

PERSEPSI TERHADAP PELATIHAN MINAT GENERASI Z TERHADAP SEPAK TAKRAW MELALUI MEDIA DIGITAL

I Ketut Semarayasa¹, Kadek Yogi Parta Lesmana², I Made Satyawan, Peby Gunarto, Nyoman Suma Indrawan³

^{1,2,3,4,5} Jurusan Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
Email: ketut.semarayasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This article aims to report the perceptions of Generation Z regarding training for the revitalization of interest in sepak takraw in Pakisan Village through the application of digital learning media and community-based training. The activity was conducted on Sunday, August 11, 2025, involving 25 participants consisting of students and local youth. The training, guided by one resource person, employed lecture, discussion, and simulation methods. The results indicated an improvement in participants' knowledge and skills related to basic techniques, cultural values, and motivation to engage in sepak takraw. Furthermore, participants perceived digital media as an effective learning tool, while the community-based approach strengthened social bonds. These findings highlight the importance of integrating technology and community in preserving and promoting traditional sports.

Keywords: Perception, Generation Z, sepak takraw, digital media, community training

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan melaporkan persepsi Generasi Z terhadap pelatihan revitalisasi minat pada olahraga sepak takraw di Desa Pakisan melalui penerapan media pembelajaran digital dan pelatihan berbasis komunitas. Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 16 September 2025, dengan peserta sebanyak 25 orang yang terdiri atas pelajar dan pemuda setempat. Pelatihan menghadirkan satu narasumber dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta simulasi praktik. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta terkait teknik dasar, pemahaman nilai budaya, serta motivasi berpartisipasi dalam sepak takraw. Selain itu, peserta menilai media digital efektif sebagai sarana pembelajaran, sementara pendekatan komunitas memperkuat rasa kebersamaan. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dan komunitas dalam upaya melestarikan olahraga tradisional.

Kata kunci: persepsi, generasi Z, sepak takraw, media digital, pelatihan komunitas

PENDAHULUAN

Desa Pakisan, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Bali, memiliki tradisi kuat dalam olahraga sepak takraw. Bagi masyarakat setempat, olahraga ini bukan sekadar sarana rekreasi, tetapi juga merupakan identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Prestasi atlet sepak takraw Desa Pakisan di tingkat kabupaten

hingga provinsi menjadi bukti nyata kontribusi desa dalam menjaga eksistensi olahraga tradisional. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup generasi muda menghadirkan tantangan serius. Aktivitas berbasis teknologi informasi dan hiburan daring kini lebih mendominasi keseharian remaja, sehingga minat terhadap olahraga tradisional menurun. Penelitian Khoriyah (2024) menunjukkan adanya kecenderungan

penurunan partisipasi remaja dalam olahraga tradisional akibat paparan media digital. Hal ini diperkuat oleh Nuryadin dkk. (2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif bagi generasi Z, yang lebih responsif terhadap pendekatan digital, visual, dan interaktif.

Kondisi tersebut berimplikasi pada keberlangsungan tradisi sepak takraw di Desa Pakisan. Tanpa strategi adaptif, identitas budaya sekaligus prestasi desa berisiko menurun. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata, yaitu melalui pengembangan **media pembelajaran digital interaktif berbasis teknik dasar sepak takraw** yang dikombinasikan dengan **pelatihan berbasis komunitas**. Program ini memiliki tujuan untuk: 1) Meningkatkan minat dan motivasi generasi muda terhadap sepak takraw., 2) Memfasilitasi pembelajaran teknik dasar sepak takraw melalui media digital yang menarik., 3) Membentuk komunitas pembinaan berkelanjutan sebagai wadah regenerasi atlet desa.

Roadmap meliputi PkM terdiri dari: Analisis kebutuhan dan potensi desa, Pengembangan media pembelajaran digital interaktif, Implementasi pelatihan teknik dasar sepak takraw, Pembentukan komunitas pembinaan berkelanjutan.

Outcome yang diharapkan adalah terciptanya regenerasi atlet muda Desa Pakisan dengan motivasi dan keterampilan dasar sepak takraw yang baik. Output kegiatan mencakup **produk media digital interaktif (*flipbook*)**, dan **terbentuknya komunitas pembinaan sepak takraw di tingkat desa**.

Dengan demikian, program ini diharapkan menjadi solusi adaptif untuk menjaga tradisi sepak takraw sekaligus meningkatkan kualitas pembinaan olahraga di era digital, tanpa mengesampingkan nilai budaya lokal.

METODE

Kegiatan pelatihan dilakukan pada hari sabtu, tanggal 09 Agustus 2025 di SMPN 4 Kubutambahan Buleleng, sedangkan pendampingan dilakukan setiap hari sabtu sore secara daring (zoom) untuk membahas permasalahan yang dihadapi oleh atlet dan pelatih. Pendampingan juga dilakukan saat ada permasalahan yang dihadapi oleh peserta melalui grup WA (setiap saat). Peserta pelatihan ini berjumlah 25 orang. Pelatihan ini melibatkan 1 narasumber dari Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha. Kegiatan pendampingan dan pelatihan dilakukan melalui beberapa 3 (tiga) tahapan, yang meliputi: 1. tahapan persiapan, 2. tahapan pelaksanaan, dan 3. tahap evaluasi. Dimana seluruh tahapan kegiatan pendampingan dan pelatihan ini dilakukan dengan mengikuti protokol kesehatan. Sebelum melakukan kegiatan pendampingan dan pelatihan, sejumlah persiapan telah dilaksanakan, seperti: penyiapan materi, menghubungi ketua PRUI Buleleng, mengirim undangan ke narasumber, permohonan ijin kegiatan/tempat pelatihan dan serta pendataan atlet sepak takraw Buleleng sebagai peserta dalam pendampingan dan pelatihan.

Dalam pendampingan dan pelatihan ini juga dilaksanakan Evaluasi. Evaluasi kegiatan dalam pelatihan juga langsung dilakukan oleh fasilitator melalui evaluasi proses ketika proses pelatihan sedang berlangsung. Dimana evaluasi ini dilakukan melalui metode pengamatan (observasi) untuk mengetahui tingkat partisipasi peserta dalam pelatihan.

Selain evaluasi proses kegiatan, pada pelatihan dan pendampingan ini juga dilakukan evaluasi hasil. Dimana evaluasi proses dilakukan oleh panitia setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan berakhir. Tujuan dilaksanakannya evaluasi hasil dalam pelatihan ini untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan peserta tentang revitalisasi minat pada olahraga sepak takraw di Desa Pakisan melalui penerapan media pembelajaran digital dan pelatihan berbasis komunitas, dimana pada

evaluasi ini peserta pelatihan diminta untuk melakukan simulasi langsung praktek latihan sepak takraw dengan menggunakan media pembelajaran digital (flipbook) dan pelatihan berbasis komunitas. Setelah kegiatan PkM ini juga dilakukan pendampingan kepada atlet. Pendampingan ini dilakukan secara daring

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini ditujukan atlet sepak takraw di Kabupaten Buleleng. Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 16 September 2025. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diikuti oleh 25 peserta. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan melalui beberapa tahapan.

Pertama, pemberian materi tentang definisi media pembelajaran, jenis-jenis media digital, media digital dan pelatihan berbasis komunitas. Pemberian materi ini bermanfaat bagi para peserta, karena pemahaman tentang peserta tentang materi ini akan mampu membantu mereka tentang pentingnya pemahaman, pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran digital dan pelatihan berbasis komunitas bagi atlet sepak takraw. **Kedua**, pemberian materi pembelajaran digital (*flipbook*) teknik dasar sepak takraw dan juga pelatihan berbasis komunitas. Adapun topik yang diberikan tentang pemahaman, pengetahuan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran digital (*flipbook*) teknik dasar sepak takraw dan juga implementasi pelatihan berbasis komunitas. Hal ini sangat penting, Media pembelajaran digital (*flipbook*) dan pelatihan berbasis komunitas diberikan untuk olahraga sepak takraw di Desa Pakisan. Hal ini penting karena selama ini proses latihan hanya mengandalkan instruksi langsung dari pelatih dengan model konvensional, tanpa dukungan media pembelajaran modern. Flipbook yang berisi materi tertulis, gambar, serta video tutorial teknik dasar sepak takraw diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan

(grup WA, dan juga via zoom) dengan waktu yang sudah disepakati antara narasumber, ketua dan peserta PkM. Pendampingan dilakukan seminggu sekali untuk membahas permasalahan yang dialami atlet dan juga pelatih.

mudah dipahami. Dengan adanya media ini, anak-anak tidak lagi merasa bosan saat berlatih, melainkan lebih termotivasi, antusias, dan memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri maupun bersama komunitas. Hasil ini juga diperkuat oleh temuan penelitian lainnya dari hasil studi Awaludin & Yulianto (2024) yang menegaskan bahwa media berbasis teknologi, seperti flipbook interaktif dan video tutorial, mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang lebih konkret dan visual. Di samping itu *flipbook* digital dan video tutorial tidak hanya meningkatkan pemahaman teknik dasar sepak takraw, tetapi juga mendorong motivasi, antusiasme, dan keberlanjutan latihan di tingkat komunitas. (Pranata dkk., 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam konteks olahraga tradisional seperti sepak takraw tidak hanya relevan untuk aspek akademis, tetapi juga efektif dalam menghidupkan kembali minat dan partisipasi generasi muda di Desa Pakisan. **Ketiga**, praktek simulasi. Pada sesi ini, narasumber membagi peserta menjadi beberapa kelompok. Peserta pelatihan bekerja dalam kelompok untuk mempraktikkan penggunaan flipbook teknik dasar sepak takraw sebagai media pembelajaran, mulai dari membuka materi, memahami instruksi gerakan, hingga mempraktikkan teknik dasar secara langsung. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam mengintegrasikan flipbook ke dalam proses pembelajaran olahraga. Penggunaan

flipbook dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi, memfasilitasi gaya belajar visual, serta menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menarik (Afandi dkk, 2023). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa flipbook digital dapat meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, serta hasil belajar mahasiswa karena menyajikan materi secara sistematis, ringkas, dan mudah diakses (Winarno,dkk 2023). Dengan demikian, penerapan flipbook dalam pembelajaran teknik dasar sepak takraw relevan sebagai inovasi media yang mendukung efektivitas proses belajar-mengajar.”

Untuk mencapai tujuan pelatihan dan pendampingan ini, penulis melakukan beberapa analisis evaluasi, yang meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil. Adapun hasilnya sebagai berikut. Berdasarkan hasil evaluasi proses pelatihan dan pendampingan yang dilakukan melalui pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

Dari aspek kehadiran, seluruh peserta pelatihan dan pendampingan psikologi olahraga hadir sebelum acara pelatihan dimulai. Dimana sebelum memasuki ruangan pelatihan, peserta melakukan absensi peserta pelatihan.



Gambar 1.
Peserta pelatihan melakukan
presensi kehadiran peserta.

Dari aspek attentive, hampir seluruh peserta pelatihan dan pendampingan menunjukkan keseriusan dan bersungguh-sungguh dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh narasumber.



**Gambar 2. Keseriusan Peserta
Mengikuti Pelatihan**

Keseriusan dan kesungguhan dari peserta pelatihan dan pendampingan tidak bisa dilepaskan dari peran narasumber. Pada pelatihan ini, narasumber mengemas materi dengan sangat menarik. Teknik komunikasi yang dilakukan oleh narasumber yang humoris juga membantu para peserta untuk tetap fokus pada materi yang disampaikan Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Djauhari (2016) bahwa gaya mengajar, dalam hal ini narasumber bisa mempengaruhi hasil belajar siswa (peserta pelatihan).

Setelah materi teori diberikan, peserta pelatihan diarahkan untuk menggunakan flipbook sepak takraw sebagai panduan digital agar proses latihan menjadi lebih terstruktur, menarik, dan mudah diikuti.



Gambar 3.
Peserta pelatihan belajar melalui
Flipbook

Setelah melakukan evaluasi proses dalam pelatihan ini, selanjutnya dilakukan evaluasi hasil dari pelatihan dengan unjuk kerja dari peserta pelatihan.



Gambar 4.
Peserta Pelatihan melakukan
Evaluasi Hasil

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa persepsi Generasi Z di Desa Pakisan terhadap pelatihan revitalisasi minat pada olahraga sepak takraw melalui penerapan media pembelajaran digital dan pelatihan berbasis komunitas menunjukkan respons yang positif. Evaluasi dilakukan melalui tiga aspek, yaitu aspek program, proses, dan hasil. Dari aspek program, kegiatan pelatihan berhasil memenuhi tujuan, yakni menumbuhkan kembali minat generasi muda terhadap olahraga tradisional sepak takraw dengan pendekatan yang lebih modern dan adaptif. Dari aspek proses, keterlibatan peserta sangat aktif, ditandai dengan partisipasi yang antusias, interaktif, serta pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran yang relevan dengan karakteristik

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan panitia dalam pelatihan, sebagian besar peserta (25 orang) mampu menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan juga memiliki keterampilan yang sesuai yang dilatihkan dengan sangat baik. Sisanya (2 orang) dengan nilai baik. “Sehingga hasil pelatihan dan pendampingan penerapan media pembelajaran digital dan pelatihan berbasis komunitas ini selanjutnya mengonfirmasi beberapa penelitian tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik (Aulia dan Sitorus, 2023). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Widiastuti dan Arifin (2021) dan Setyorini dkk, (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti flipbook interaktif efektif untuk mendukung kemandirian belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta membangun kolaborasi antar peserta dalam konteks pembelajaran berbasis komunitas.”

Generasi Z. Dari aspek hasil, kegiatan ini memberikan dampak nyata berupa peningkatan pemahaman, keterampilan, serta motivasi generasi muda untuk mengembangkan olahraga sepak takraw, baik dalam konteks latihan maupun pengembangan komunitas olahraga desa.

Berdasarkan simpulan tersebut, dapat disarankan: a) pelatihan berbasis komunitas dengan dukungan media digital sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan untuk menjaga konsistensi minat Generasi Z, dan b) kolaborasi antara pelatih, masyarakat, serta generasi muda perlu diperkuat agar olahraga sepak takraw semakin berkembang dan lestari di Desa Pakisan.

DAFTAR RUJUKAN

Afandi, A., Indah, C. H. R., Susanto, R., Hadiwiyan, R., & Mushofi, Y. (2023). Penggunaan buku ajar motorik berbasis flipbook pada mahasiswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 140–145. <https://doi.org/10.55081/sprinter.v4i2>

Aulia, N., & Sitorus, A. (2021). Efektivitas penggunaan video dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(2), 115–123. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v10i2.32665>

Awaludin, K., & Yulianto, S. (2024). Penggunaan media flipbook terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat yang beradab. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.76391>

Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi permainan: Dampak dan tren pergeseran dari permainan tradisional ke dunia digital. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan: Sinar Dunia*, 3(4). <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>

Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2024). Metode pembelajaran khusus untuk generasi alpha, generasi z dan generasi beta. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 9(4), 45–50. <https://doi.org/10.29210/025448jpgi0005>

Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi shooting bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK>

Setyorini, F. A., et al. (2022). Efektivitas penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 77–89. <https://doi.org/10.32528/bioma.v12i2.5329>

Widyastuti, I., & Arifin, L. (2021). Pengembangan bahan ajar digital flipbook

untuk menumbuhkan kemandirian belajar. Universitas Pendidikan Mandalika (UNDIKMA). Retrieved from <https://e-journal.undikma.ac.id>

Winarno, Sudarsono, Setyawan, T., Afandi, A., Susanto, R., & Sukardi. (2023). Minat olahraga renang pada siswa kelas X. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(1). <https://doi.org/10.55081/sprinter.v4i1>