

## Pemanfaatan E-Book Pembelajaran Sepak Takraw pada Mahasiswa

Silvi Aryanti<sup>1</sup>, Arizky Ramadhan<sup>2</sup>, Novritika<sup>3</sup>, Fitriana<sup>4</sup>, Samsul Azhar<sup>5</sup>, Rizky Gustaman<sup>6</sup>, Frayesi<sup>7</sup>  
Universitas Sriwijaya<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>  
silviaryanti@fkip.unsri.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pemanfaatan *e-book Flip PDF Professional* pembelajaran sepak takraw pada mahasiswa (uji coba skala besar). Penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan mengadopsi dari Borg & Gall. Pada tahap penelitian sebelumnya telah dilakukan Analisis kebutuhan, uji coba skala kecil, dan dalam penelitian ini yaitu melakukan uji coba skala besar pemanfaatan E-Book Flip PDF Professional Pembelajaran Sepak Takraw. Subjek penelitian pada uji coba skala besar yaitu mahasiswa semester III program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya berjumlah 30 orang. Hasil penelitian ini diperoleh yaitu 84,2% dengan kategori Layak. Simpulan, yaitu sepak takraw layak untuk digunakan untuk pembelajaran mahasiswa. Kata Kunci: Pemanfaatan, E-Book, Skala Besar

### ABSTRACT

*This research aims to determine the results of using the Flip PDF Professional e-book for sepak takraw learning among students (large scale trial). This research uses Research and Development by adopting Borg & Gall. In the previous research stage, a needs analysis, small-scale trials were carried out, and in this research, a large-scale trial was carried out on the use of the E-Book Flip PDF Professional Sepak Takraw Learning. The research subjects in the large-scale trial were 30 students in the third semester of the physical education, health and recreation study program at the Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University. The results of this research were 84.2% in the Feasible category. Conclusion, is that the sepak takraw e-book is suitable for use for student learning.*

*Keywords: Utilization, E-Book, Large Scale*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran saat ini memanfaatkan bahan ajar digital yang bertujuan dapat mempermudah seseorang serta dapat mengakses tanpa terbatas tempat dan waktu (Kurniawan, 2023). Banyak jenis-jenis bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Bahan ajar digital memiliki banyak sekali manfaat bagi dunia pendidikan. Salah satu jenis bahan ajar digital yang pemanfaatannya dalam pembelajaran yaitu E-Book. E-Book digunakan dapat melatih keterampilan proses sains pada seseorang (Watin & Kustijono, 2017). Selain itu, dengan adanya E-Book membuat penyampaian materi belajar menjadi efisien dan praktis sehingga siswa menjadi terbantu (Aufa & Ridwan, 2023). E-Book berdampak positif bagi seseorang khususnya dalam pendidikan. Selain itu, E-Book dalam penggunaannya terdapat sumber infomasinya.

Terdapat hasil penelitian yang relevan berkaitan dengan pemanfaatan E-Book fitur rumah belajar kategori baik yang digunakan sebagai bahan belajar digital (daring) untuk siswa (Handayati, 2020). Aktifitas mahasiswa dapat ditingkatkan dengan digunakannya saat pembelajaran berlangsung (I. Suryani & Izar, 2023). Penggunaan E-Book membuat mahasiswa menjadi lebih aktif saat perkuliahan selain itu materi yang disajikan dengan berbagai macam animasi (Rustiana & Qosim, 2020). Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan yang bertujuan untuk mengetahui hasil uji coba skala besar tentang pemanfaatan E-Book pembelajaran sepak takraw pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi FKIP Universitas Sriwijaya.

## **KAJIAN TEORI**

Pembelajaran dapat diperoleh baik dari diri sendiri dengan lingkungan sekitar maupun karena adanya pemberian ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik (Aryanti et al., 2022). Pembelajaran berlangsung didukung dengan adanya interaksi serta dengan sumber belajar yang diperoleh (Aryanti et al., 2020). Pembelajaran di jenjang perguruan tinggi khususnya pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Pembelajaran Sepak Takraw dipelajari oleh mahasiswa pada prodi Penjaskesrek.

Permainan Sepak Takraw merupakan permainan yang dilakukan bersama tim untuk memenangkan pertandingan (Aryanti et al., 2021). Pembelajaran sepak takraw di jenjang perguruan tinggi memanfaatkan buku elektronik yang sering disebut dengan E-Book. Adanya E-Book memudahkan pendidik dalam memasukan materi pembelajaran dan buku dapat dibawa kemana saja. Tiak hanya pendidik yang dipermudah namun juga mahasiswa. Materi teknik dasar sepak takraw disajikan melalui E-Book yang mana mahasiswa dapat membaca materi menggunakan telepon genggam kapan saja.

Materi yang disajikan oleh guru dengan menggunakan e-book interaktif memiliki variasi sehingga siswa memahami materi (Hanikah et al., 2022). Media pembelajaran e-book saat digunakan di dalam kelas membuat peserta didik dapat membantu mahasiswa memahami materi (Susilawati & Rusdinal, 2022). Pembelajaran dapat ditunjang dengan dimanfaatkannya E-Book karena materi dapat dikompilasikan dengan beranekaragam kreatifitas (Dhani et al., 2022). Oleh sebab itu, banyak sekali manfaat yang positif dalam memanfaatkan E-Book yang disesuaikan dengan perkembangan digitalisasi dan karakteristik mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi teori Borg & Gall. Penelitian sebelumnya telah dilakukan: analisis kebutuhan terhadap E-Book Pembelajaran Sepak Takraw bagi Mahasiswa, kemudian membuat desain awal produk penelitian berupa E-Book, melakukan uji validasi ahli media, ahli pembelajaran sepak takraw, ahli bahasa, melakukan revisi sesuai dengan hasil validasi ahli, uji coba skala kecil dan saat ini yaitu melakukan uji coba skala besar.

Subjek penelitian pada tahap uji coba skala besar yaitu mahasiswa program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi kelas Indralaya yaitu berjumlah 30 orang. Uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2023.

Tabel 1.  
Kriteria Kelayakan

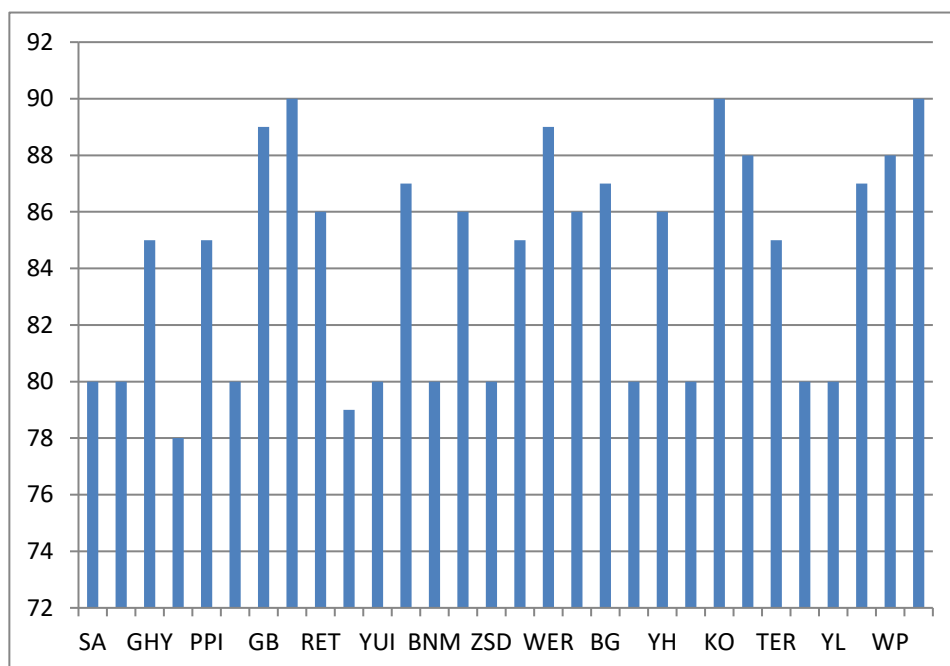
Skor dalam persentase	Kategori Kelayakan
<40%	Tidak Baik/Tidak Layak
40%-55%	Kurang Baik/Kurang Layak
56%-75%	Cukup Baik/Cukup Layak
76%-100%	Baik/Layak

## HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan E-Book pembelajaran sepak takraw yaitu dengan melakukan uji coba skala besar pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi FKIP UNSRI memperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

### Hasil Penelitian Uji Coba Skala Besar

Adapun hasil penelitian ini dilakukan uji coba skala besar yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada mahasiswa berjumlah 30 orang dapat dilihat bahwa rata-rata persentase sebesar 84,2% termasuk pada kategori Layak. Luaran penelitian berupa E-Book Pembelajaran Sepak Takraw Layak digunakan untuk ke tahap selanjutnya yaitu dapat dilakukan uji efektivitas.

## Hasil Uji Validitas

Tabel 2.  
Hasil Uji Validitas

		Correlations	
		VAR00001	VAR00001
VAR0000	Pearson Correlation	1	1.000**
1	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas hasil pearson correlation 1 atau 0,1000, hasil Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 dan N yaitu banyaknya data 30. Untuk menguji hasil validitas yaitu Menggunakan nilai signifikansi (*P-Value*) yaitu 1) Nilai signifikansi < 0,05 dengan kesimpulan valid dan 2) Nilai signifikansi > 0,05 berkesimpulan tidak valid. Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut valid karena mendapatkan nilai sig 0,000 atau lebih kecil dari 0,05.

## Hasil Reliabilitas

Tabel 3.  
Scale: All Variables

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dari hasil tabel case processing summary yaitu hasil valid untuk N 30 persennya 0,1000, hasil excluded 0 dan 0,0 serta total N 30 persennya 0,1000.

Tabel 4.  
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
1.000	1

Dari hasil tabel realibility statistics yaitu pada cronbach's alpha adalah 0,1000 dan N of items yaitu 1. Variabel dikatakan reliable apabila nila Cronbach Alpha > 0,70. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai yang di uji lebih besar dari > 0,70 yakni 0,1000, artinya nilai tersebut realibilitas.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan memanfaatkan digital pembelajaran digital dapat ditingkatkannya kualitas pembelajaran berlangsung (Gustiawati & Irawan, A S Y, 2020). Proses pembelajaran menjadi efektif karena adanya peranan teknologi membuat seseorang menjadi mandiri (Habibah et al., 2020). Teknologi yang telah dimanfaatkan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Raja & Nagasubramani, 2018). Pemanfaatan digital di era saat ini khususnya dalam pendidikan yaitu dengan adanya E-Book. Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dilakukan bahwa E-Book Pembelajaran Sepak Takraw layak digunakan sebagai salah satu referensi bagi

mahasiswa. Materi disajikan dengan menambahkan gambar-gambar teknik dasar sepak takraw, selain itu terdapat penjelasan yang menarik minat membaca mahasiswa.

Pemanfaatan E-Book bagi peserta didik ditumbuhkannya minat baca yang dapat meningkatkan literasi sehingga menjadi aktif dan membuka wawasan. (Khikmawati et al., 2021). E-book merupakan sumber belajar peserta didik yang membuat mandiri untuk pemahaman materi (E. Suryani & Khoiriyah, 2018). Selain itu, (Ruddamayanti, 2019) peningkatan minat membaca dapat melalui pemanfaatan e-book saat pembelajaran. Kemudian, pembentukan moral pada generasi Z dapat melalui pemanfaatan E-Book (Anindia et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang didukung dengan hasil penelitian yang terdahulu maka banyak sekali dampak positif terhadap pemanfaatan E-Book di era digital saat ini. Namun, dalam pemanfaatan E-book saat proses pembelajaran peran pendidik sangat penting agar mahasiswa mampu memahami materi pembelajaran sepak takraw serta dapat menanamkan gemar membaca.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh saat uji coba skala besar pemanfaatan E-Book Pembelajaran Sepak Takraw bagi mahasiswa program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi FKIP UNSRI didapatkan sebesar 84,2 % dengan kategori Layak. Dapat disimpulkan bahwa E-Book Pembelajaran Sepak Takraw pada mahasiswa layak digunakan sebagai referensi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindia, B., Santoso, G., Rantina, M., & Asbari, M. (2023). Pentingnya Pemanfaatan Electronic Book (e-book) dalam Membentuk Moralitas Generasi Z: E-book. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(3), 51–56.
- Aryanti, S., Azhar, S., Tangkudung, J., Yusmawati, Ilahi, B. R., & Okilanda, A. (2022). Teaching Games for Understanding (TGfU) Model Learning for Overhead Pass Volleyball in Elementary School Students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(4), 677–682. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100407>
- Aryanti, S., Hartati, & Syafaruddin. (2020). Learning of badminton model through animation video on physical education students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), 47–50. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080708>
- Aryanti, S., Victorian, A., & Bayu, W. (2021). *Learning of Sepak Sila Technique Based Video For Sepak Takraw Course*. <https://doi.org/10.4108/eai.16-10-2020.2305202>
- Aufa, M. F. N., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh Penerapan E-Book Interaktif Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 181–188. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.340>
- Dhani, D. P., Triprayogo, R., Zubaida, I., Anugrah, S. M., & Utomo, A. W. B. (2022). Development of E-Book Textbooks in Injury Prevention and Treatment Subjects Based on Media Flip Book Maker. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 7(3), 902–910. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i3.2479>
- Gustiawati, R., & Irawan, A S Y, F. (2020). Development of Participative Evaluation Approachatives Digital Learning (Kahoot) as a Strategy of Overlaying Equity Learning of Physical Education. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt /*

- Egyptology*, 17(9), 3648–3660.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, & Cholifah, Nn. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>
- Kurniawan, W. P. (2023). *SPRINTER : Jurnal Ilmu Olahraga Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital ICT Oleh Mahasiswa Penjas UNP Kediri Angkatan 2023*. 4(3), 2021–2024.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), S33–S35. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.
- Rustiana, T., & Qosim, A. (2020). Pengembangan E-Book Mata Kuliah Komputer Grafis Menggunakan Aplikasi Ncesoft Flip Book Maker Pada Prodi Teknologi .... *BaJET (Baturaja Journal of Education ...)*, 4(2), 256–261.
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa SMA/SMK/MA. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 177–184. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i3.15422>
- Suryani, I., & Izar, U. (2023). Pengembangan E-book berbasis Pembelajaran Abad 21 untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Mahasiswa Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 690. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.2945>
- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Watin, E., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas Penggunaan e-book dengan flip pdf Professional untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 1, 124–129.