

**IMPLEMENTASI *E-BOOK FLIP PDF PROFESSIONAL*  
MATERI PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA  
SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**MUHAMMAD DWI RYAN**

**06061382126061**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2024**

**IMPLEMENTASI *E-BOOK FLIP PDF PROFESSIONAL*  
MATERI PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA  
SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**Oleh**

**MUHAMMAD DWI RYAN**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382126061**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Disetujui Untuk Diajukan Dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**



**Destriani, M.Pd  
NIP. 198912012019032018**

**Pembimbing**



**Silvi Arvanti, M.Pd  
NIP. 19910721202421200**

**IMPLEMENTASI E-BOOK FLIP PDF PROFESSIONAL**

**ATERI PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA  
SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**MUHAMMAD DWI RYAN**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382126061**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Mengesahkan**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**



**Destriani, M.Pd  
NIP. 198912012019032018**

**Pembimbing**



**Silvi Arvanti, M.Pd  
NIP. 19910721202421200**



**IMPLEMENTASI *E-BOOK FLIP PDF PROFESSIONAL*  
MATERI PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA  
SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**MUHAMMAD DWI RYAN**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382126061**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Telah Diajukan Dan Lulus Pada :**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 24 Desember 2024**

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua Silvi Aryanti, M.Pd**
- 2. Destriani, M.Pd**



Two handwritten signatures are shown above horizontal lines. The top signature is in cursive and appears to be 'Silvi'. The bottom signature is also in cursive and appears to be 'Destriani'.

**Palembang, Desember 2024**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



A handwritten signature in cursive, likely belonging to Destriani, M.Pd.

**Destriani, M.Pd**

**NIP. 198912012019032018**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dwi Ryan

Nim : 06061382126061

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa Skripsi yang berjudul “Implementasi E-Book Flip Pdf Professional Materi Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang” seluruh isi dalam skripsi ini adalah karya saya sendiri dan tidak melakukan penipuan dan menjiplak dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang telah diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh – sungguh tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2024

Yang membuat pernyataan ini,

Muhammad Dwi Ryan  
NIM. 06061382126061

## PRAKATA

Skripsi yang berjudul "Implementasi E-Book Flip Pdf Professional Materi Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang" ini bisa diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Silvi Aryanti, M.Pd yang selalu mengarahkan dan membimbing untuk selama ini. Ibu Destriani, M.Pd selaku penguji, saya ucapkan terima kasih atas saran dan masukannya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya. Dr. Hartono M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Destriani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, yang telah memberikan kemudahan dalam pengadministrasian selama penulisan skripsi ini.

Selanjutnya penulis juga tak lupa mengucapkan ribuan terima kasih kepada sekolah SMA Muhammadiyah 3 Palembang yang telah memberikan saya izin dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi prodi penjas kes dan terkhusus bagi pembacanya.

Yang membuat pernyataan ini,



Muhammad Dwi Ryan

NIM. 06061382126061

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil'alamin

Dengan mengucapkan syukur allhamdulillah kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya telah mempermudah saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Ingin saya-ungkapkan rasa terimakasihku untuk semua orang yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam perjuangan masa studi di kampus tercinta. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan saya kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan segala masalah, dan kesempatan sehingga bisa bertahan sampai saat ini.
- Kedua orang tuaku tercinta Bapak Iswan dan Ibu Juminah terima kasih Selalu mendo'akan, menasihati, membimbing, dan mendukung setiap langkah yang aku lakukan. Semua usaha yang aku lakukan semata hanyalah untuk membahagiakan dan membuat mereka bangga.
- Ibu Silvi Aryanti, M,Pd selaku pembimbing akademik dan Ibu Destriani,M.Pd Selaku penguji yang tidak pernah bosan - bosannya memberikan arahan, bimbingan, nasihat dan motivasi Dengan mengucapkan syukur allhamdulillah kepada Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya telah mempermudah saya dalam menyelesaikan skripsi.
- Bapak dan ibu dosen pendidikan jasmani dan kesehatan Ibu Silvi, Bpk Meirizal, Bpk Syamsuramel, Bpk Iyakrus, Bpk Syaffarudin, Bpk Yusfi, Bpk Wahyu, Bpk Ricard, Bpk Reza, Bpk Sholeh, Bpk Kevin, Bpk Arizki, Ibu Destriana, Ibu Destriani, Ibu Hartati, dan admin prodi Penjaskes.
- Untuk kamu terima kasih sudah memberikan banyak pengalaman berharga, selalu mendoakan, dan menyemangati penulis untuk tidak menyerah sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
- Kepala sekolah dan guru-guru SMA Muhammadiyah 3 Palembang.
- Untuk teman - teman penjaskes 2021 kelas Palembang.
- Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu dan memberikan motivasi serta doa dan dukungan dari awal hingga akhir.

- Almamaterku Universitas Sriwijaya.

**“MOTTO”**

**“BERANI MELANGKAH ADALAH LANGKAH AWAL MENUJU  
KESUKSESAN”**

**“KESUKSESAN AKAN DATANG JIKA DIPERJUANGKAN”**

## DAFTAR ISI

<b>PRAKARTA.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat.....	7
2.2 Hakekat Pembelajaran .....	10
2.3 Hakekat Bahan Ajar .....	14
2.4 Hakikat Buku Elektronik ( <i>E-Book</i> ).....	20
2.5 Hakikat Aplikasi Flip PDF Profesional .....	22
2.6 Hakikat Pembelajaran Sepak Takraw.....	25
2.7 Kerangka Berfikir.....	29
2.8 Landasan Teori.....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian.....	32
3.3 Sumber Data.....	32
3.4 Subjek Penelitian.....	32
3.5 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	38
3.8 Teknik Analisis Data .....	39
3.9 Indikator Keberhasilan .....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>

4.1 Hasil Penelitian .....	41
4.2 Hasil Pre-Test Dan Pos-Test.....	58
4.3 Pembahasan .....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

**IMPLEMENTASI *E-BOOK FLIP PDF PROFESSIONAL***  
**MATERI PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA**  
**SMA MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

Oleh

Muhammad Dwi Ryan

Nomor Induk Mahasiswa 06061382126061

Pembimbing : Silvi Aryanti, M. Pd

**ABSTRAK**

Studi yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif menggunakan e-book berbasis aplikasi Flip PDF Professional dalam mendukung belajar olahraga takraw di SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Fokus utama dan kegunaan ini yaitu untuk mengetahui sudah sampai mana mana media e-book ini dapat meningkatkan mutu PJOK, khususnya terkait dengan materi sepak takraw. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terbagi menjadi tiga siklus, yakni pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra-siklus, tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kondisi awal sebelum tindakan dilaksanakan. Setelah itu, siklus I dilaksanakan berdasarkan hasil tes pra-siklus, dan siklus II bertujuan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa yang terdaftar dalam kelas X.1 di SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dan observasi yang dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 30%, dengan nilai rata-rata siswa sebesar 55,6. Setelah tahap pertama dilaksanakan, tingkat ketuntasan meningkat menjadi Angka persentase mencapai 60%, sementara nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72. Pada siklus II, hasilnya lebih baik lagi, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 66,6% dan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-book berbasis aplikasi Flip PDF Professional untuk pembelajaran sepak takraw di SMA Muhammadiyah 3 Palembang terbukti efektif untuk memperbaiki pencapaian akademik peserta didik

**Kata Kunci :** Sepak Takraw, Efektivitas, Media *e-book*.

**IMPLEMENTATION OF PROFESSIONAL FLIP PDF E-BOOK**  
**SEPAK TAKRAW GAME MATERIALS FOR STUDENTS**  
**SENIOR HIGHT SCHOOL MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG**

Oleh

Muhammad Dwi Ryan

Nomor Induk Mahasiswa 06061382126061

Pembimbing : Silvi Aryanti, M. Pd

**ABSTRACT**

*The study was conducted with the aim of turning on how effective the use of e-books based on the Flip PDF Professional application is in supporting learning takraw sports at SMA Muhammadiyah 3 Palembang. The main focus and use of this is to find out to what extent this e-book media can improve the quality of PJOK, especially related to sepak takraw material. The approach used in this study is Classroom Action Research (CAR), which is divided into three cycles, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. In the pre-cycle, the main objective is to identify the initial conditions before the action is carried out. After that, cycle I is carried out based on the results of the pre-cycle test, and cycle II aims to improve the results of the previous cycle. The subjects in this study were 30 students registered in class X.1 at SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Data collection was carried out through test and observation methods which were carried out in several stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study showed that at the pre-cycle stage, the classical completeness level only reached 30%, with an average student score of 55.6. After the first stage was implemented, the completion rate increased to a percentage of 60%, while the average score obtained was 72. In cycle II, the results were even better, with the classical completion rate reaching 66.6% and the average student score increasing to 81. Based on these findings, it can be concluded that the use of e-books based on the Flip PDF Professional application for sepak takraw learning at SMA Muhammadiyah 3 Palembang has proven effective in improving students' academic achievement.*

**Keywords :** *Sepak Takraw, Effectiveness, Media e-book.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan ialah pembelajaran yaitu pastinya dibutuhkan di kehidupan bernegara. Negara itu berpendidikan akan dapat meningkatkan sumber daya pelaksana pembangunan. Jika berpendidikan dapat menentukan anak bangsa yang semakin maju. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan tidak dapat disangkal membutuhkan pembaharuan dan terus peningkatan mutu pembelajaran nasionalisme, salah satu nya dalam sistem pendidikan yaitu pembelajaran. Seperti di dalam UUD Pasal 9 dalam Bab IV Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 mengenai prinsip-prinsip pendidikan dan pengajaran mencantumkan tentang pendidikan jasmani dan kesehatan dan kelarasan seperti majunya pola pikir jiwa, batin di percayakan kepada seluruh sekolah. Jadi hubungan pendidikan dengan belajar atau proses pembelajaran adalah usaha dan melakukan pembelajaran untuk siswa dapat aktif dan dapat mengembangkan potensinya di dirinya sendiri (Bandi, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran bagi Pelajar dengan menerapkan prinsip-prinsip pendidikan dan konsep pembelajaran. Pembelajaran salah satu terutama bagi Kesuksesan dalam dunia pendidikan dan proses belajar-mengajar digunakan sebagai dialog dua sisi, memberikan pembelajaran dilakukan Pendidik bertugas mengajar, sementara proses pembelajaran yang dilakukan oleh murid. Kegiatan pembelajaran pengajar harus mengerti materi pelajaran sehingga dapat membantu mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik untuk memahami modelmodel pembelajaran sehingga dapat merangsang kemampuan peserta didik. Pembelajaran memiliki arti suatu kegiatan yang di buat untuk membantu seseorang dalam belajar sesuatu kemampuan. Pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan keterampilan berfikir (Iswanto & Widayati, 2021).

Pembelajaran adalah pendidikan suatu pembelajaran teori belajar bagi siswa. Salah satu penentu utama sebagai peserta didik dalam belajar yaitu keberhasilan dalam belajar. Kegiatan belajar harus fokus dan dapat mengerti semua materi yang telah di ajarkan sehingga dapat mengembangkan pola pikir dan keterampilan belajar. Pembelajaran mempunyai makna begitu pentingnya di kehidupan dari yang muda

hingga yang tua pentingnya mengasah otak. Pembelajaran suatu kegiatan yang diciptakan untuk merangsang kemampuan peserta didik, pembelajaran berguna untuk meningkatkan kemampuan pola pikir cerdas dan mempunyai keterampilan berkarya (Iswanto, 2021).

Di dalam pembelajaran Implementasi E-book flip PDF professional materi permainan sepak takraw mempunyai beragam manfaat yang sangat baik untuk siswa contohnya dapat menambah wawasan, motivasinya dalam belajar digital, tentu saja mereka bisa belajar mandiri melalui handphone genggamnya, meningkatkan motivasi dalam belajar, belajar sendiri tanpa guru. Membuat siswa semakin tertarik dengan adanya metode pembelajaran digital E-book berbasis flip pdf professional, tampilan yang membuat mereka merasa ada pembaharuan dari buku cetak. Aplikasi ini sudah didesain sangat mudah digunakan dan pengoperasiannya tidak menyulitkan. Dan juga dengan menggunakan sistem pembelajaran seperti ini dapat berupa video ataupun gambar, audio, sangat mempermudah dari semua kalangan untuk digunakan.

Matapelajaran yang diajarkan pada tingkat satuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ada materi sepak takraw. Sepak takraw adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh tiga orang per regunya, menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang dinamis dan terus berkembang. Kini, sepak takraw semakin populer dengan berbagai acara mulai dari tingkat lokal hingga internasional. Permainan ini disukai oleh berbagai usia, dari anak-anak hingga orang dewasa, karena sifatnya yang unik dan menghibur. (Lisnawati, 2019).

Kurikulum pendidikan PJOK, terdapat bahasan mengenai pembelajaran ini tim yang dimainkan oleh tiga pemain dalam satu tim, yang bertugas menggerakkan bola menggunakan bagian tubuh mereka, kecuali tangan. Olahraga ini melibatkan berbagai gerakan tubuh yang aktif, menjadikannya sebagai bentuk aktivitas fisik yang dinamis. Saat ini, olahraga sepak takraw memiliki kemajuan yang begitu pesat. Dapat dilihat dari partisipasi kompetisi yang diadakan, mulai dari level lokal hingga internasional. Olahraga ini semakin populer dan memiliki banyak penggemar di berbagai kalangan masyarakat, tidak hanya terbatas pada satu usia, melainkan mencakup semuanya dan lansia. Fenomena ini disebabkan oleh karakteristik unik

permainan sepak takraw yang menyenangkan dan dapat melibatkan unsur hiburan, sehingga siswa sangat menyukainya untuk berpartisipasi (Lisnawati, 2019).

Di era modern ini, teknologi dan pendidikan perlu digabungkan untuk mendorong inovasi dalam dunia pendidikan yang sejalan dengan kemajuan zaman. Teknologi dapat menjadi sarana yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi penggunaannya harus berkualitas agar dampaknya optimal. Hal ini juga relevan untuk pendidikan jasmani, di mana aktivitas yang biasanya dilakukan di lapangan dapat menjadi lebih menarik dengan dukungan teknologi. Pendidikan jasmani berfungsi sebagai pencapaian adaptasi yang diperoleh melalui adaptasi aktivitas fisik dan fungsi imun, neuromuskular, intelektual, sosial, budaya, emosional, dan etika (Iyakrus, 2019). Salah satu implementasi teknologi di sekolah adalah penggunaan buku elektronik, termasuk e-book berbasis Flip PDF Professional. E-book ini dirancang sesuai kebutuhan dan kemampuan pengembang, serta disesuaikan dengan program untuk memudahkan penerapannya. Teknologi ini menghasilkan buku digital yang mencakup teks, gambar, dan video, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Dengan bantuan perangkat lunak Flip PDF Professional, media pembelajaran seperti ini memberikan alternatif yang bermanfaat bagi guru dan siswa. E-book berbasis Flip PDF Professional memungkinkan adanya simulasi yang membantu siswa dalam setiap prosesnya. (Hidayat, 2019).

Pendidikan jasmani di sekolah berfokus pada aktivitas fisik siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan di dalam kelas, tetapi juga melalui kegiatan di lapangan untuk meningkatkan kebugaran jasmani mereka. Berbagai permainan yang terintegrasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melibatkan aktivitas fisik. Permainan semuanya yang terdapat dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yaitu ada permainan bola besar dan permainan yang lebih kecil., yang siswa ketahui diantaranya ada sepak takraw di SMA Muhammadiyah 3 Palembang.

Pendidikan di dalam lingkungan di sekolah sangat penuh aktivitas fisik siswa, di mana adanya tidak hanya belajar saja, melainkan juga melakukan kegiatan di lapangan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Berbagai jenis permainan suatu pembelajaran melibatkan partisipasi aktif siswa. Permainan tersebut mencakup

aktivitas bola besar maupun bola kecil, salah satunya adalah bermain bola besar seperti sepak takraw yang diajarkan di SMA Muhammadiyah 3 Palembang.

SMA Muhammadiyah 3 Palembang adalah salah satu sekolah yang masih mengandalkan modul dan buku fisik sebagai alat utama pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi saat ini, siswa sudah diperbolehkan membawa Smartphone dan Laptop ke sekolah. Namun, sayangnya, guru belum sepenuhnya memanfaatkan peluang ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Seperti kita ketahui media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran dimana harus dikemas sedemikian rupa agar mampu mengundang minat siswa untuk memperkaya proses pembelajaran itu bisa dinikmati oleh siswa. Media pembelajaran yang monoton dapat menurunkan tingkat pemahaman siswa, mengurangi partisipasi aktif siswa, dan berimplikasi terhadap hasil akademik siswa.

Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh Silvi Aryanti (2023) menghasilkan produk penelitian yang berupa E-book pembelajaran sepak takraw berbasis aplikasi flip pdf professional bagi mahasiswa yang telah valid. Pembelajaran berbasis e-book dapat memudahkan siswa dapat mengakses pelajaran kapan saja dan di mana saja membuka Sistem fleksibel serta sebisa mungkin tanpa batasan waktu kegiatan pembelajaran selain bergantung di lokasi. Alat bantu belajar dengan menggunakan e-book dapat membantu dalam mengatasi materi yang sulit untuk dipahami. Belajar dengan menggunakan e-book menciptakan pembelajaran menjadi lebih media pembelajaran yang interaktif dan berbagai jenis multimedia dapat menjadi sarana yang sesuai untuk digunakan dalam pendidikan (Zahara et al., 2017).

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya oleh Silvi Aryani (2023), adapun permasalahan penelitian yaitu untuk dapat mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *E-book* berbasis *flip pdf professional* sepak takraw bagi siswa. Pengajaran teknik awal sepak takraw yang telah ada, tetapi hanya melalui media buku dan jarang menggunakan media berbasis e-book. Dari berbagai permasalahan yang ada, maka diperlukan pembelajaran berbasis e-book dengan materi teknik dasar sepak takraw, namun belum diketahui efektivitas penerapan media berbasis e-book materi teknik dasar sepak takraw menjadikan penelitian ini untuk meneliti pembahasan tersebut. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada perlu dilakukan uji efektivitas

pada model pembelajaran tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas penggunaan e-book berbasis aplikasi flip pdf professional sepak takraw pada siswa”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Disekolah SMA Muhammadiyah 3 buku yang digunakan belum adanya *digital* dan masih menggunakan buku cetak.
2. Siswa SMA Muhammadiyah 3 kurang mengetahui pembelajaran mengenai digital.
3. Belum dilakukan implementasi hasil implementasi *e-book flip pdf professional* materi sepak takraw pada siswa SMA Muhammadiyah 3 Palembang.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penelitian ini akan membatasi fokus pada “Implementasi *E-Book Flip Pdf Professional* Materi Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMA Muhammadiyah 3”.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana Implementasi *E-Book Flip Pdf Professional* Materi Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMA Muhammadiyah 3?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengimplementasikan *E-Book Flip Pdf Professional* Materi Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMA Muhammadiyah 3.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Secara Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi dan masukan yang bermanfaat untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan jawaban yang tegas mengenai masalah terkait dengan judul materi sepak takraw.

3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang kokoh serta landasan untuk penelitian yang lebih mendalam.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Untuk Sekolah, dapat membantu menambah wawasan siswa serta dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar lebih fokus pada pembelajaran di sekolah.
2. Bagi siswa, dapat membantu mengukur tingkat pengetahuannya, sehingga mendorong untuk meningkatkan wawasan di era digital yang dapat memperkuat produktivitas dalam aktivitas sehari - hari.
3. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merancang implementasi pembelajaran yang dapat memperkaya pemahaman peserta didik mengenai materi sepak takraw.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, (2020) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Manfaatnya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, (2019). *Media Pembelajaran Informasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Abdul, 2019. *Perencanaan Pembelajaran dalam Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Andi, (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Alfi, (2022). *Pengembangan Model Latihan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw*. 111–126. Retrieved from [journal.unj.ac.id](http://journal.unj.ac.id).
- Bandi, (2019). *Pembentukan Karakter Bermain Anak Melalui Aktivitas Bermaian Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Olahraga. FIK. UNY.
- Aji, Nugraha Danu dkk. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets Berorientasi Konstruktivistik*. (Semarang: Journal of Innovative Science Education ISSN 2252 – 6412).
- Haji, B. T. A, (2020). *Pengertian Implementasi*. Laporan Akhir, 31. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Hartati, (2021). *Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa Pada Pelajaran Penjaskes terhadap Hasil Belajar Olahraga*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Penjaskes*, 3(3).
- Hakim, L., Hanafi, M., & Muhyi, M. (2023). Pacu Prestasi Olahraga Sepak Takraw Berbasis Kepulauan dalam Perspektif Sports Science di Kabupaten Gresik. *Pacu Prestasi Olahraga Sepak Takraw Berbasis Kepulauan Dalam Perspektif Sports Science Di Kabupaten Gresik*, 9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7596900>
- Hidayat, (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran*. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>

- Iyakrus, I. (2019). *Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi*. Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan, 7(2).
- Joko, (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan*. Madiun: UNIPMA Press. Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Komariah. (2019). *Penggunaan Media AudioVisual Bertema Nasionalisme untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII-A,B SMP dan Labschool UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Lisnawati, (2019). *Gambaran Aktivitas Fisik Dan Kebugaran Jasmani Mahasiswi Di Kabupaten Purwakarta*. Journal of Holistic and Health Sciences, 3(1), 60–64.
- Mulyani, (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka. Ratinus Darwis.
- Magdalena, (2020). *Analisis Bahan Ajar*. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 2(2). 311-326.
- Mashuri, (2019). *Pengertian Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah*. Yogyakarta: deepublish.
- Maharani, (2019). "Pemanfaatan Software Sigil Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Yang Mudah, Seminar Nasional Teknologi Informasi.
- Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurrita. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Journal of Physics: Conference Series, 1321(2), 171–187.
- Ngalim, (2019). *Perkembangan (Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak)*. In Penerbit K-Media. Yogyakarta.
- Nadzirin, (2019) "Pengembangan Authoring Tool Animasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif". MEDTEK. (2011), Vol. 2: 1- 11.
- Oktasari, (2019). *Sistem Informasi, Manajemen Kegiatan Mahasiswa, SQL, MVC, Framework Yii2*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(4).

- Prastowo, (2021). *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah*. (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Ratinus Darwis (2019). *Olahraga Pilihan Sepak Takraw*. Jakarta: DepDikBud. Jurnal Prestasi Olahraga,
- Rizaldi, A. (2017). *Peningkatan Motivasi Kerja Melalui Gaya Kepemimpinan*. Optimal : Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan. Vol.11 No. 2.
- Rudi, (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima Nasution,2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Siti, (2019). *Model - Model Pembelajaran Sistem Teknologi*. Di SD/MI. (Yogyakarta : Ar-Ruzz Mesia. 2018).
- Saputro, (2019). *Survei Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung*. Yogyakarta.
- Sulaiman, (2019). *Survei Kondisi Fisik dan Teknik Atlet Sepaktakraw BPPLOP Jawa Tengah*. Indonesian Journal for Physical Education and Sport, 2(2), 278–286.
- Tocharman, M. 2009. *Seri Pembelajaran. Diklat/ BIMTEK KTSP DIT. Pembinaan SMA: DEPDikNA*
- Toha, (2019). *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan, 205-215.
- Wahyu, (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada*, Jurnal Ilmiah Pendidikan. 11(2), 193–204.
- Yulia (2019). *Perencanaan Pembelajaran (e-book)*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Zahara, N., Djufri, D. and Sarong, M.A. (2017) ‘Optimalisasi Pembelajaran Dengan E-Book Dan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas X SMA Pada Materi Dunia Tumbuhan’, BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan, 2(2), p. 105. Available at: <https://doi.org/10.22373/biotik.v2i2.243>.