (2022). Studi Literatur : Implementasi Metode Drill sebagai Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4325–4336. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2800>
- Farhanto, G., Candra, A. T., & Santoso, D. A. (2021). Pengaruh Sudut Lemparan Terhadap Jarak Lemparan (Throw In) Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 304–311.
- Hana, M. A., & Yuwono, C. (2022). Motivasi Siswa Terhadap Olahraga Pentaque di SMA N 1 Guntur Kecamatan Guntur Kabupaten Demak. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(1), 193–198. <https://doi.org/10.15294/inapes.v3i1.53493>
- Hermansyah, H., & Permadi, A. G. (2018). Peningkatan Ketepatan Smash Bola Voli Dengan Metode Target Games Pada Siswa Kelas XI SMA Darul Hikmah Tahunpelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 2(1), 397–406. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i1.593>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hidayati, N. A. (2020). Penerapan Metode Mind Map Berbasis Drill Untuk Pendahuluan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 462–468. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.578> P-ISSN
- Hidayatullah, M. S., & Lusiah Rakhmawati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker. *Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13674>
- Ihsan, R. W. (2023). Pengaruh latihan metode drill terhadap peningkatan keterampilan shooting 2 point. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 19*, (Issue 2), 86–94.
- Kartikasari, R. D., Sumardi, A., Cahya Kartika, P., & Tanti, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 3, 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- M. Ishlahuddin, D. A. (2020). Perbandingan Latihan Shooting Menggunakan Kaki Bagian Dalam Dan

- Punggung Kaki Penuh Terhadap Ketepatan Shooting Ke Gawang Pada Pemain Ssb Bermuda Batam U-16 Putra Tahun 2021. *Olahraga, Bersama Asia, Laju*, 2, 1–21.
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 21–27.
- Mukti, M. G. (2020). Analisis Perkembangan Cabang Olahraga Bola Tangan Di Kota Semarang Tahun 2019. *Seminar Nasional KeIndonesiaan V Tahun 2020 - FPIPSKR Universitas PGRI Semarang*, 99–107.
- Munandar, A., Ramadhani, S. F., Ramadhan, M. A. R., Darmawan, H., Hamidah, N., Silviani, A., Indah, M., & Thoriq, M. (2024). *Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation , Evaluation) Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 5 Kota Jambi*. 8, 29928–29936.
- Nurjannah, N., Hasni, H., & Balkis, S. (2023). Eksplorasi Permainan Tradisional Bola Bekel Dan Engklek Sebagai Warisan Budaya Di Genarasi Milenial Desa Mario Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. *Social Landscape Journal*, 4(2), 99. <https://doi.org/10.56680/slj.v4i2.45880>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prayogo, E. R. (2022). Model Pembelajaran Drill And Practice untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Expression Of Congratulations pada Siswa Kelas IX B Di SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(1), 45–55. <https://doi.org/10.29407/jsp.v5i1.112>
- Rahmawati, & Sedarmayanti. (2023). Model Kolaborasi Pihak Pemerintah dan Pihak Swasta dalam Pembinaan Atlet Bulutangkis di Jawa Timur. *Soetomo Magister Ilmu Administrasi (SMIA)*, 461–470.
- Richardson, Z., & Lindrooth, R. (2018). The impact of NFL kickoff rule changes on player injuries: Forgoing excitement to reduce injuries? *MPRA Paper, No. 90314*(90314).
- Ridwan, A., & Juhanis. (2020). *The Effect of Running Practice Method on Football Shooting Skills of Sport Science Students*. 481(Icest 2019), 291–295. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201027.061>
- Rozady, M. (2012). Visualization Introduction To The Flores Ball Game (Ball Humanity) Based On Multimedia. *Proceeding of Annual South East Asian* <http://repository.nusanipa.ac.id/id/eprint/2208/>
- Rusdiana, E. (2021). Pengembangan Model Addie Bagi Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengantar Hukum Indonesia Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(1), 33. <https://doi.org/10.26418/jvip.v12i2.39085>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sapira, D., Sugihartono, T., & Ilahi, B. R. (2022). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Jump Heading Atlet Sepak Bola Wanita Pada Klub Tunas Muda Bengkulu. *Sport Gymnastics : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(2), 301–312. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.21533>
- Saraswati, W., & Hariyanto, E. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik Tendangan T Menggunakan Metode Drill Pada Siswa PSHT Ranting Kandangan Cabang Kediri. *Sport Science and Health*. 3(12), 1024–1031. <https://doi.org/10.17977/um062v3i122021p1024-1031>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 2819–2826.
- Shella Udiana Waticasari, Iyakrus, D. (2023). Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. *Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Web Di Kelas IV SD*, 19(2), 17–28.
- Sijabat, J. (2024). The Effect Of Four-Goal Soccer Training On The Ability Of Passing-Stopping Basic

- Movements. *Journal of Football Research*, 1(1), 30–36.
- Suardiana, I. M. (2021). Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 542–547.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Bagi Guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105.
- Sungkawa, A. P. L., & Harwanto, H. (2020). Pengaruh Akurasi Jump Shoot Dan Lay Up Shoot Terhadap Ketepatan Hasil Shooting Bola Pada Cabang Olahraga Bola Basket. *Literacy: Jurnal Ilmiah Sosial*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.53489/jis.v2i1.13>
- Sutarni, S. (2020). Meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan metode drill. *Jurnal Pena Edukasi*, 7(1). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE>
- Syamsudin, H., Sugiarto, T., Amiq, F., & ... (2023). Metode Drill untuk Meningkatkan Teknik Mengoper Bola (Passing) dalam Permainan Sepakbola pada Peserta Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Turen Kabupaten *Sport Science and ...*, 5(11), 1165–1174. <https://doi.org/10.17977/um062v5i112023p1165-1174>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.