

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan individu dan perkembangan masyarakat (Pristiwanti, 2022) Lebih dari sekadar proses penerimaan pengetahuan, pendidikan merangkul beragam aspek yang membentuk karakter, keterampilan, dan pandangan hidup seseorang. Ini mencakup transfer pengetahuan yang meliputi ilmu pengetahuan, matematika, bahasa, dan berbagai disiplin lainnya, tetapi juga mengajarkan keterampilan praktis seperti pemecahan masalah, komunikasi efektif, dan kerja tim. Menurut (Anwar, 2017) pendidikan juga membentuk nilai-nilai moral dan etika, membimbing individu dalam memahami perbedaan, menghargai keragaman, dan mengembangkan rasa tanggung jawab sosial. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya tentang mencetak individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga membentuk karakter yang baik dan kewarganegaraan yang bertanggung jawab.

Menurut (Uno, H. B. 2022) tujuan pendidikan meliputi beragam aspek yang bertujuan untuk membentuk individu yang berpengetahuan, berakhlak, dan produktif dalam masyarakat. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada individu sehingga mereka dapat memahami dunia di sekitar mereka dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik . Selain itu, pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter dan nilai-nilai moral yang baik, membimbing individu dalam mengembangkan sikap

yang bertanggung jawab, etis, dan empatik terhadap orang lain. Pendidikan juga bertujuan untuk membantu individu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan kompleks dalam kehidupan sehari-hari dan menghasilkan solusi yang inovatif. Menurut (Abduljabar, 2011) pendidikan memiliki peran dalam mempersiapkan individu untuk karier dan kehidupan profesional, dengan memberikan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan untuk mencapai kesuksesan dalam dunia kerja. Secara keseluruhan, tujuan pendidikan adalah untuk membentuk individu yang berdaya, beretika, dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang memiliki peran sentral dalam pembentukan individu. Di kampus, mahasiswa mendapatkan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis melalui kurikulum yang telah ditetapkan (Djamaluddin, 2014) Tujuan utama pendidikan di kampus adalah untuk memberikan pengetahuan akademis, keterampilan, serta nilai-nilai yang penting bagi perkembangan holistik mahasiswa. Sistem pendidikan di kampus mencakup berbagai mata pelajaran seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, seni, ilmu sosial, dan kesehatan.

Di antara beragam mata pelajaran yang diajarkan, pendidikan jasmani juga memegang peranan penting. Menurut (Rahayu, 2016) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum kampus yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik, keterampilan motorik, serta pemahaman tentang pentingnya gaya hidup sehat dan aktif. Melalui pendidikan jasmani, mahasiswa belajar berbagai jenis olahraga, permainan, dan aktivitas fisik lainnya yang membantu mereka mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan atletik, serta kerja sama tim. Selain itu menurut

pendapat dari (Iyakrus, 2018) menyatakan bahwa selain mngembangkan kebugaran pendidikan jasmani memberikan pemahaman tentang pentingnya nutrisi, kebersihan, dan perilaku sehat lainnya yang mendukung gaya hidup aktif. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik mahasiswa, tetapi juga memiliki dampak positif pada kesejahteraan mental dan emosional mereka.

Salah satu pembelajaran yang di sering diintegrasikan ke dalam pendidikan jasmani adalah pencak silat. Pencak Silat adalah seni bela diri tradisional yang berasal dari Indonesia dan banyak dikenal di berbagai negara Asia Tenggara. Seni bela diri ini melibatkan serangkaian gerakan fisik, teknik bertarung, dan strategi pertahanan yang berkembang dari tradisi dan budaya masyarakat Indonesia. Pencak Silat tidak hanya berfokus pada aspek fisik bela diri, tetapi juga memperhatikan aspek spiritual, mental, dan nilai-nilai etika (Dien Gristyutawati, 2012). Menurut (Amrullah, 2015) Pencak Silat memiliki banyak variasi gerakan dan teknik, yang mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kekuatan, kelenturan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Latihan Pencak Silat juga memperkuat kepercayaan diri mahasiswa dan membantu mereka mengatasi ketakutan serta menghadapi tantangan dengan lebih percaya diri. Selain manfaat fisik dan mental, Pencak Silat juga mempromosikan nilai-nilai seperti rasa hormat, integritas, dan kesederhanaan, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan karakter. Oleh karna itu penting untuk mempelajari pencak silat dengan baik di kampus sebab seni bela diri ini tidak hanya memberikan manfaat fisik dan mental, tetapi juga mendukung pembentukan karakter mahasiswa secara holistik.

Pembelajaran pencak silat memiliki peran yang sangat penting bagi mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR). Selain meningkatkan kesehatan dan kebugaran melalui latihan fisik yang intensif, pencak silat juga membantu membangun karakter mahasiswa dengan nilai-nilai seperti disiplin, ketahanan mental, dan percaya diri yang tinggi. Melalui teknik-teknik bela diri yang dipelajari, mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus dan koordinasi tubuh, tetapi juga mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan kerja tim dalam konteks latihan kelompok (Muktiani, 2019). Selain itu, pembelajaran pencak silat juga penting dalam memperkaya pemahaman mahasiswa tentang budaya lokal Indonesia, memperkuat rasa identitas dan penghargaan terhadap warisan budaya bangsa yang kaya.

Mahasiswa generasi sekarang lahir dan tumbuh di era digital, memiliki hubungan yang sangat erat dengan teknologi. Teknologi tidak hanya mempengaruhi cara mahasiswa belajar, tetapi juga cara mereka berkomunikasi, bekerja, dan berinteraksi dengan dunia. Mahasiswa Gen Z menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi digital untuk mengakses informasi, menyelesaikan tugas, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Mereka lebih terbiasa dengan pembelajaran online dan fleksibilitas yang ditawarkannya, serta memanfaatkan media sosial untuk membangun jaringan dan komunitas. Kemampuan mereka untuk mengadaptasi teknologi secara cepat dan efisien membuat mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin digital. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi digital di universitas menjadi sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar yang relevan dan efektif. Universitas harus menyediakan infrastruktur digital yang memadai, termasuk platform pembelajaran online, akses ke sumber daya digital, dan pelatihan bagi dosen

dan mahasiswa untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi ini dalam pendidikan. Dengan demikian, institusi pendidikan dapat memastikan bahwa mahasiswa Gen Z siap menghadapi masa depan yang serba digital dengan kompetensi yang memadai..

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di era sekarang telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Berbagai inovasi teknologi seperti komputer, internet, perangkat *mobile*, dan aplikasi pembelajaran telah membuka aksesibilitas dan memperluas ruang pembelajaran di luar batas fisik kelas. Dosen dan mahasiswa kini dapat mengakses sumber belajar yang tak terbatas, berbagi informasi dengan cepat, dan berkomunikasi secara *real-time* melalui platform digital. Menurut (Effendi & Wahidy, 2019) teknologi memungkinkan pembelajaran berbasis multimedia yang lebih menarik dan interaktif, memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui video, simulasi, dan permainan pendidikan. Menurut (Adi.,*et al.* 2018) sistem manajemen pembelajaran (LMS) dan *platforme-learning* memfasilitasi penyampaian materi, penugasan, dan penilaian secara online, sehingga memungkinkan fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran. Selain itu, teknologi juga telah memfasilitasi kolaborasi antar-mahasiswa secara virtual, memperluas ruang untuk diskusi, proyek bersama, dan pertukaran ide. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga memperluas kesempatan akses dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tuntutan masa depan yang semakin digital.

Namun, pada kenyataannya, di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR) di Undiksha, khususnya pada mata kuliah Pencak Silat, Pembelajaran di perguruan tinggi saat ini masih belum didukung secara optimal oleh bahan ajar berbasis digital. Hal ini berlawanan dengan perkembangan pesat teknologi

informasi dan komunikasi (TIK), serta tuntutan kurikulum yang mengharuskan dosen menyediakan akses pembelajaran secara daring. Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi sangat penting sebagai respons terhadap perubahan paradigma pembelajaran. Setiadi *et al.* (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dalam model blended learning dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa dan relevansi materi pembelajaran dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital tidak hanya sebagai respons terhadap perubahan kurikulum, tetapi juga sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era digital. Pengembangan bahan ajar digital untuk Pencak Silat sangat dibutuhkan, mengingat efektivitas media digital dalam proses pembelajaran. Bahan ajar digital tersebut mendukung pembelajaran yang mandiri, adaptif, dan interaktif, serta disusun secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Di samping itu, akses yang fleksibel melalui platform daring memudahkan mahasiswa untuk memperoleh pendidikan berkualitas. Penelitian oleh Angga *et al.* (2020) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis CourseLab 2.4 dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pencak Silat di perguruan tinggi. Selain itu, Aljabar (2016) mengembangkan sumber belajar materi Pencak Silat untuk pemula berbasis Android, yang memudahkan siswa dalam memahami teknik dasar Pencak Silat secara mandiri. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran Pencak Silat.

Meskipun telah terjadi upaya pengembangan buku ajar dan multimedia interaktif, namun perlu diakui bahwa kebutuhan akan bahan ajar berbasis digital dalam mendukung pembelajaran Pencak Silat masih menjadi kebutuhan yang

mendesak. Hal ini diperparah oleh fakta bahwa dalam era modern, penggunaan media digital telah terbukti efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis digital, sebagai bentuk pembelajaran berbasis teknologi, memiliki ciri khas yang mendukung pembelajaran mandiri, adaptif, dan bersahabat bagi pengguna. Materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis digital disusun secara terstruktur dan dilengkapi dengan beragam fitur interaktif yang memfasilitasi pemahaman konsep secara menyeluruh. Pengembangan bahan ajar berbasis digital untuk Pencak Silat didasarkan pada pemahaman akan kebutuhan mahasiswa dalam memperoleh pendidikan berkualitas, yang dapat diakses secara fleksibel, terutama melalui platform daring.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, terdapat temuan penting yang menjadi dasar analisis kebutuhan untuk pengembangan bahan ajar digital. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa semester 3. 80% menyatakan bahwa bahan ajar berbasis digital sangat penting dimiliki khususnya dalam Pembelajaran Pencak Silat, sedangkan 36% responden menyatakan belum pernah menggunakan *flipbook* atau bahan ajar berbasis digital lainnya. Dari 36% tersebut, hanya 2% responden yang pernah menggunakan bahan ajar berbasis digital yaitu *flipbook*. Hasil kuesioner tersebut menyatakan, media yang paling disukai untuk mengakses bahan ajar berbasis digital yaitu dengan menggunakan *smartphone* dan juga *laptop*. Dari hasil kuesioner mengenai durasi ideal pada setiap sesi dalam *flipbook*, sebaiknya kurang dari 15 menit. 50% responden memberikan saran agar menambahkan fitur seperti video tutorial, penjelasan teoritis, test, evaluasi, dan forum diskusi yang mana responden juga berharap agar bahan ajar berbasis digital ini dapat

diakses kapan saja dan dimana saja, interaktif dan menarik, mudah dipahami dan diikuti, materi lengkap dan mendalam.

Responden mengungkapkan bahwa sumber belajar yang tersedia saat ini masih konvensional dan kurang interaktif, sehingga tidak sepenuhnya mendukung proses pembelajaran yang optimal. Responden juga menunjukkan minat yang besar terhadap bahan ajar digital yang tidak hanya edukatif tetapi juga mendukung proses pembelajaran pencak silat.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang difokuskan pada peningkatan pencapaian pembelajaran Pencak Silat kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), khususnya dalam materi serangan kaki atau tendangan. Bahan ajar berbasis digital ini dirancang dengan tujuan menjadi alat bantu yang efektif bagi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar berbasis digital ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeluruh bagi mahasiswa, serta memudahkan dosen dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan masalah yang ditemukan terkait tentang bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat materi tendangan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan masih kurang variatif, hanya bersumber dari buku dosen dan buku mahasiswa.
2. Belum ada pengembangan bahan ajar yang membantu mahasiswa untuk belajar mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah adapun pembatas masalah pada penelitian ini hanya dapat peneliti uraikan yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar mahasiswa terhadap materi tendangan dalam pembelajaran pencak silat.
2. Sampel penelitian ini terdiri dari mahasiswa semester III.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas adapun permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat materi tendangan?
2. Bagaimanakah kelayakan yang diuji oleh, ahli isi, ahli media, ahli design, dan praktisi terhadap bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat materi tendangan yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah kepraktisan bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata Kuliah TP. Pembelajaran pencak Silat materi tendangan dikembangkan?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah:

1. Untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat materi tendangan dalam bentuk bahan ajar.
2. Untuk melakukan kelayakan yang diuji oleh, ahli isi, ahli media, ahli design, dan Praktisi terhadap bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran pencak Silat materi tendangan dalam bentuk bahan ajar.
3. Untuk melakukan kepraktisan terhadap bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah Tp. Pembelajaran Pencak Silat materi tendangan dalam bentuk bahan ajar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital pada pengembangan konten pembelajaran. Selain itu, juga dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi pendidik dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri untuk mahasiswa dan mendapatkan kemudahan serta variasi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas.
 - b. Manfaat bagi mahasiswa dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif dan dapat melakukan pembelajaran secara mandiri

- c. Manfaat bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan dalam penelitian yang dilakukan atau sebagai pembanding apabila melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Persyaratan kinerja mencakup spesifikasi produk tertentu yang terkait dengan pengembangan ini. Untuk sementara, berikut spesifikasi produk yang sedang berkembang :

1. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada mahasiswa.
2. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang materi tendangan dalam pencak silat serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
3. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dibuat dengan resolusi video 1080p dengan kualitas gambar HD.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari hasil observasi analisis kebutuhan mahasiswa semester III Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, dengan jumlah responden 22 orang, maka diperoleh hasil yaitu 80% menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital sangat penting dalam pembelajaran pencak silat. Selain hal tersebut pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi tendangan antara lain :

1. Peningkatan kualitas pembelajaran

Bahan ajar membawa inovasi kedalam proses pembelajaran di semester III Penjaskesrek. Bahan ajar berbasis digital memberikan gambaran yang lebih jelas dan detail tentang teknik tendangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat.

2. Penggunaan teknologi dalam pendidikan

Proposal tentang pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini memanfaatkan teknologi multimedia untuk tujuan pendidikan. Dengan melibatkan (*flipbook*) berisi gambaran teknik tendangan dan video tutorial, penelitian ini mendorong penerapan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di TP. Pembelajaran Pencak Silat. Hal ini adalah implemmentasi perkembangan zaman dan dapat membantu peserta didik lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

3. Menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang beragam

Peserta didik memiliki gaya belajar yang sangat bervariasi. Beberapa peserta didik lebih paham dan mudah belajar dengan gambar, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui pengalaman langsung. Dengan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*), peserta didik dapat memilih gaya belajar yang paling sesuai dengan mereka, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

4. Pembelajaran yang fleksibel

Bahan ajar berbasis digital memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar secara individu diluar waktu perkuliahan formal. Mereka dapat mengakses materi dalam bahan ajar kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran

tidak terbatas pada jam pelajaran di kampus. Ini memberikan fleksibilitas dalam belajar dan kesempatan untuk memahami materi secara lebih mendalam.

5. Meningkatkan minat belajar

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti flipbook dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Visualisasi teknik tendangan dalam bentuk *flipbook* dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik.

6. Pembelajaran kontekstual

Melalui bahan ajar berbasis digital (*flipbook*), peserta didik dapat memahami teknik tendangan dalam Mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat diterapkan dalam konteks nyata. Mereka dapat memahami bagaimana gerakan-gerakan tersebut dapat digunakan dalam situasi praktis, memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan peserta didik.

7. Kontribusi pada bahan ajar di perkuliahan

Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dapat menjadi kontribusi nyata bagi dosen dalam mencari bahan ajar. Materi Tendangan akan dapat lebih baik diintegrasikan kedalam proses perkuliahan. Hal ini juga dapat menjadi contoh bagi pengembangan materi pembelajaran lainnya.

8. Potensi pengembangan lebih lanjut

Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini akan membuka pintu untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan konten multimedia, pengujian lebih lanjut

terhadap efektivitas media ini, dan adaptasi untuk materi pembelajaran lainnya adalah contoh potensi pengembangan selanjutnya.

Dengan demikian, pengembangan ini memiliki dampak yang positif pada kualitas pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta potensi peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi tendangan dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi yang digunakan dalam bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini antara lain :

1. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa khususnya pada materi tendangan yang ditetapkan pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat.
2. Adanya bahan ajar ini memudahkan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital (*flipbook*) pada materi tendangan.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan dua batasan pengembangan dalam penelitian ini :

1. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) hanya diuji coba pada mahasiswa semester III Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi.
2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang digunakan untuk proses pembelajaran pencak silat dengan materi tendangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses memperbaiki suatu produk, ide, teori, atau sistem melalui eksperimen, eksplorasi, dan inovasi. Dengan tujuan untuk menghasilkan solusi yang lebih baik, meningkatkan pemahaman, atau menciptakan inovasi yang bermanfaat dalam berbagai bidang.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar merujuk pada proses merancang, menciptakan dan memodifikasi alat atau materi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar berfokus pada pembuatan *flipbook* untuk materi tendangan dalam TP. Pembelajaran Pencak Silat Semester III.

3. Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital merupakan materi yang disajikan dalam format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti, smartphone, tablet atau komputer.

4. *Flipbook*

Istilah "*flipbook*" merujuk pada teknologi buku digital yang akan dibuat pada penelitian ini.

5. Pencak Silat

Pencak Silat merujuk pada keahlian dalam mempertahankan diri (bela diri) dengan kemampuan menendang, menangkis, menghindar, menyerang baik menggunakan senjata maupun tanpa senjata.

6. Tendangan

Tendangan adalah teknik dalam pencak silat yang berguna untuk menyerang lawan menggunakan area kaki berupa ujung kaki, tumit kaki, sisir kaki, telapak kaki, dan punggung kaki.

