

PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA ATLETIK NOMOR LEMPAR PADA KELAS V UPTD SDN KRATON 1 BANGKALAN

Saniyatus Safaah¹, Ana Naimatul Jannah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Trunojoyo Madura

1220611100165@student.trunojoyo.ac.id, ana.naimatuljannah@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an encyclopedia-based teaching material on athletics throwing events for fifth-grade students at UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. The development was motivated by the limited availability of Physical Education, Sports, and Health (PJOK) teaching materials, which caused students to experience difficulties in understanding the subject matter and reduced their participation during the learning process. Therefore, an innovative teaching material that is attractive, systematic, and easy to understand was needed to support learning activities. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects involved material experts, product design experts, instructional design experts, teachers, and fifth-grade students. Data were collected through validation questionnaires, observation sheets, learning outcome tests, readability questionnaires, and teacher and student response questionnaires. The results indicated that the developed athletics throwing-event encyclopedia met the criteria of validity, effectiveness, attractiveness, and practicality. The validity scores were 95% from material experts, 89.58% from product design experts, and 90% from instructional design experts, all categorized as very valid. The effectiveness of the product was demonstrated by student activity reaching 91.33%, teacher activity reaching 100%, and classical learning mastery reaching 100%. Furthermore, the attractiveness level reached 95% based on teacher responses and 91.25% based on student responses. The practicality level was 92.5% based on student responses and 100% based on teacher responses. Therefore, the athletics throwing-event encyclopedia is feasible and effective to be used as a teaching material in PJOK learning at the elementary school level.

Keywords: *encyclopedia, teaching materials, throwing events*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa ensiklopedia atletik nomor lempar untuk siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan bahan ajar Pendidikan

Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi serta kurang aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang inovatif, menarik, sistematis, dan mudah dipahami untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli desain produk, ahli desain pembelajaran, guru, dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi, lembar observasi, tes hasil belajar, angket keterbacaan, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ensiklopedia atletik nomor lempar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, efektif, menarik, dan praktis. Tingkat kevalidan diperoleh dari ahli materi sebesar 95%, ahli desain produk sebesar 89,58%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Tingkat keefektifan ditunjukkan oleh aktivitas siswa sebesar 91,33%, aktivitas guru sebesar 100%, serta ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Tingkat kemenarikan mencapai 95% berdasarkan respons guru dan 91,25% berdasarkan respons siswa. Adapun tingkat kepraktisan mencapai 92,5% berdasarkan respons siswa dan 100% berdasarkan respons guru. Dengan demikian, ensiklopedia atletik nomor lempar layak digunakan sebagai bahan ajar PJOK di sekolah dasar.

Kata kunci: atletik nomor lempar, bahan ajar, ensiklopedia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dilaksanakan secara sadar, terencana, dan berkelanjutan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mampu menjadi individu berkarakter, berpengetahuan, terampil, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi bekal penting bagi peserta didik dalam

kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan perlu didukung oleh berbagai komponen yang saling berkaitan, seperti kurikulum, pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran. Keberadaan bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting karena berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan sistematis. Bahan ajar yang disusun dengan baik

dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan minat belajar peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Yumrianti, 2022).

Kurikulum yang saat ini diterapkan di berbagai satuan pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini hadir sebagai upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta berorientasi pada penguatan kompetensi dan karakter. Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta didik. Selain itu, kurikulum ini juga menekankan pentingnya penggunaan berbagai sumber belajar yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Namun, dalam praktiknya masih terdapat

berbagai kendala yang dihadapi oleh guru, salah satunya adalah keterbatasan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran sering kali berlangsung secara konvensional dan kurang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pengembangan bahan ajar yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu langkah strategis dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar (Regina Putri Novia Rani et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan pada tanggal 29 September 2025 diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa permasalahan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan

Kesehatan (PJOK). Guru mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama adalah terbatasnya bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik sebagai sumber belajar mandiri. Dalam pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan menuliskan materi di papan tulis yang kemudian disalin oleh peserta didik. Cara tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa bosan, kurang fokus, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan partisipasi peserta didik masih tergolong rendah, ditandai dengan sedikitnya siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, maupun menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selain itu, buku PJOK yang digunakan dalam pembelajaran hanya dimiliki oleh guru sehingga peserta didik tidak memiliki sumber belajar yang dapat digunakan untuk mempelajari materi secara mandiri. Kondisi ini berdampak rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta kurang optimalnya keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil observasi dan angket kebutuhan

peserta didik yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyukai mata pelajaran PJOK, namun masih mengalami kesulitan memahami materi teori yang disampaikan guru. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti gambar, video, dan bahan ajar yang menarik dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, siswa mengungkapkan kebutuhan terhadap sumber belajar yang memuat informasi secara lengkap, sistematis, dan mudah dipahami.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan di luar kelas atau ketika guru menggunakan media menarik dibandingkan ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah. Fakta ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar sangat membutuhkan bahan ajar yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang tidak hanya berisi materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, serta penyajian informasi yang menarik

sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal. Ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan bahan ajar yang menyajikan informasi secara sistematis, lengkap, dan mudah dipahami serta dilengkapi ilustrasi yang menarik sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan ensiklopedia dapat membantu peserta didik memahami materi melalui perpaduan teks dan visual yang mendukung proses belajar. Penelitian Noviyanti et al. (2022), Pratama dan Sulistyowati (2020), serta Sulistyowati et al. (2025) menunjukkan bahwa ensiklopedia dinyatakan valid, praktis, efektif dalam pembelajaran. Namun, pengembangan ensiklopedia pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi atletik nomor lempar, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini

mengembangkan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar yang memuat materi tolak peluru, lempar cakram, lempar lembing, dan lontar martil untuk siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. Produk dikembangkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik, inovatif, dan membantu peserta didik memahami materi atletik nomor lempar dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian

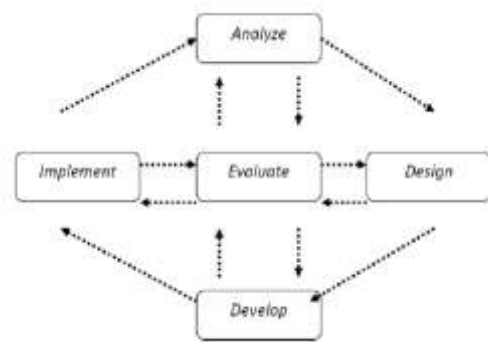
Dalam penelitian ini digunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini berfokus pada proses menghasilkan produk tertentu dan menilai tingkat kelayakannya sebelum diterapkan secara luas. (Sugiyono, 2023:405). Dalam metode ini, peneliti tidak sekadar mengumpulkan data, melainkan juga terlibat dalam proses perancangan, pengembangan, dan pengujian produk yang dihasilkan Menurut pandangan lain. (Ikhwati Wahidah N., 2025) Penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji efektivitas penggunaannya. Produk dapat berupa perangkat pembelajaran,

media pembelajaran, model pembelajaran, kurikulum, maupun alat evaluasi yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Teguh dkk. (2014:42) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang disusun secara teratur dan terprogram melalui tahapan-tahapan yang berurutan untuk membantu memecahkan permasalahan pembelajaran, khususnya yang terkait dengan sumber belajar. Model ini dirancang dmempertimbangkan kebutuhan serta karakter siswa sehingga mudah dipahami dan diterapkan dalam proses pengembangan produk pembelajaran, seperti buku ajar, modul, media pembelajaran lainnya.

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang mencakup lima tahapan, tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelima tahapan tersebut memiliki keterkaitan yang erat serta berkontribusi terhadap keberhasilan proses pengembangan produk. Melalui tahapan yang tersusun secara sistematis dan berkesinambungan, model ADDIE mampu memberikan

pedoman yang jelas dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pengembangan yang telah dirumuskan. Model ADDIE dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE
(Teguh,2014:42)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar untuk siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. Dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Ensiklopedia dirancang sebagai sumber belajar yang memuat materi tolak peluru, lempar cakram, lempar lembing, dan lontar martil. Produk disusun dengan bahasa yang sederhana, dilengkapi gambar autentik, ilustrasi gerakan, glosarium,

serta QR Code yang terhubung dengan video pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi atletik nomor lempar. Pengembangan ensiklopedia dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami.

Setelah produk dikembangkan, ensiklopedia divalidasi oleh ahli materi, ahli desain produk, dan ahli desain pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan pembelajaran. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

1. Kevalidan Produk

Tabel 1. Hasil Validasi Produk

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Desain Produk	89,58%	Sangat Valid
Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memperoleh kategori sangat valid. Persentase validasi ahli materi sebesar 90%, ahli desain produk sebesar 89,58%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 90%.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar

Hasil validasi menunjukkan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dari aspek materi, desain produk, dan desain pembelajaran. Tingginya persentase validasi menunjukkan bahwa produk dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Pada aspek materi, ensiklopedia memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Materi yang memuat tolak peluru, lempar cakram, lempar lembing, dan lontar martil disajikan secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep atletik nomor lempar. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana

membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Noviyanti dkk. (2022) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran harus disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik dapat berlangsung secara optimal.

Pada aspek desain produk, ensiklopedia memperoleh persentase sebesar 89,58% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan produk telah memenuhi kriteria desain yang baik. Ensiklopedia dirancang menggunakan kombinasi warna yang menarik, tata letak yang sistematis, serta dilengkapi gambar autentik dan ilustrasi gerakan yang mendukung pemahaman materi. Selain itu, keberadaan QR Code yang terhubung dengan video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui teks, tetapi juga melalui visualisasi gerakan secara langsung. Temuan ini didukung oleh Hayuningtyas dkk. (2020) yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

Aspek desain pembelajaran, ensiklopedia memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan produk dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Penyajian materi yang terstruktur memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, penggunaan ensiklopedia yang dipadukan dengan model pembelajaran STAD memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar informasi, dan memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena dkk. (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi mencapai 89,86% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PJOK pada

siswa kelas V sekolah dasar karena telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain produk, dan desain pembelajaran.

2. Keefektifan Produk

Keefektifan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar diukur berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan ketuntasan hasil belajar setelah penggunaan produk dalam pembelajaran PJOK kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan.

Tabel 2. Hasil Keefektifan Produk

Aspek yang Dinilai	Presentase	Kategori
Aktivitas Guru	100%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	91,33%	Sangat Baik
Hasil Belajar Kognitif	100%	Tuntas

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memperoleh kategori sangat efektif. Aktivitas guru selama pembelajaran memperoleh persentase sebesar 100%, aktivitas peserta didik sebesar 91,33%, dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ensiklopedia mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



Gambar 2. Diagram Hasil Keefektifan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar

Hasil dari uji keefektifan menunjukkan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran PJOK kelas V sekolah dasar. Keefektifan produk ditunjukkan melalui hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan ketuntasan belajar klasikal yang memperoleh hasil sangat baik.

Aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai rancangan pembelajaran yang disusun. Ensiklopedia membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan sistematis sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Aktivitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,33% dengan kategori sangat

efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran. Penyajian materi yang dilengkapi gambar, ilustrasi gerakan, dan QR Code video pembelajaran mampu meningkatkan minat serta perhatian peserta didik. Hal tersebut terlihat dari antusiasme peserta didik saat membaca materi, berdiskusi dalam kelompok, mengerjakan tugas, dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan. Hasil ini membuktikan ensiklopedia yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi atletik nomor lempar dengan lebih baik. Penyajian materi yang sistematis dan didukung media visual memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, mengenali karakteristik alat, serta mempelajari teknik dasar pada setiap nomor lempar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Magdalena dkk. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami dapat meningkatkan keterlibatan peserta

didik dalam proses pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, berdasarkan hasil aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan ketuntasan belajar klasikal, Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memenuhi aspek keefektifan dan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PJOK pada siswa kelas V sekolah dasar.

3. Kemenarikan Produk

Kemenarikan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PJOK kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. Hasil penilaian kemenarikan produk disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kemenarikan Produk

Responden	Persentase	Kategori
Guru	95%	Sangat Menarik
Peserta Didik	91,25%	Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji kemenarikan menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memperoleh kategori sangat menarik. Persentase respons guru sebesar 95%, sedangkan respons peserta didik sebesar 91,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ensiklopedia yang dikembangkan memiliki

tampilan, isi, dan penyajian yang mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi atletik nomor lempar.



Gambar 3. Diagram Hasil Kemenarikan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar

Hasil uji kemenarikan menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memperoleh kategori sangat menarik berdasarkan respons guru dan peserta didik. Respons guru memperoleh persentase sebesar 95%, sedangkan respons peserta didik sebesar 91,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ensiklopedia memiliki tampilan yang menarik, materi yang disajikan secara sistematis, serta dilengkapi gambar autentik, ilustrasi gerakan, dan QR Code video pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi atletik nomor lempar dengan lebih mudah. Tingginya tingkat kemenarikan menunjukkan bahwa ensiklopedia mampu meningkatkan minat dan

antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian materi yang didukung unsur visual dan video pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca, mengamati, dan mempelajari materi yang disajikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hayuningtyas dkk. (2020) yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Selain itu, Erdawati (2020) menjelaskan bahwa ensiklopedia mampu menyajikan informasi secara lengkap, sistematis, dan menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil respons guru dan peserta didik, Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memenuhi aspek kemenarikan dengan kategori sangat menarik sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PJOK pada siswa kelas V sekolah dasar.

4. Kepraktisan Produk

Kepraktisan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran PJOK kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan. Hasil

penilaian kepraktisan produk disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Produk

Responden	Presentase	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Peserta Didik	92,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memperoleh kategori sangat praktis. Persentase respons guru sebesar 100%, sedangkan respons peserta didik sebesar 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ensiklopedia mudah digunakan, mudah dipahami, serta dapat membantu proses pembelajaran PJOK pada materi atletik nomor lempar.



Gambar 4. Diagram Hasil Kepraktisan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik.

Respons guru memperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan respons peserta didik sebesar 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ensiklopedia mudah digunakan dalam proses pembelajaran, baik oleh guru maupun peserta didik. Guru menilai bahwa materi yang disajikan secara sistematis, dilengkapi gambar autentik, ilustrasi gerakan, dan QR Code video pembelajaran sehingga memudahkan penyampaian materi atletik nomor lempar. Sementara itu, peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena penyajiannya runtut, menggunakan bahasa yang sederhana, serta didukung tampilan visual yang menarik. Keberadaan QR Code memudahkan peserta didik mengakses video pembelajaran secara mandiri sehingga membantu meningkatkan pemahaman terhadap teknik dasar nomor lempar.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa ensiklopedia dapat digunakan dengan mudah baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Produk yang dikembangkan mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Bahwa bahan ajar

yang baik harus mudah digunakan oleh penggunanya. Selain itu, Magdalena dkk. (2020) menjelaskan bahan ajar yang praktis membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan kemandirian belajar.

Berdasarkan hasil respons guru dan peserta didik, Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar memenuhi aspek kepraktisan dengan kategori sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PJOK pada siswa kelas V sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh produk berupa Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar untuk siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ensiklopedia yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat menarik, dan sangat praktis. Kevalidan produk ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 90%, ahli desain produk sebesar 89,58%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 90%. Keefektifan produk ditunjukkan oleh

aktivitas guru sebesar 100%, aktivitas peserta didik sebesar 91,33%, dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Kemenarikan produk ditunjukkan oleh respons guru sebesar 95% dan respons peserta didik sebesar 91,25%, sedangkan kepraktisan produk ditunjukkan oleh respons guru sebesar 100% dan respons peserta didik sebesar 92,5%.

Dengan demikian, Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PJOK pada siswa kelas V sekolah dasar karena mampu membantu peserta didik memahami materi atletik nomor lempar secara lebih mudah, menarik, dan sistematis serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Erdawati, S. (2020). *Pengembangan Ensiklopedia Ipa Berbasis Integrasi Islam Sains Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Berdasarkan Al-Qur'an Siswa Kelas Iv Min Tempel Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Terbuka
- Hayuningtyas, T. A., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia berbasis Pendidikan*

- Karakter Religius untuk Kelas IV Sekolah Dasar. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 4, 103–111.*
- Ikhwati Wahidah N., dkk. (2025). *Metodologi Penelitian Pengembangan Dalam Pendidikan*. Iakeisha.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2*(2), 311–326.
- Noviyanti, E., Rini, C. P., & Amaliyah, D. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia IPA Berbasis Saintifik Kelas V SDN Karawaci Baru 6 Kota. *PANDAWA: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah, 4*(1), 111–121.
- Pratama, E. W., & Sulistyowati, P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Ensiklopedia Pada Materi Sifat-Sifat Benda Dan Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar Seminar Nasional PGSD UNIKAMA Pendahuluan Proses pembelajaran saat ini yang berlangsung di Indonesia sudah menerapkan kurikulum. 4, 392–401.*
- Regina Putri Novia Rani, P., Asbari, M., Dandi Ananta, V., & Alim, I. (2023). Independent Curriculum: Transforming Learning to Be Relevant, Simple, and Flexible. *Journal of Information Systems and Management, 02*(06), 78–84.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sulistyowati, Mahmudah, I., Syabrina, M., Syar, N. I., Rahmad, & Wahid, A. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata. 7*(1), 35–52.
- Tegeh, nyoman jampel. ketut P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha ilmu.
- Yumrianti, M. &. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN*. PT.Fajar Interpratama Mandiri, 2(1), 8.