

Perbandingan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *E-Book* dan Tidak Menggunakan Media *E-Book* Dalam Materi *Passing* Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP

Arrisyah Wardah Bakri Siregar¹, Frizki Amra², Yaslindo³, Indri Wulandari⁴

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

arrisyahwardahbakrisrg@gmail.com, frizkiamra@fik.unp.ac.id, yaslindo@fik.unp.ac.id,

indriwulandari@fik.unp.ac.id

Doi: <https://doi.org/10.24036/JPDO.9.2026.0106>

Kata Kunci : Media Pembelajaran E-Book, Keterampilan *Passing*

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah belum mengetahui perbandingan media pembelajaran dengan menggunakan media e-book dan tidak menggunakan media e-book dalam materi *passing* bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbandingan media pembelajaran dengan menggunakan media e-book dan tidak menggunakan media e-book dalam materi *passing* bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang berjumlah 164 siswa. Sampel diambil secara *proposive sampling* dengan sampel yang berjumlah 56 siswa siswa kelas VII-B dan VII-D. Instrument penelitian keterampilan *passing* dan angket. Teknik analisis data statistik menggunakan uji normalitas *liliefors* dan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Hasil penelitian bahwa ada perbandingan antara media pembelajaran menggunakan media e-book dan tanpa menggunakan media pembelejaran e-book terhadap keterampilan *passing* diperoleh harga $t_{hitung} (5,401) > t_{tabel} (1,703)$.

Keyowrds : *E-Book Learning Media, Passing Skills*

Abstract : *The problem in this study is not yet knowing the comparison of learning media using e-book media and not using e-book media in basketball passing material for class VII students of SMP Pembangunan Laboratorium UNP. The purpose of this study is to determine the comparison of learning media using e-book media and not using e-book media in basketball passing material for class VII students of SMP Pembangunan Laboratorium UNP. This study is a quantitative study with a quasi-experimental method (quasi-experiment). The population in this study were 164 class VII students at SMP Pembangunan Laboratorium UNP. The sample was taken by proposive sampling with a sample of 56 students of class VII-B and VII-D. The research instrument was passing skills and questionnaires. The statistical data analysis technique used the Liliefors normality test and the t-test with a significant level of $\alpha = 0.05$. The results of the study that there is a comparison between learning media using e-book media and without using e-book learning media on passing skills obtained t count (5.401) > t table (1.703).*

PENDAHULUAN

Semua cabang olahraga yang ada didunia, baik cabang olahraga individu, olahraga kelompok, olahraga yang terkenal maupun yang tidak terkenal memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan atlet dengan kemampuan terbaik demi mencapai prestasi yang maksimal (Atradinal, 2020).

Prestasi olahraga sangat diperebutkan oleh semua negara di dunia, baik itu prestasi olahraga bela diri, bola kecil, bola besar, dan olahraga lainnya (Wahyuri, 2020).

Olahraga telah menjadi wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, latihan teratur dan berkelanjutan dapat meningkatkan kualitas fisik dan mental (Pra Adha, 2023).

Olahraga adalah suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Asnaldi, 2019).

Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Asnaldi, 2016). Pentingnya pendidikan olahraga memanfaatkan aktivitas jasmani dalam kesehatan dapat menghasilkan perubahan kualitas secara holistic dalam individu, baik itu secara fisik.

Olahraga merupakan kegiatan yang bermanfaat dan dapat meningkatkan kesegaran jasmani. Selain untuk memupuk watak, kepribadian, disiplin, sportifitas, olahraga juga dapat meningkatkan kemampuan daya pikir serta perkembangan prestasi (Zulman, 2018).

Olahraga merupakan satu kebutuhan hidup yang tidak dapat ditinggalkan. Sebuah aktivitas olahraga harus dilakukan secara kontinu dan selaras. Aktivitas olahraga dapat dilakukan oleh siapapun karena tidak

memandang ras, agama maupun tingkatan sosial (Emral, 2023).

“Olahraga adalah suatu kegiatan fisik yang bertujuan untuk kesehatan, kebugaran, pendidikan, rekreasi dan prestasi (Atradinal, 2018). “Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan serta peningkatan prestasi dan rasa kebanggaan nasional” (Nur, Madri & Zalfendi, 2018).

Kegiatan olahraga saat ini juga sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Seseorang melakukan olahraga dengan tujuan masing-masing terutama untuk mendapatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, maupun kesenangan (Sepriadi, Hardiansyah, & Syampurma, 2017).

Berolahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dapat mendorong pengembangan kondisi fisik, mental, maupun rohani yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan. (Haryanto & Welis, 2019). Olahraga merupakan aktivitas sehari-hari sehingga membentuk jasmani dan rohani yang kuat dan sehat (Suwirman, 2019).

Olahraga yang baik adalah terprogram sesuai dengan kebutuhan seseorang (Donie, D., Lesmana, H. S., & Hermanzoni, H. (2018). Pembinaan olahraga prestasi merupakan pembinaan olahraga yang berguna untuk meraih prestasi dalam olahraga (Prasetya & Argantos 2019) Untuk Mendapatkan itu semuanya tentu dengan melewati proses pembinaan olahraga.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hermanzoni (2018) pembinaan olahraga secara ilmiah memang seharusnya menjadi dasar dalam proses pembinaan dan pengembangan atlet dari suatu proses untuk mendapatkan prestasi tertinggi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Salah satu bidang yang

mengalami dampak penting dari perkembangan ini adalah dunia pendidikan, termasuk pendidikan jasmani.

Teknologi telah menjangkau berbagai aspek kehidupan termasuk sistem pendidikan yang kini semakin menyatu dengan perangkat digital dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan akan menjadi salah satu solusi dalam mengatasi berbagai tantangan pembelajaran dengan menghubungkan kebutuhan lapangan.

Peran teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan teknologi memungkinan terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Perangkat digital seperti komputer dan *handphone* kini sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar hanya suatu pilihan melainkan sebuah kebutuhan.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media digital seperti *E-Book* atau buku elektronik merupakan inovasi dalam dunia literasi yang mampu menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, bahkan video. Dengan demikian *E-Book* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan buku cetak konvensional. Penggunaan *E-Book* dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (PJOK), penggunaan media digital menjadi tantangan tersendiri. Olahraga umumnya dikenal sebagai mata pelajaran yang menekankan aktivitas fisik, sehingga penerapan media berbasis teknologi belum terlalu optimal. Padahal dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga peran media sangat penting untuk

membantu siswa memahami teknik olahraga sebelum mempraktikkannya. Salah satu teknik dasar yang penting dalam permainan bola basket adalah *passing* atau mengoper bola. Teknik ini merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar dapat bermain secara efektif dan efisien.

Teknik dasar *passing* dalam bola basket terdiri dari beberapa jenis seperti *chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass*. Untuk menguasai teknik ini, siswa memerlukan pemahaman yang baik dalam penjelasan dan mengetahui cara melakukannya dengan benar.

Namun dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teknik dasar ini. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang memadai serta metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang inovatif.

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk terus berinovasi harus mampu mengelola proses pembelajaran secara kreatif dan memanfaatkan teknologi secara optimal.

Dalam hal ini, penggunaan *E-Book* sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran bola basket.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif tentunya membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat (Zulbahri dan Astuti, 2020).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta meningkatkan kualitas belajar. Media interaktif seperti *e-book* berfungsi sebagai sarana yang membangun

dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

E-book dapat disajikan dengan menarik yang terdapat video yang mendukung penjelasan materi sehingga siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran yang diberikan. Selain itu, penggunaan media digital juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi.

Guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam media digital untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran basket memiliki tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh bagi siswa, tidak hanya dari sisi kognitif atau berpikir tetapi juga afektif atau sifat dan psikomotorik atau aktif.

Berdasarkan observasi di SMP Pembangunan Laboratorium UNP merupakan salah satu sekolah yang memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup maju, termasuk adanya kelas digital. Pada kelas digital, siswa akan menggunakan laptop dalam proses pembelajaran sehingga memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain kelas digital, terdapat juga kelas yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan kondisi ini memungkinkan dilakukannya penelitian untuk membandingkan efektivitas penggunaan media digital terhadap kemampuan siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Penelitian quasi eksperimen dilakukan karena penelitian tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar atau melakukan randomisasi subjek penelitian secara individu, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada (*intact group*).

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest non equivalent control group design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *e-book* dan satu kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media *e-book* (pembelajaran konvensional).

Menurut Sugiyono (2018) menyatakan populasi adalah wilayah general atas seluruh objek/subjek dari suatu kelompok maupun individu yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Teknik sampling digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penarikan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Pertimbangannya ialah siswa kelas VII-B dan VII-D yang lebih mudah memahami instruksi yang diberikan.

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari suatu subjek yang diteliti. Untuk mempermudah dalam pengumpulan data, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian berupa tes praktik dan tes angket responden peserta didik.

Dalam suatu penelitian kuantitatif, teknik analisis data merupakan langkah penting untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Pada penelitian ini teknik

analisis data disesuaikan dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain *quasi experimental*, yaitu *pretest Non-Equivalent controlgroup design*.

Adapun data utama yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil psikomotorik, yang diperoleh dari tes praktik keterampilan *passing* bola basket, yang meliputi tiga jenis *passing*, yaitu *chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass*.

Tes ini dilakukan sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) baik pada kelompok eksperimen atau menggunakan media *e-book* maupun kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *e-book*. Data tersebut berupa skor numerik dari pengamatan praktik siswa yang dinilai menggunakan rubrik penilaian terstandar.

Selain itu, digunakan pula angket respon siswa sebagai data pelengkap untuk mengetahui sejauh mana siswa memberikan tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran, khususnya media *e-book*.



Gambar 1. Test Keterampilan Passing Pada Kelas Eksperimen
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 2. Pemberian Media Pembelajaran dengan Menggunakan Media E-Book Terhadap Keterampilan Passing Kelompok Eksperimen
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 3. Test Keterampilan Passing Pada Kelas Kontrol
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 4. Pemberian Media Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media E-Book Terhadap Keterampilan Passing Kelompok Kontrol
Sumber : Dokumentasi Penelitian

HASIL

1. *Pre-Test* dan *Post-Test* Keterampilan *Passing* Kelompok Eksperimen

Pengaruh pemberian media pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* terhadap keterampilan *passing* kelompok eksperimen

dari hasil *pre-test* kemampuan keterampilan *passing* diperoleh nilai terendah 9, nilai tertinggi 15, rata-ratanya adalah 11,96 dan standar deviasinya adalah 1,666 sedangkan hasil *post-test* keterampilan *passing* diperoleh nilai terendah 19, nilai tertinggi 25, rata-ratanya adalah 1,967 dan standar deviasinya adalah 2,14. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Passing Kelompok Eksperimen

Kelas Interval	Fa		Fr		Kategori
	Pre- Test	Post-Test	Pre- Test	Post-Test	
>25	0	2	0	7,14	Baik Sekali
20 - 24	0	20	0	71,43	Baik
14 - 19	4	6	14,29	21,43	Sedang
9 - 13	24	2	85,71	0	Kurang
<8	0	0	0	0	Kurang Sekali
Jumlah	28	28	100	100	

Sumber : Data Penelitian

Berpedoman pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil analisis data *pre-test* pemberian media pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* terhadap keterampilan *passing* kelompok eksperimen dengan kelas interval 14-19 sebanyak 4 orang (14,29%) dengan kategori sedang, dan kelas interval 9-13 sebanyak 24 orang (85,71%) dengan kategori kurang,

sedangkan hasil analisis data *post-test* pemberian media pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* terhadap keterampilan *passing* kelompok eksperimen dengan kelas interval >25 sebanyak 2 orang (7,14%) dengan kategori baik sekali,

kelas interval 20-24 sebanyak 20 orang (71,43%) dengan kategori baik dan kelas interval 14-19 sebanyak 6 orang (21,43%) dengan kategori kurang

2. Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Passing Kelompok Kontrol

Pengaruh pemberian media pembelajaran tidak menggunakan media *e-book* terhadap

keterampilan *passing* kelompok kontrol dari hasil *pre-test* keterampilan *passing* diperoleh nilai terendah 7, nilai tertinggi 20, rata-ratanya adalah 11,64 dan standar deviasinya adalah 2,934

Sedangkan hasil *post-test* keterampilan *passing* diperoleh nilai terendah 15, nilai tertinggi 22, rata-ratanya adalah 19,21 dan standar deviasinya adalah 1,618. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Passing Kelompok Kontrol

Kelas Interval	Fa		Fr		Kategori
	Pre- Test	Post-Test	Pre- Test	Post-Test	
>22	0	1	0	3,57	Baik Sekali
18 - 21	2	23	7,14	82,14	Baik
13 - 17	8	4	28,57	14,29	Sedang
9 - 12	17	0	60,71	0	Kurang
<8	1	0	3,57	0	Kurang Sekali
Jumlah	28	28	100	100	

Sumber : Data Penelitian

Berpedoman pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil analisis data *pre-test* pemberian media pembelajaran tidak menggunakan media *e-book* terhadap keterampilan *passing* kelompok kontrol dengan kelas interval 18-21 sebanyak 2 orang (7,14%) dengan kategori baik,

kelas interval 13-17 sebanyak 8 orang (28,57%) dengan kategori sedang, dan kelas interval 9-12 sebanyak 1 orang (14,29%) dengan kategori kurang sekali sedangkan hasil analisis data *post-test* pemberian media pembelajaran tidak menggunakan media *e-book* terhadap keterampilan *passing* kelompok kontrol dengan kelas interval >22 sebanyak 1 orang (3,57%) dengan kategori baik sekali, kelas interval 18-21 sebanyak 23 orang (82,14%) dengan kategori baik, dan kelas interval 13-17 sebanyak 4 orang (14,29%) dengan kategori sedang.

3. Respon Positif Menggunakan Media E-Book

Respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* diperoleh nilai terendah 76, nilai tertinggi 100, rata-ratanya adalah 89,14 dan standar deviasinya adalah 6,781. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Respon Positif Menggunakan Media E-Book

Interval	Kategori	Fa	Fr
85-100	Respon Sangat Baik	20	71,43
69-84	Respon Baik	8	28,57
53-68	Respon Cukup	0	0
37-52	Respon Kurang	0	0
20-36	Respon Sangat Kurang	0	0
Total		28	100

Sumber : Data Penelitian

Berpedoman pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil analisis data respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *e-book* dengan kelas interval 85-100 sebanyak 20 orang (71,43%) dengan kategori respon sangat baik, dan kelas interval 69-84 sebanyak 8 orang (28,57%) dengan kategori respon baik.

Dari seluruh jawaban, total skor yang diperoleh adalah 2,496 dari skor ideal 2,800. Skor capaian tersebut jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase adalah sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan

tingkat pencapaian responden dalam angket berada pada kategori Respon Sangat Baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan agar dapat mencapai kategori yang lebih optimal.

4. Respon Positif Tanpa Menggunakan Media E-Book

Respon positif terhadap pembelajaran tanpa menggunakan media *e-book* diperoleh nilai terendah 47, nilai tertinggi 93, rata-ratanya adalah 75,68 dan standar deviasinya

adalah 11,142. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Respon Positif Tanpa Menggunakan Media E-Book

Interval	Kategori	Fa	Fr
85-100	Sangat Baik	5	17,86
69-84	Baik	17	60,71
53-68	Cukup	4	14,29
37-52	Kurang	2	7,14
20-36	Sangat Kurang	0	0
Total		28	100

Sumber : Data Penelitian

Berpedoman pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil analisis data respon positif terhadap pembelajaran tanpa menggunakan media *e-book* dengan kelas interval 85-100 sebanyak 5 orang (17,86%) dengan kategori respon sangat baik,

kelas interval 69-84 sebanyak 17 orang (60,71%) dengan kategori respon baik, kelas interval 53-68 sebanyak 4 orang (14,29%) dengan kategori respon cukup dan kelas interval 37-52 sebanyak 2 orang (7,14%) dengan kategori respon kurang.

Dari seluruh jawaban, total skor yang diperoleh adalah 2,119 dari skor ideal 2,800. Skor capaian tersebut jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase adalah sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan

tingkat pencapaian responden dalam angket berada pada kategori Respon Baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan agar dapat mencapai kategori yang lebih optimal.

PEMBAHASAN

1. Perbandingan Media Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran E-Book dan yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran E-Book

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} (5,401) > t_{tabel} (1,703)$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ pada jumlah sampel berjumlah 7. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan media e-book dan tanpa menggunakan media pembelajaran e-book memberikan perbandingan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan *passing* di kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Seperti yang telah dipaparkan dalam hasil penelitian di atas, kedua metode latihan diketahui memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan *passing* di kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa terdapat perbandingan yang signifikan antara media pembelajaran menggunakan media e-book dan tanpa menggunakan media pembelajaran e-book.

Berdasarkan persentase peningkatan keterampilan *passing* diketahui bahwa kelompok media pembelajaran menggunakan media e-book memiliki persentase peningkatan kemampuan tembakan bebas (*free throw*) sebesar 80,94%. Nilai ini lebih besar dari pada persentase peningkatan kelompok tanpa menggunakan media pembelajaran e-book yang hanya sebesar 65,03%.

E-book interaktif cenderung meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena sifatnya yang menarik dan relevan dengan generasi digital. Siswa lebih mudah memahami materi melalui media yang familiar dan interaktif. Metode *non-e-book* mungkin memerlukan metode pengajaran yang sangat kreatif dari guru untuk menjaga motivasi siswa tetap tinggi.

Penelitian menyarankan integrasi kedua pendekatan ini; *e-book* untuk penyampaian

teori dan demonstrasi awal, diikuti latihan fisik dan umpan balik langsung di lapangan menggunakan metode konvensional.

2. Respon Positif terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Media E-Book di Bandingkan dengan Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media E-Book

Hasil penelitian menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta didik terhadap penggunaan media *e-book*, mencapai 89% dalam kategori "sangat baik", dibandingkan dengan metode konvensional yang memperoleh 76% dalam kategori "baik". Data ini mengindikasikan preferensi yang jelas dari siswa terhadap media digital dalam proses pembelajaran.

Respon positif ini tidak hanya mencakup aspek ketertarikan, tetapi juga kenyamanan dan kemudahan dalam memahami materi yang disajikan melalui *e-book*.

Angka 89% menunjukkan bahwa mayoritas mutlak siswa merasa bahwa *e-book* memberikan nilai tambah yang signifikan pada pengalaman belajar mereka, memvalidasi hipotesis bahwa media digital lebih menarik bagi generasi saat ini.

Respons yang sangat baik ini (89%) dapat dijelaskan melalui karakteristik peserta didik SMP saat ini yang merupakan *digital natives*. Mereka tumbuh dan terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Prensky (2001) dalam artikelnya "*Digital Natives, Digital Immigrants*", generasi ini memproses informasi secara berbeda dan lebih responsif terhadap media yang kaya visual dan interaktif. Penggunaan *e-book* selaras dengan gaya belajar mereka, yang lebih menyukai akses informasi instan dan multitasking.

Oleh karena itu, wajar jika respons mereka terhadap pembelajaran berbasis teknologi jauh lebih tinggi dibandingkan dengan

metode konvensional (76%) yang mungkin dirasa kurang relevan dengan dunia mereka.

Secara keseluruhan, data penelitian secara meyakinkan menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang jauh lebih positif terhadap pembelajaran menggunakan media *e-book* (89% sangat baik) dibandingkan dengan metode konvensional (76% baik).

Temuan ini didukung oleh berbagai teori dan penelitian terdahulu yang menyoroti peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi, aksesibilitas, dan pemahaman materi bagi generasi digital.

Respons yang luar biasa ini membuktikan bahwa media *e-book* adalah alat pembelajaran yang efektif dan relevan, yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif di SMP.

KESIMPULAN

Ada perbandingan antara media pembelajaran menggunakan media *e-book* dan tanpa menggunakan media pembelajaran *e-book* terhadap keterampilan *passing*.

Media pembelajaran menggunakan media *e-book* meningkat lebih besar pengaruhnya daripada media pembelajaran tanpa menggunakan media *e-book* terhadap kemampuan keterampilan *passing* di kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP, diperoleh harga $t_{hitung} (5,401) > t_{tabel} (1,703)$.

Penggunaan media *e-book* dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) di SMP mendapatkan respons yang luar biasa positif dari peserta didik, mencapai 89% dalam kategori respons "Sangat Baik".

Hal ini menunjukkan bahwa media digital sangat efektif dalam menarik minat dan keterlibatan siswa. Sebagai pembanding, pembelajaran tanpa menggunakan media *e-book* (metode konvensional) menerima respons positif yang lebih rendah,

yaitu 76% dalam kategori respons "Baik".

Meskipun respons ini masih tergolong positif, angkanya menunjukkan bahwa metode konvensional kurang diminati atau kurang efektif dalam memotivasi siswa dibandingkan dengan pendekatan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnaldi, *Arie, Febriani, R., Deswandi, D., & zulman, zulman. (2023). Daya Ledak Otot Lengan Terhadap Kemampuan Gyaku Zuki Dalam Kumite Karate-Ka Dojo Tiger Karate Camp Kota Padang. *Sport Science*, 23(1), 41-51.
- Asnaldi, A. (2016). Hubungan Pendekatan Latihan Massed Practice Dan Distributed Practice Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Pemain Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.24036/jm.v1i2.51>
- Asnaldi, A. (2019). Kontribusi Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang. *Jurnal MensSana*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.24036/jm.v4i1.30>
- Atradinal, A., Syahputra, R., Oktarifaldi, O., Mardela, R., Putri, L., Oktavianus, I., Mariati, S., Johor, Z., & Bakhtiar, S. (2020). Dissemination and Training of Identification and Development of Sport Talent for Physical Education Teachers and Sports Trainers in the Province of West Sumatra. *Jurnal Humanities Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 40-50.
- Atradinal, A. (2018). Pengaruh Model Latihan Fartlek Terhadap Daya Tahan Aerobik Atlet Sekolah Sepakbola PSTS Tabing. *Sporta Sainatika*, 3(1), 432-441.

- Atradinal & Zulman. 2018. Hubungan Keseimbangan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Sepak Sila Pemain Sepaktakraw Smp Negeri 2 Batang Anai. *Jurnal Menssana*, Volume 3, Nomor 1, 77-88.
- Donie, Heru Syarli Lesmana, and Hermanzoni. "Personal Trainer Sebuah Peluang Karir." *Performa* 3.01 (2018): 7-7.
- Emral, E., Putra, A., & Lawanis, H. (2023). Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai Dan Konsentrasi Dengan Kemampuan Shooting Ke Gawang Sepakbola Pemain MTSN 4 Kota Padang. *Jurnal JPDO*, 7(2), 32-40.
- Haryanto, J., & Welis, W. (2019). *Exercising Interest in the Middle Age Group*. *Jurnal Performa Olahraga*, 4(02), 214-223.
- Hermanzoni, & Aulia, Y.(2018). Pengaruh Bentuk Latihan Smash Terhadap Kemampuan Smash Pada Atlet Bolavoli M3C Pesisir Selatan. *Jurnal performa olahraga*, 3(02),139.
- Nur, M. M, and zalfendi FIK-UNP, "Tinjauan Tingkat Kesegaran Jasmani Pada Siswa Putera Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Gulat Di Smp Negeri 30 Padang", *jm*, vol. 3, no. 1, pp. 67-76, Jun. 2018.
- Prasetya, R., & -, A. (2019). *Pembinaan Prestasi Sepakbola*. *Jurnal Patriot*, 1(2), 645- 660.
- Sepriadi, S., Hardiansyah, S., & Syampurma, H. (2017). *Perbedaan tingkat kesegaran jasmani berdasarkan status gizi*. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 7(1), 24-34.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwirman, S. (2019). *Peningkatan kualitas pelatih pencak silat di kabupaten dharmasraya*. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-12.
- Zulman. FIK-UNP, A. Umar, and A. FIK-UNP, "Hubungan Keseimbangan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Sepak Sila Pemain Sepaktakraw Smp Negeri 2 Batang Anai", *jm*, vol. 3, no. 1, pp. 77-88, Jun. 2018.