

**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**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Sebagai Salah Satu persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

**ARRISYAH WARDAH BAKRI SIREGAR
NIM. 21086017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : 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

Nama : Arrisyah Wardah Bakri Siregar

NIM : 21086017

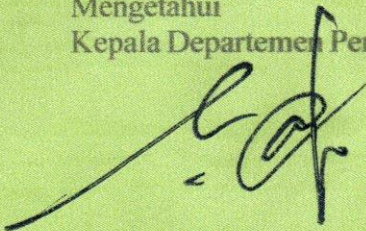
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

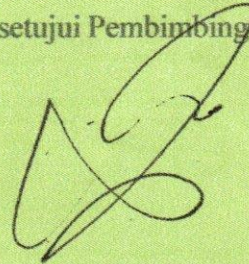
Padang, 11 Mei 2026

Mengetahui
Kepala Departemen Pendidikan Olahraga



Dr. Aldo Naza Putra, M. Pd
NIP. 198909012018031001

Disetujui Pembimbing



Frizki Amra, S.Pd., M.Pd
NIP. 199205312020121007

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang

Judul : 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

Nama : Arrisyah Wardah Bakri Siregar

NIM : 21086017

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Departemen : Pendidikan Olahraga

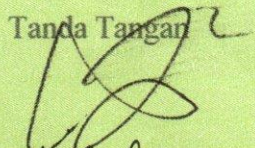
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

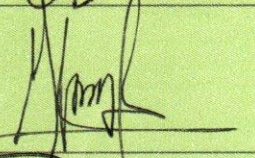
Padang, 11 Mei 2026

Tim Penguji:

	Nama
1. Ketua	: Frizki Amra, S.Pd., M.Pd
2. Anggota	: Drs. Yaslindo, MS
3. Anggota	: Indri Wulandari, S.Pd., M. Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3.  mebo-11

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul 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 adalah asli karya saya sendiri
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Arrisyah Wardah Bakri Siregar
NIM. 21086017

ABSTRAK

Arrisyah Wardah Bakri Siregar. 2026. "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" *Skripsi*. Padang: Program Studi Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Departemen Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang.

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). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus s.d september 2025 di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. 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 ini merupakan tes keterampilan passing bolabasket. Teknik analisis data statistik menggunakan analisis uji beda mean atau uji t.

Hasil penelitian adalah: 1) Terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan E-Book terhadap keterampilan passing Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP, 2) Terdapat pengaruh media pembelajaran tanpa menggunakan E-Book terhadap keterampilan passing Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP, 3) Terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran menggunakan media *E-book* dan tanpa menggunakan E-book terhadap keterampilan passing Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur kita ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, Saya dapat menyelesaikan serta mengajukan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni nabi besar kita Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “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” ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yang sangat saya istimewa dan tercinta kedua orang tua, papa (Syamsul Bakri Siregar), mama (Rubiah Sri Rezeki Manik), serta keluarga tercinta yaitu kakak (Aulia Rahmadhani Bakri Siregar), adek (Nazwah Pinta Ito Bakri Siregar dan Fairuz Dinar Bakri Siregar), yang juga memberikan dorongan baik moral dan materi yang membantu jalannya skripsi, semangat, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T., M.T selaku Rektor Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Prof. Dr. Nurul Ihsan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan di Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Aldo Naza Putra, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Frizki Amra, S.Pd., M.Pd., Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, dan saran yang sangat penting kepada saya selama proses perkuliahan dan penelitian.
6. Bapak Drs. Yaslindo, MS Selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Indri Wulandari, S.Pd., M. Pd Selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang.
9. Rekan-rekan Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang yang selalu memberikan dukungan, semangat dan gagasan dalam menyusun skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, kekhilafan dan kekurangan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala

kerendahan hati penulis mengharapkan saran yang membangun dari semua pihak.

Untuk itu penulis ucapkan terima kasih.

Padang, April 2026

Arrisyah Wardah Bakri Siregar

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	8
2. E-Book.....	21
3. Bola Basket.....	24
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Konseptual... ..	36
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Desain Penelitian	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	42
F. Prosedur Penelitian	43

G. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis	56
C. Pengujian Hipotesis	60
D. Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan E-book dan Buku Konvensional.....	24
2. Desain Penelitian.....	39
3. Populasi Penelitian.....	40
4. Rubrik penilaian keterampilan <i>passing</i> permainan bola basket.....	46
5. Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> Kelompok Eksperimen.....	50
6. Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> Kelompok Kontrol	52
7. Distribusi Frekuensi Data Respon Positif Menggunakan Media <i>E-Book</i>	54
8. Distribusi Frekuensi Data Respon Positif Tanpa Menggunakan Media <i>E-Book</i>	55
9. Uji Normalitas Keterampilan <i>Passing</i> Bola Basket	57
10. Uji Homogenitas Keterampilan <i>Passing</i> Bola Basket.....	59
11. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis 1	60
12. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis 2.....	61
13. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis 3.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Basket.....	28
2. Chest pass (Operan Dada).....	30
3. Bounce Pass (Operan Bawah)	32
4. Overhead pass (operan atas)	34
5. Kerangka Konseptual.....	37
6. Histogram <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> Kelompok Eksperimen	51
7. Histogram <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> Kelompok Kontrol	53
8. Histogram Respon Positif terhadap Pembelajaran Dengan Menggunakan Media <i>E-Book</i>	54
9. Histogram Respon Positif terhadap Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media <i>E-Book</i>	56
10. Pertemuan 1, 7B (Kelas Digital yang Pakai Ebook) SMP PB	116
11. Pertemuan 2, 7B (Kelas Digital yang Pakai Ebook) SMP PB	116
12. Pertemuan 3, 7B (Kelas Digital yang Pakai Ebook) SMP PB	117
13. Pertemuan 1, 7B (Kelas Digital yang Pakai tanpa Ebook) SMP PB	117
14. Pertemuan 2, 7B (Kelas Digital yang Pakai tanpa Ebook) SMP PB	118
15. Pertemuan 3, 7B (Kelas Digital yang Pakai tanpa Ebook) SMP PB	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar	77
2. Data Peserta Didik Kelas VII B	91
3. Data Peserta Didik Kelas VII D	91
4. Data <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Keterampilan Passing Kelompok Eksperimen	93
5. Data <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Keterampilan Passing Kelompok Kontrol ...	95
6. Uji Normalitas data kelompok eksperimen.....	97
7. Uji Normalitas data kelompok kontrol.....	99
8. Uji Homogenitas	101
9. Uji Hipotesis.....	105
10. Daftar Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors	111
11. Daftar Luas Dibawah Lengkungan Normal Standar Dari 0 ke z	112
12. Tabel Persentil Untuk Distribusi t.....	113
13. Tabel distribusi F.....	114
14. Dokumentasi Penelitian	116
15. Surat Keterangan Alat	119
16. Validator Materi.....	120
17. Validator Media	126
18. Surat Izin Uji Coba Instrumen	131
19. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	132
20. Surat Izin Penelitian	133
21. Surat Balasan Izin Penelitian	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 memungkinkan 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 menekan 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. Oleh karena itu, materi pembelajaran *passing* harus disampaikan secara menarik dan kontekstual. Namun kenyataannya masih banyak guru belum memaksimalkan dalam memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini

berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

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.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “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 diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran bola basket.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah ditulis diatas, maka terdapat beberapa faktor penyebab terjadinya masalah. Identifikasi masalah dalam penelitian ini diantaranya yaitu pertama, siswa masih kesulitan memahami dan mempraktikkan teknik dasar seperti *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead*

pass. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional seperti buku paket dan LKS yang kurang menarik bagi siswa, tanpa dukungan media yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan. Selain itu, belum ada pemanfaatan media digital seperti e-book untuk membantu siswa memahami materi secara mandiri. Terakhir, guru juga belum memiliki referensi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMP dalam pembelajaran teknik dasar bola basket. Selain itu, siswa juga kurang tertarik membaca buku karena dianggap membosankan, sedangkan mereka lebih menyukai menggunakan *handphone* untuk mencari informasi. Di sisi lain, guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dalam proses belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat berbagai faktor yang menjadi penyebab perlunya pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran olahraga khususnya dalam materi teknik dasar permainan bola basket. Oleh karena itu, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan utama, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini hanya difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran olahraga yang berkaitan dengan materi permainan bola basket. Kedua, bentuk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada media berbasis digital, yaitu *E-Book* interaktif yang dirancang untuk mendukung

proses pembelajaran. Ketiga, cakupan materi yang dimuat dalam media pembelajaran *E-Book* ini dibatasi hanya pada teknik dasar *passing* dalam bola basket, dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama, khususnya siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan *passing* bola basket antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *e-book* dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran di SMP Pembangunan Laboratorium UNP?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-book* pada pembelajaran dalam materi *passing* bola basket ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *e-book* dalam materi *passing* bola basket ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket anatara siswa yang menggunakan media pembelajaran di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

2. Untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-book*.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran tanpa media *e-book*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang di uraikan di atas di harapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dapat menambahkan pengetahuan dan pengembangan pembelajaran bagi siswa baik berada di sekolah maupun bahan belajar siswa dirumah.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah siswa memahami materi bola basket pada siswa tingkat sekolah menengah pertama.

3. Bagi Guru

Untuk menambahkan referensi guru sebagai bahan ajar pada materi bola basket dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap seluruh data yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan E-Book terhadap keterampilan passing Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP, dengan $t_{hitung} 17,29 \geq t_{tabel} 1,70$
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran tanpa menggunakan E-Book terhadap keterampilan passing Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP, dengan $t_{hitung} 13,25 \geq t_{tabel} 1,70$
3. Terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran menggunakan media *E-book* dan tanpa menggunakan E-book terhadap keterampilan passing Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium UNP, dengan $t_{hitung} 5,05 \geq t_{tabel} 1,67$

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian mengenai perbandingan respons peserta didik dan efektivitas media *e-book* versus metode konvensional terhadap keterampilan *passing* bolabasket di SMP, diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru PJOK

Bagi guru, untuk mengintegrasikan media *e-book* interaktif ke dalam proses pembelajaran. Manfaatkan fitur multimedia (video, gambar bergerak) dalam *e-book* untuk demonstrasi teknik *passing* yang lebih jelas, mengingat respons siswa terhadap media ini sangat baik dan Meskipun *e-book* efektif, guru tidak boleh sepenuhnya meninggalkan metode konvensional. Latihan fisik langsung, umpan balik (feedback) instan di lapangan, dan demonstrasi langsung oleh guru tetap krusial untuk pembelajaran keterampilan motorik. Kombinasikan teori dari *e-book* dengan praktik lapangan yang intensif.

2. Bagi Sekolah

Sekolah perlu mendukung penyediaan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil, perangkat tablet/laptop yang cukup, dan platform *Learning Management System* (LMS) untuk memudahkan distribusi dan akses *e-book* oleh seluruh siswa. Sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan berkala bagi guru PJOK mengenai pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital, termasuk pembuatan *e-book* yang berkualitas.

3. Bagi Peneliti

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan *e-book* pada keterampilan bolabasket lainnya (seperti *shooting*, *dribbling*, atau *defense*) atau cabang olahraga lain untuk memperkaya khazanah penelitian. Disarankan untuk melakukan penelitian kualitatif tambahan untuk menggali alasan mendalam di balik respons positif siswa, tidak hanya

melalui survei persentase, tetapi juga melalui wawancara mendalam atau observasi kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amani, Shofi, Syamsuddin Syamsuddin, and Lailla Hidayatul Amin. "Analisis Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 9.2 (2022): 432-444.
- Amra, F. (2017). Koordinasi Mata Tangan Terhadap Kemampuan Chest Pass Atlet Bola Basket Sma Pembangunan Laboratorium Padang. *Jurnal Menssana*, 2(2), 36-48.
- Armianti, Fauzan, & Harisman (2022). Tentang Realistic Mathematics Education Pada Topik Probabilitas.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android*. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Azhari, A., & Armanda, F. (2018, March). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Materi Ajar Biologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 1, No. 1, pp. 56-63).
- Cintiaraa, D. A., Syahada, A. A., & Majdudin, F. N. (2023). Relevansi Open Educational Resources (*E-Book*) dalam Penghematan Finansial Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 384-392.
- Damsir, D., Idris, M., & Rizhardi, R. (2021). Survei tingkat kebugaran jasmani pada siswa sekolah menengah pertama. *Jolma*, 1(1), 41-53.
- Darimi, I. (2017). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 1(2), 111-121.
- Darni, D. (2015). PENGGUNAAN MEDIA KORAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MEMINDAI DI SEKOLAH DASAR. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2).
- Emmy, S. I. A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Sistem Tata Surya (Misitas) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Di MI Hidayatul Mustafidin Kabupaten Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

- Falenthine. 2021. Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Kependidikan. Volume: 1 | Nomor 1 | April 2021 | E-ISSN: 2798-365X | DOI: 10.47709/educendikia.v1i1.1774
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBOOK UNTUK MATA KULIAH MEDIA TELEVISI DAN VIDEO. J-INSTECH; Vol 3, No 1 (2022); 41-46 ; 2722-340X ; 10.20527/j-Instech.V3i1. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/ERICA%20Gusvita%20Hamsi%20Mansur%20Agus%20Utama>
- Hardi, Y., Simanjuntak, V. G., & Yunitaningrum, W. MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROGRAM DI SMA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 5(2).
- Hariawan dan Hasyim. (2024: 27-29). Pembelajaran Permainan Bola Basket. NEM.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 2(2), 227-239
- Kamal, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Elektronik Pada Materi Sistem Imun Development of Learning Media Based on Electronic Book on Immune System Subject Matter (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Kamran, K. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan *Passing* Dalam Permainan Bolabasket Menggunakan Gaya Mengajar Divergent Di SMA Negeri 4 Wajo (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Khairrani, A. (2019). *E-Book* sebagai media pembelajaran di masa depan. Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta, 5-6.
- Kissinger, J. S. 2013. *The Social and Mobile Learning Experiences of Students Using Mobile Ebooks*. Journal of Asynchronous Learning Networks, 17 (1), 155-170
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Modul *Elektronik* (E-Modul). In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (Vol. 4, No. 1, pp. 145-156).

- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 6(1), 2783-2799.
- Mahmud, A. Z., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Sman. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 35-39.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan *E-Book* pada era digital. *Al Maktabah*, 19(1).
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Mokoagow, A. (2013). Pengaruh Latihan Overhead Pass Terhadap Kemampuan Tembakan Tiga Angka Dalam Permainan Bola Basket Di Pkr-Ikor Fik Unima. *JURNAL HEALTH AND SPORT*, 6(01).
- Munif, A. (2013). *Simulasi Digital Jilid 2*. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar
- Nirwandi. FIK-UNP, Y. FIK-UNP, and K. Firdaus, "Pengaruh Metode Latihan Sistem Set Terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ledak Otot Lengan Pada Atlet Bolabasket FIK UNP", *jm*, vol. 3, no. 1, pp. 107-116, Jun. 2018.
- Nugroho, A., & Raharjo, F. M. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Chest Pass Dalam Bermain Bola Basket Dengan Penerapan Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Siswa Kelas VIII SMP Santa Maria Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1), 24-29.
- Nur, H. W., Nirwandi, N., & Asmi, A. (2018). Hubungan Sarana Prasarana Olahraga Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma N 1 Batipuah Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal MensSana*, 3(2), 93-101.
- Nurhayati, E. (2022). Pendekatan Quality Function Deployment (QFD) dalam proses pengembangan desain produk Whiteboard Eraser V2. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 5(2), 75-82.
- P.Pitnawati and D. Damrah, "Evaluasi Pelaksanaan Program Latihan Senam Di Klub Senam Semen Padang", *jm*, vol. 4, no. 1, pp. 9-16, May 2019

- Pranata, D., & Kumaat, N. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja: Literature Review. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 10(02), 107-116.
- Prasetya, T. D., Wiradihardja, S., & Suwarso, B. K. (2019). MODEL LATIHAN PASSING BOLA BASKET BERBASIS PERMAINAN UNTUK PEMULA TINGKAT SMP. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2), 240-247.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., & Ardiana, D. P. Y. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, S., & Irwan RS Tambunan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 24-34.
- Putri, T. I., Budiana, D., & Hidayat, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran bola basket berbasis video animasi untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 5(1), 44-52. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i1.21446>
- Putri, L. S., & Hariyanto, A. (2020). SKILL ACQUISITION MODEL LATIHAN PASSING (MENGOPER) BOLA BASKET MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 3(2).
- Rahayu, T., Sulaiman, S., & Hartono, M. (2023, June). Peran Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, pp. 158-162).
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD LKIA. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1-10.
- Rumalean, M. S., Noho, M., & Juliadarma, M. (2023). Manajemen Peserta Didik Dalam Pengembangan Bakat Dan Minat. *JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 111-119.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- S. Sadiman, Arief. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Safaat, Nazruddin H. *Pemrograman Aplikasi Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. 2nd ed. Bandung: Informatika Bandung, 2015

- Saichudin dan Sayyid Agil Rifqi Munawar. (2019:12). Buku ajar bola basket. Wineka media
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran, 2, 414-21.
- Sudaryono. (2014). Aplikasi Statistika untuk Penelitian. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. (Sutopo, Ed.). Bandung : Cv. ALABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabet.
- Suprayitno, S., & Putri, W. T. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(1), 1-13.
- Susanto, A. (2014). Pengembangan Pembelajaran IPS di SD. Kencana.
- Susanto, Hery. 2012. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurna Pendidikan Vokasi, Vol 2, No. 2 Juni 2012
- Tika Aprilia, Sunandi, Djono, Pemanfaatan Media Buku Digital Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Prosiding Nasional 2017, 6 Maret 2017
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). Product design and development. In IMcGraw-Hill Education (Sixth edit). McGraw-Hill Education. https://doi.org/10.2166/9781789061840_0_019
- Walangitan, M. R., Wollah, M., Rundengan, M., & Lumatauw, L. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MAHASISWA JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS POLITEKNIK NEGERI MANADO. MANAJEMEN ADMINISTRASI BISNIS DAN PEMASARAN, 4(2 AGUSTUS), 13-24.
- Wawan S. Suherman (2004). Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek Pengembangan. Yogyakarta: FIK UNY

- Wijayanti, N.A., Damayanti, L. E., & Sunarya, I.(2016). Pengembangan E- Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Studi Kasus di SMA Negri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuaran*, Volume 13 Nomor 2, 187-188
- Yaumi. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016
- Zulbahri, Z., & Astuti, Y. (2020). Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 86-91.
- Zulbahri, Z., & Astuti, Y. (2020). Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 86-91.