

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR CABANG OLAHRAGA *HOCKEY*  
BERBASIS DIGITAL PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENJASKES FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Muhammad Alwan Naufal**

**NIM:06061381823045**

**Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**



**PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR CABANG OLAHRAGA *HOCKEY*  
BERBASIS DIGITAL PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENJASKES FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Muhammad Alwan Naufal**

**NIM:06061381823045**

**Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan

Pembimbing,

  
**Dr. Hartati, M.Kes**  
Nip. 196006101985032006

  
**Dr. Hartati, M.Kes**  
Nip. 196006101985032006



**PENGEMBANGAN BUKU AJAR CABANG OLAMHAGA *HOCKEY*  
BERBASIS DIGITAL PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENJASKES FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Muhammad Alwan Naufal**

**NIM:06061381823045**

**Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan



**Dr. Hartati, M.Kes**  
Nip. 196006101985032006

Pembimbing,



**Dr. Hartati, M.Kes**  
Nip. 196006101985032006

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR CABANG OLAHRAGA *HOCKEY*  
BERBASIS DIGITAL PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENJASKES FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

**Muhammad Alwan Naufal**

**NIM:06061381823045**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 20 Juni 2021**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr.Hartati, M.Kes**



**2. Anggota : Ahmad Richard Victorian, M.Pd**



**Indralaya, Juni 2022**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Dr. Hartati, M.Kes  
Nip 196006101985032006**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD ALWAN NAUFAL

NIM : 06061381823045

Program Studi : Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul Pengembangan Buku Ajar Cabang Olahraga Hockey Berbasis Digital Pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan 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. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2022

Yang membuat pernyataan,



Muhammd Alwan naufal  
NIM. 06061381823045

## **PERSEMBAHAN DAN MOTO**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Bapak,ibuk, ayuk, pacar serta seluruh keluarga besar penulis, terima kasih atas curahan kasih sayang, dorongan doa, nasihat, motivasi, dan pengorbanan materilnya selama penulis menempuh studi di FKIP Universitas Sriwijaya.
- ❖ Bapak dan ibu guru, guru mengaji serta tokoh masyarakat yang selalu memberikan semangat dan nasihat kepada penulis
- ❖ Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE. selaku Rektor Universitas Sriwijaya
- ❖ Bapak Dr.Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unversitas Sriwijaya.
- ❖ Ibu Dr. Hartati M.Kes., selaku ketua Program studi Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya, Dan juga selaku Pembimbing yang telah membantu serta mengarahkan dalam menyusun skripsi ini.
- ❖ Serta seluruh dosen tenaga pengajar dan admin program studi pendidikan jasmani dan kesehtyang selalu memberikan nasehat dan motivasi kepada penulis
- ❖ Keluarga besar HMPJ yang telah memberikan kerja sama dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
- ❖ Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah skripsi ini.

## **MOTTO**

“You'll Never Walk Alone ”

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Cabang Olahraga *Hockey* Berbasis Digital Pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hartati, M.Kes selaku pembimbing skripsi dan Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi dan terimakasih atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri. Ucapan terima kasih juga di tujukan kepada Bapak Ahmad Ricard Victorian M,Pd. selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya yang akan mengambil mata kuliah cabang olahraga hockey yang telah mendukung dan membantu selama penulis melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

**Pengembangan buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Buku Ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (Research and Development) yang merupakan penelitian yang menghasilkan produk berupa buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital sebagai sumber belajar. Teknik Pengambilan sampel pada penelitian pada mahasiswa Semester 4 Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji kevalidan, Uji kepraktisan dan Uji keefektifan. Instrumen pada penelitian ini yaitu lembar validasi, angket dan tes hasil belajar mahasiswa. Teknik analisis data yaitu dengan validitas instrumen, reliabilitas instrumen, teknik analisis validasi asli, analisis data kuisisioner mahasiswa, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dari penelitian, buku ini dikatakan sangat valid dilihat dari hasil penelitian validator, skor rata-rata semua aspek penilaian adalah 88,70 % dengan klasifikasi sangat valid. Berdasarkan angket respon mahasiswa, buku ini dikatakan praktis dengan perolehan skor kepraktisan 79,81 %. Berdasarkan hasil tes belajar mahasiswa, buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dikatakan efektif digunakan. Kesimpulan pada penelitian ini buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dinyatakan sangat valid, dalam penggunaannya buku ini juga dikatakan praktis serta buku ini juga efektif untuk digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.*

**Kata kunci:** Buku Ajar Berbasis Digital

---

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Universitas Sriwijaya (2022).

Nama : Muhammad Alwan Naufal

Nim : 06061381823045

Dosen Pembimbing : Dr. Hartati, M.Kes

***Development of digital-based hockey sports textbooks for students of the Physical Education study program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University***

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a digital-based Hockey Textbook for Students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University. The method used in this research is the R & D (Research and Development) method which is a research that produces a product in the form of a digital-based Hockey sports textbook as a learning resource. Sampling technique in research on 6th semester students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University. Data collection techniques used are validity test, practicality test and effectiveness test. The instruments in this study were validation sheets, questionnaires and student learning outcomes tests. Data analysis techniques are instrument validity, instrument reliability, original validation analysis techniques, student questionnaire data analysis, and effectiveness data analysis. Based on the results of the study, it can be concluded from the research, this book is said to be very valid, judging by the results of the validator's research, the average score of all aspects of the assessment is 88.70% with a very valid classification. Based on student response questionnaires, this book is said to be practical with a practicality score of 79.81%. Based on the results of student learning tests, the digital-based Hockey sports textbook for the Students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University is said to be effective. The conclusion in this study is that the digital-based Hockey sports textbook for Students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University is declared very valid, in its use this book is also said to be practical and this book is also effective to be used as a support for learning activities.*

***Keywords: Digital-Based Textbook***

---

Pembimbing,



**Dr. Hartati, M. kes**  
Nip. 196006101985032006

Mengetahui,  
Kordinator Program Studi,



**Dr. Hartati, M. Kes**  
Nip. 196006101985032006

## DAFTAR II

<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTO.....</b>	<b>ii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Permasalahan Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>5</b>
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Deskripsi Teori.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 BukuAjar.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Jenis Dan Fungsi Buku Ajar.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.3 Bahan Ajar DiGital.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.4 Pedom Kurikulum.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.5 Mata Kuliah Hockey.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.6 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Learning Outcomes of A Course).....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.7 Perkuliahan Dimasa Pandemi.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.8 Sumber Belajar Digital.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Penelitian yang relevan.....</b>	<b>17</b>
<b>2.3 Kerangka Berpikir.....</b>	<b>19</b>
<b>2.4 Rencana Materi Sesuai RPS.....</b>	<b>20</b>
<b>2.4.1 Hakikat, Sejarah, perkembangan dan Organisasi Hockey.....</b>	<b>20</b>
<b>2.4.2 Falsafah Dan Bentuk Permainan Hockey.....</b>	<b>22</b>
<b>2.4.3 Jenis Latihan Fisik Dalam Permainan Hockey Berdasarkan Konsep Yang Benar.....</b>	<b>26</b>
<b>2.4.4 Teknik-Teknik Dalam Permainan Hockey.....</b>	<b>28</b>
<b>2.4.5 Taktik-Taktk Dalam Permainan Hockey.....</b>	<b>32</b>
<b>2.4.6 Cara Bermain Hockey.....</b>	<b>34</b>
<b>2.4.7 Teknik Mewasiti.....</b>	<b>36</b>
<b>3. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>38</b>
<b>3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2.1 Potensi Dan Masalah.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2.2 Pengumpulan Data.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2.3 Desain Produk.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.4 Validasi Desain.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.5 Revisi Desain.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.6 Uji Coba Produk (SkalaKecil).....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.7 Uji coba produk ( skala besar).....</b>	<b>41</b>
<b>3.2.8 Revisi Produk.....</b>	<b>41</b>

3.3 Lokasi Penelitian.....	41
3.4 Subjek Penelitian.....	41
3.5 Definisi Oprasional Dan Variabel Penelitian.....	41
3.5.1 Definisi Operasional.....	41
3.5.2 Variabel Penelitian.....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.....	42
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	43
3.6.3 Validasi Ahli.....	43
3.6.4 Lembar Kuisisioner Responden Mahasiswa.....	45
3.7 Teknik Analisis Data.....	47
3.7.1 Validitas Instrumen.....	47
3.7.2 Reliabilitas Instrumen.....	48
3.7.3 Teknik Analisis Validasi Ahli.....	49
3.7.4 Analisis Data Kuisisioner Mahasiswa.....	50
3.7.5 Analisis Data Keefektifan.....	51
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 HASIL PENELITIAN.....	52
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	52
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian.....	52
4.2 PEMBAHASAN.....	65
4.2.1 Potensi Masalah.....	65
4.2.2 Pengumpulan Data.....	66
4.2.3 Desain Produk.....	66
4.2.4 Validasi Desain.....	66
4.2.5 Revisi Desain.....	67
4.2.6 Uji Coba Produk.....	67
4.2.7 Produk Massal.....	68
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	80

## **1. PENDAHULUAN**

### **2.2 Latar Belakang**

Olahraga adalah serangkaian latihan teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sengaja untuk meningkatkan kapasitas fungsional mereka. Hoki lapangan adalah permainan 2-peleton dimana setiap peleton terdiri dari 11 pemain, setiap pemain menggunakan tongkat untuk memainkan bola. Menurut Yudi Hidayat hoki adalah permainan memainkan bola menggunakan stik dengan tempo yang cepat (2008: 36). Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak pretensi dengan memasukkan bola sebanyak mungkin ke dalam gawang lawan dari lingkaran, dan mempertahankan gawang milik sendiri agar tidak kemasukan bola, memenangkan permainan dalam hoki dengan memasukkan bola lebih jauh ke dalam gawang lawan. dari area tembak. dibandingkan dengan lawan yang memasukkan bola. Kriteria bermain hoki adalah olahraga yang memiliki banyak cara pengantar. Perkembangan permainan hockey saat ini yang dimainkan di lapangan conflation berarti bahwa cara-cara pengenalan yang semakin jauh harus dilatih agar sesuai dengan perkembangan zaman permainan hoki ultramodern yang dimainkan.

Menurut Suprijono (2010, hlm. 46) proses pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Proses pembelajaran dalam olahraga memerlukan faktor pendukung sebagai pendamping pembelajaran tentang olahraga, salah satu pedomannya berupa perlengkapan bimbingan belajar, perlengkapan bimbingan belajar adalah perlengkapan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan dari kajian seorang penulis. Buku merupakan bahan yang diperlukan dalam proses literasi, hal ini dapat dilihat dari fungsinya sebagai alat bantu yang dapat membantu dalam penyampaian materi yang akan dilakukan dalam proses literasi, bagi para sarjana dengan perlengkapan bimbingan belajar mereka dapat lebih melaksanakan proses literasi. lancar sehingga mereka diharapkan untuk memahami materi. dengan baik. Hal ini menunjukkan pentingnya perlengkapan bimbingan belajar dalam proses literasi tentang cara-cara olahraga.

Berpijak pada ungkapan di bawah ini, peneliti membuat kepatuhan utama terhadap kurangnya peralatan bimbingan belajar yang dapat digunakan sebagai peralatan pendamping belajar di cabang hoki Program Studi Kesehatan dan Kesehatan Universitas Sriwijaya, hasil observasi awal peneliti mendapatkan bahwa belum adanya bahan ajar cabang olahraga *hockey* di Program Studi Penjaskes di Universitas Sriwijaya yang dapat dijadikan sebagai bahan panduan pembelajaran mata kuliah cabang olahragahockey di Program Studi Penjaskes Universitas Sriwijaya, berikut beberapa daftar buku dan jurnal terkait cabang olahraga *Hockey* yang peneliti peroleh yaitu: 1. Ridlo Dwi. 2019. Buku ajar Permainan Olahraga *Hockey*. Malang. 2. Rahman, Abdul., Syahrudin (2019). Sosialisasi permainan hockey indoor dan memasyarakatkan hockey. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Makassar. LP2M UNM Makassar. 3. Primadi Tambrani. 2002. *Hockey* Kreativitas dan riset dalam Olahraga. Bandung ITB. 4. Joko Purwanto. 2004. *Hockey*. Yogyakarta: FIK UNY. 5. Heryanto Nur Muhammad. 2018. *Hockey*. Unesa university press.

Elemen penting dalam proses literasi adalah minimnya perlengkapan bimbingan belajar yang dapat digunakan oleh para sarjana. Perlengkapan les yang menarik dan mudah digunakan akan sangat membantu para sarjana dalam proses literasi. Sehubungan dengan kemajuan teknologi akhir-akhir ini, serta keluasan teknologi informasi dan komunikasi, maka pemanfaatan teknologi ini dalam bidang pendidikan merupakan suatu keniscayaan. Kematangan platform berbasis android/digital. Teknologi dapat digunakan dalam proses literasi sebagai bentuk kreativitas guru sekolah dalam mengikuti pola kebiasaan ulama dalam menggunakan ponsel dengan mengarahkan manfaat teknologi ke arah yang positif. Salah satu keunggulan teknologi pendidikan dapat dilihat dari perangkat bimbingan belajar yang dikembangkan tidak hanya dalam bentuk perangkat bimbingan belajar yang diterbitkan, tetapi juga dalam bentuk perangkat bimbingan belajar digital. Terutama akan menghambat proses literasi. Dengan akan diadakannya mata kuliah olahraga hoki di program studi penjaskes fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya pada tahun ajaran 2022/2023 memerlukan bahan ajar dan didukung kemajuan teknologi serta di karenakan kondisi yang mengharuskan

pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi bahan ajar olahraga hoki berbasis digital dirasa perlu untuk dibuat disituasi seperti ini. Permasalahan yang dihadapi pada pelaksanaan mata kuliah *hockey* seperti di atas harus diatasi, jika tidak diatasi maka mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam menempuh mata kuliah *hockey* diprogram studi pejaskes universitas sriwijaya, juga akan menghambat penguasaan mata kuliah lain yang merupakan kelanjutan mata kuliah tersebut atau mata kuliah yang bersinergi dengan mata kuliah tersebut. Dan jika permasalahan tersebut tidak juga segera diatasi akan mempengaruhi perkembangan soft skill mahasiswa, sehingga lulusan yang dihasilkan tidak akan memenuhi persyaratan yang dibutuhkan lapangan kerja. Penelitian pengembangan buku ajar berbasis digital ini juga pernah di teliti Ita Ratiyani, Wachju Subchan, Slamet Hariya di dkk. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital dengan aplikasi model pembelajaran siklus 5E (Learning cycle 5E) terdapat tiga tahapan yaitu: 1) Tahap pendefinisian; 2) Tahap perancangan; dan 3) Tahap pengembangan.

Hasil uji konfirmasi dari ketiga validator didapatkan rata-rata skor mencapai 3,41 dengan orde baik. Terjadi peningkatan pengkondisian literasi siswa setelah menggunakan perangkat bimbingan belajar digital dengan pengoperasian model literasi siklus 5E ( Learning cycle 5E) yaitu 71,18 pada pertemuan pertama dan 79, pada pertemuan alternatif. Terjadi peningkatan masalah belajar siswa setelah menggunakan perangkat bimbingan belajar digital dengan pengoperasian model literasi siklus 5E ( Learning cycle 5E), terlihat rata-rata skor yang dicapai pada pertemuan pertama adalah 78,13 dan skor rata-rata pada pertemuan alternatif adalah 82,00 . Didasarkan pada hasil penilaian ahli dan tanggapan siswa terhadap BAHAN AJARAN DIGITAL DAN Pengoperasiannya PADA MODEL SIKLUS Literasi 5E ( CYCLE 5E) MENUJU Pengkondisian dan Isu Literasi (Siswa Kelas VII DI SMP NEGERI 10 PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2012/2013) maka menggunakan. Teknologi yang berkembang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pengkondisian literasi saat ini. Menurut Aryanti, Hartati, dan Syafaruddin (2020) bahwa kemajuan Teknologi, informasi dan komunikasi diharapkan mampu membantu mengatasi masalah kegiatan pembelajaran yang terjadi. Dengan adanya buku digital dapat mengefektifkan, mengefesiesikan

waktu pembelajaran karena tidak perlu membawa buku paket dalam bentuk fisik dan dapat membantu memudahkan mahasiswa karena dalam fitur multimedia dapat menjadi tutor. Media untuk melumasi para mahasiswa dalam pembelajaran di luar akademi yang menerapkan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan stoner commerce yang saat ini sedang berkembang adalah buku digital atau yang dikenal dengan ase-book. Buku ajar dapat dirancang secara kompleks dengan batasan tertentu sehingga buku ajar itu ada semacam dialog internal antara penyampai informasi dan penerima informasi. Masa pandemi sekarang ini buku ajar cetak di rasa kurang efektif jika digunakan saat pembelajaran daring maka sebaiknya buku ajar cetak tersebut akan dikembangkan menjadi buku ajar berbasis digital. Buku ajar sangat di perlukan dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung dan menguatkan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru atau dosen. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya adalah pada materi bahan ajar yang dikembangkan dengan judul “ *Pengembangan buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya* “.

### **2.3 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penelitian pada mahasiswa maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan buku ajar Hockey berbasis digital pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan perlu dirancang ?
2. Bagaimana pengembangan buku ajar Hockey berbasis digital pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan efektif sebagai media pembelajaran ?

### **2.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan buku ajar cabor hockey berbasis digital yang praktis sebagai sumber belajar di program studi penjaskes unsri.

2. Untuk menghasilkan buku ajar cabor hockey berbasis digital yang valid sebagai sumber belajar di program studi penjaskes unsri.
3. Untuk menghasilkan buku ajar cabor hockey berbasis digital yang efektif sebagai sumber belajar di program studi penjaskes unsri.

### **2.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini di harapkan bermanfaat terutama di antara nya bagi :

#### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan manfaat wawasan serta pengetahuan pengembangan buku ajar berbasis digital dan dapat bermanfaat sebagai acuan memperluas materi terutama pada bidang pribadi mahasiswa

#### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi program study, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi prodi yang berperan sebagai penyelenggara pendidikan untuk pengetahuan sekaligus alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar efektif.
- b. Bagi dosen, untuk mempermudah pembelajaran mata Kuliah hockey, dan memperkaya wawasan ilmiah.
- c. Bagi mahasiswa, agar mahasiswa mudah mengerjakan tugas dan mengikuti perkuliahan mata kuliah hockey.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ary Purmadi, Diah Lukitasari, (2017), *Pengembangan Sumber Belajar Digital Berbasis Web Pada Mata Kuliah Kewirausahaan*. Mataram: Fakultas Ilmu Pendidikan. Vol.2 No.2
- Abdul (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Ahmad (2020). *Alternative Assessment in Distance Learning In Emergencies Spread of Coronavirus Diase ( Covid-19) in Indonesia*. Jurnal Padagogik.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran*. Jurnal Salaka , 2 (1).
- Asryad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Azhar Ahmad Smaragdina (2020). *Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri*. Malang: Universitas Negeri Malang Vol.03 No.01
- Cristina (2016). *Persepsi Guru Tentang Digital Natives, Sumber Belajar Digital dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.
- Daryanto dan Dwicahyono (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran ( Silabus, RPP, PBH, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gva Media.
- Desti Siti Khoiriah, Yunyun Yudiana, (2016), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki*. Jakarta: Fakultas Pendidikan Indonesia. Vol.1 No1
- Dirgeyasa, I. W. (2011). *Bahan Ajar Menulis Bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus ESP Maritime English Berbasis Genre*. Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Drs. R. Sunardianta, M.Kes, (2019), *Model Pendekatan Taktik Dalam Permainan Invasi*. Surabaya: Ilmu Kesehatan Olahraga Universitas Airlangga
- Eni Susilawati, Ai Sri Nurhayati, Kusnandar, (2016), *Pemanfaatan Konten Digital Pusat Sumber Belajar (Psb) Pada Sekolah Rintisan Penerima Bantuan Perangkat Psb*. Tangerang selatan : Pusdatin Kemendikbud.

Vol. 21 No. 2

- Feri Kurniawan (2012). *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- FIH (2017). *Fih Rules Hockey 2017*. Rules of Hockey Including Explanations, January.
- Fitri Erning Kurniawati, (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah*, Jawa Tengah: Dinas Pendidikan Kabupaten Sragen, Vol. 9. No.2
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setya.
- Hartati, dkk. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi pada Media Pembelajaran Interaktif. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Volume 08 No. 01, 2020 page 13-18*. Universitas Sriwijaya Indonesia.
- Hartati, Silvi Aryanti, P. A. Q. (2017). *Development of Learning Athletic Learning Models Release Directly Based Games in Elementary School*. 2, 256–260.
- Hilman Zaini<sup>1</sup>, Deni Darmawan, Hudiana Hernawan, (2019), *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Logika Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas X SMKN 2 Garut)*, Jakarta : Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1
- Irinna Aulia Nafrin, Hudaidah (2021), *Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19*, Palembang: Universitas Sriwijaya. Vol. 3 No. 2
- Ita Ratiyani, Wachju Subchan, Slamet Hariyadi, (2014), *Pengmbangan Bahan Ajar Digital Dan Aplikasinya Dalam Model Siklus Pembelajaran 5e (Learning Cycle 5e) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII Di Smp Negeri 10 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013)*. Jawa Timur: Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan P.Mipa Fkip Universitas Jember. Vol. 3 No. 1, hal 79-88
- Jagad Aditya Dewantara<sup>1</sup>, T Heru Nurgiansah, (2021), *Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta* Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. *jurnal Basicedu* Vol. 5 No. 1
- John Cadman. (1985). *Hockey, The skills of the Game*, Marlborough, Rams burg: The Cro wood Press.

- Kusnayat (2020). *Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid -19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa*. Bandung: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran.
- Lestarani, Dewi, et al. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Pada Materi Termokimia Untuk SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Gatranusantara*, 2021, 19.1: 91-98.
- Lestari, Ika (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang : Akademia
- Mubasiroh, Siti Latifah. 2013. Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI. Skripsi S1. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS UNY.
- Mulawarman (2020). *Persoalan Dosen dan Mahasiswa Masa Pandemi Covid-19 Dari Gagap Teknologi Hingga Mengeluh Boros Paket Data*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Hardiknas.
- Muzaki, M., Handoyo, B., & Taryana, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Geografi Materi Sumber Daya Alam Berbasis High Order Thinking Skill (Hots)*. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial , 2 (1).
- Nalurita, Siroj, dan ilma (2010). *Bahan Ajar Kesebangunan Dan Simestri Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Macro Media Flash Di Kelas 5 Sekolah Dasar*. Palembang. Vol.04 No.01
- Nana. (2020). *Pengembangan Inovasi Modul Digital dengan Model POE2WE sebagai Salah stu Alternatif Pembelajaran Daring di Masa New Normal. Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*. Tasikmalaya: Prosiding SNFA.
- Nurdyansyah, Riska Sugiarto, Pandi Rais, (2018), *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jawa timur: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Islamic Education Journal 2(2), 201-212
- Nurhasan. (2011). *Tips Praktis Menjaga Kebugaran Jasmani*. Gresik: Abil Pustaka.
- Permana, N. D., & Manurung, I. F. (2020). *Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Inquiry pada Masa Pandemi Covid-19*. El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education , 3 (2).
- Prastowo, Andi. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik.

Yogyakarta: Diva Press.

Primadi Tabrani. (2001). *Hockey & Kreativitas dalam Olahraga*. Bandung: ITB Bandung.

Powell, J., et al. (2012). *Crowood Sports Guides Hockey*. Wiltshire: The Crowood Pres.

Rachmat Dan Krisnadi (2020). *Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Online Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid-19*. Tangerang : Universitas Mercua Buana.

Rafika Firdani Auliya, Heryanto Nur Muhammad (2020), *Peranan Tingkat Kondisi Fisik Dan Keterampilan Bermain Hockey Dalam Pencapaian Prestasi*, Surabaya: S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Surabaya. Vol. 08 No. 02

Reni Gustiwati, (2019), *Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Fabel di Kelas Awal Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 19. No.2

Ridho Dwi Priyoko,(2019), *Buku Ajar Permainan Olahraga Hockey*, Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UM Malang.

Sabar Surbakt,(2013), *Hubungan Kecepatan, Kelincahan Dan Kekuatan Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Mengontrol Bola Dalam Permainan Hockey Atlet Putri Pelatda Sumatera Utara Persiapan Pon XVII Kalimantan Timur*, *Jurnal Ilmu Keolahragaan* Vol. 12(1)

Sandey Tantra Paramitha, Lestari Ema Anggara (2018). *Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam*. Jawa Tengah: Universitas Pendidikan Indonesia. Vol.03 No.01

Susilawati, F., Gunarhadi, & Hartono. (2020). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Siswa*. *EduHumaniora; Jurnal Pendidikan Dasar* , 12 (1).

Sona Rahmada Yani, Menik Kurnia Siwi, (2020), *Analisis Penggunaan Media Sosial Dan Sumber Belajar Digital Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native Di SMAN 2 Painan*. Sumatera Barat: Economic Education Program, Padang State University. Vol.13 No.1

Supriadi,(2015), *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran*,

*Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Vol.3 N0.2*

Sugiarto, Riska, Nurdyansah Nurdyansyah, and Pandi Rais (2018) *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." Halaqa: Islamic Education Journal 2.2 (2018): 201-212.*

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: PT Alfabet.

Suhada (2020). *Pembelajaran Daring Berbasis Google Clasroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19.* Bandung.

Suhirman (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik.* Bengkulu. Vol.02 No,01

Suhirman, S. (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education, 2(1), 159-173.*

Suryaman (2012). *Metodelogi Pembelajaran Bahasa.* Yogyakarta: UNY Press

Siti Latifah Mubasiroh, Skripsi S1, (2013). *Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI.*

Solviana (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid – 19 Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring.* Lampung: Universitas Muhammadiyah Pringsewu.

Titi Rohaerti (2020). *Respon Mahasiswa Pendidikan Matematika Dalam Penggunaan Google Clasroom Di Era Covid 19.* Jurnal Integral.

Vitry Marenden, Witarsa Tambunan, Mesta Limbong (2021), *Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu Sdm Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal,* Jakarta: Magister Administrasi Pendidikan PPs-UK. Vol.10 No. 02

Yayat Ruhiat, Irwan Djumena,(2019). *Pengebangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik Kelas X*, Banten: Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Yensi, N.A (2020). *Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid-19)*. Jurnal Pendidikan Mtematika Raflesia.

Yudi Hidayat, (2016), *Jurnal Olahraga*. Cimahi: STIKP Pasundan Cimahi.  
Vol.2 NO. 2

Ward, Carl. (1996). *Siri Mengenal Sukan (Edisi Bahasa Malaysia)*. London: Pan Eart Sdn.