BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional yang berasal dari kepulauan Nusantara, terutama dari wilayah Indonesia. Pencak silat menggabungkan teknik pertarungan dengan unsur-unsur budaya dan spiritual, mencerminkan keanekaragaman etnis dan budaya yang ada di wilayah tersebut (Pratama, Rendra & Trilaksana, 2018).

Seiring waktu, Pencak silat menyebar ke berbagai wilayah di Asia Tenggara melalui perdagangan dan interaksi budaya. Pada abad ke-20, Pencak silat mengalami perkembangan pesat, baik dalam aspek teknik maupun dalam struktur organisasi. Pemerintah Indonesia, misalnya, mulai mempromosikan Pencak silat sebagai bagian dari warisan budaya nasional dan internasional.

Pencak silat tidak hanya sekedar seni bela diri, tetapi juga merupakan cerminan nilai-nilai budaya dan filosofi masyarakatnya. Pencak silat memainkan peran penting dalam memperkuat identitas dan kebanggaan nasional. Di Indonesia, misalnya, Pencak silat dipandang sebagai simbol kebanggaan dan warisan budaya yang diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya tak benda. Selain itu, Pencak silat juga berfungsi sebagai alat pendidikan dan pelatihan fisik yang membangun karakter dan mental. Banyak komunitas lokal yang mengadakan festival dan kompetisi Pencak silat, yang tidak hanya menampilkan keahlian bertarung, tetapi juga mempromosikan persatuan dan keragaman budaya. Di era globalisasi dan modernisasi.

Pencak silat merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia

Sehingga Pencak silat masuk ke ranah Pendidikan Nasional. Menjadikannya sebagai mata kuliah wajib dan penciri Prodi di Penjaskesrek FOK Undiksha yang dimana terdapat mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat pada semester III yang bertujuan untuk melestarikan seni bela diri tradisional ini. Memperkenalkan Pencak silat sebagai bagian dari kurikulum membantu mahasiswa memahami dan menghargai kekayaan budaya lokal serta memperkuat identitas nasional. Pencak silat menawarkan latihan fisik yang bermanfaat untuk kebugaran, meningkatkan kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh. Selain aspek fisik, Pencak silat juga mengajarkan disiplin, konsentrasi, dan pengendalian diri, yang dapat meningkatkan kemampuan mental dan emosional mahasiswa. Pencak silat mengajarkan nilai-nilai seperti kehormatan, keberanian, dan rasa hormat, yang bisa memperkuat karakter mahasiswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan kehidupan. Melalui Pencak silat, mahasiswa belajar tentang tradisi dan filosofi yang mendasari seni bela diri ini, yang dapat memperluas perspektif mereka tentang keberagaman budaya. Melalui latihan dan kompetisi, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kemampuan untuk menghadapi situasi yang menantang.

Pesatnya perkembangan Teknologi digital tidak sebanding dengan pengembangan bahan ajar yang digunakan untuk MK (Mata Kuliah) Pencak silat. maka dari itu Pengembangan Bahan ajar berbasis digital untuk menunjang proses perkuliahan saat ini sangat diperlukan. mengingat pesatnya perkembangan teknologi sudah menuntun untuk dilakukannya pengembangan bahan ajar digital di mata kuliah Tp. Pembelajaran Pencak silat. ini adalah suatu kontribusi yang positif untuk memberikan perubahan yang membaik dalam ranah kependidikan. Maka dari

itu Peneliti berniat untuk membuat suatu pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* untuk menjawab tantangan-tantangan yang ada.

Berdasarkan survey yang telah dilakukan pada mahasiswa semester 3 di Prodi Penjaskesrek dengan jumlah responden 12 orang, maka diperoleh hasil yaitu 82,4% menunjukkan sering menggunakan bahan ajar berbasis digital dan sebanyak 33.3% mengatakan penting menggunakan bahan ajar berbasis digital dan 66.7% mengatakan sangat penting menggunakan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran Pencak silat. Dimana dengan jumlah persentase 58,8% menunjukkan bahwa bahan ajar yang sering digunakan mahasiswa yaitu berbentuk PPT *(Power Point Presentation),* 16,5% menggunakan video tutorial, 11,8% menggunakan video animasi pembelajaran dan 5,9% menggunakan *flipbook.* Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa jarang/asing menggunakan bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti berniat untuk membuat suatu pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook)* untuk menjawab tantangan-tantangan yang ada.

(Shortt et al., 2021), *flipbook* adalah teknologi buku digital atau *e-book* tiga dimensi yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat. Dikatakan tiga dimensi, karena memang sekilas buku elektronik satu ini mampu menyuguhkan banyak unsur menarik. Seperti penambahan video yang dengan satu kali klik maka akan berputar. Kemudian bisa diisi dengan animasi, khususnya animasi bergerak. Nilai tambah lainnya adalah fitur lembaran di *flipbook* yang bisa dibuka seperti membuka lembaran buku cetak. Jika *e-book* biasa hanya bisa dibaca dengan menggeser kursor atau *scroll* naik dan turun. Maka di dalam *flipbook* pengguna tinggal mengusapkan jari ke samping, baik ke arah kanan maupun ke kiri untuk menuju halaman selanjutnya, serta bisa memuat teks, gambar, video, musik dan animasi bergerak lain didalamnya. Tidak heran jika *flipbook* kemudian disebut sebagai *e-book* tiga dimensi (3D), karena memang bisa menampilkan animasi dan video. Hal ini menjadikan tampilan *e-book* tersebut lebih canggih sekaligus menarik. Semenjak

pandemi, banyak penelitian dilakukan untuk mengetahui cocok tidaknya buku elektronik tersebut dijadikan bahan ajar. Hasilnya, banyak penelitian menjelaskan jika *e-book* jenis ini memang sangat tepat dijadikan bahan ajar. Baik daring maupun luring. Dengan adanya bahan ajar berbasis digital berupa *flipbook* ini maka akan memudahkan dosen/pengajar untuk menjelaskan materi teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dalam pencak silat sesuai dengan peraturan pencak silat terbaru kepada mahasiswa dengan maksimal sehingga mahasiswa akan dengan mudah untuk mempelajari materi teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dalam Pencak silat dimanapun dan kapanpun(Roemintoyo & Budiarto, 2021).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya bahan ajar pendukung dalam menyampaikan materi Pencak silat.
2. Sulitnya memahami teknik dasar sapuan, Dengkulan, dan Guntingan Pencak silat.
3. Belum adanya bahan ajar berbasis digital (*flipbook)* untuk mendukung dan membantu pembelajaran dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan sehingga dalam pembelajaran mahasiswa belum memiliki pemahaman yang benar tentang materi teknik Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan Pencak silat.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Pada penelitian ini terbatas pada pengembangan bahan ajar berbasis digital

(flipbook).

2. Penelitian ini terbatas pada mata kuliah Pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan.
3. Penelitian ini terbatas pada mahasiswa semester III di Prodi Penjaskesrek.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan Pengembangan Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan?
2. Bagaimanakah uji kelayakan terhadap bahan ajar digital *(flipbook)* pada TP. Pembelajaran Pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan?
3. Bagaimanakah uji kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan Pencak silat terhadap bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Membuat produk Pengembangan Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak silat materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan.
2. Untuk menguji kelayakan terhadap bahan ajar digital *(flipbook)* pada TP. Pembelajaran Pencak silat materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan.
3. Untuk menguji kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba

kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan Pencak silat terhadap bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
    a. Kontribusi terhadap pendidikan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran dan pendidikan. Penggunaan bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* dapat membantu dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan TP. Pembelajaran Pencak silat. Teori-teori pembelajaran dan desain instruksional dapat diuji dan diperkaya melalui implementasi media berbasis digital *(flipbook)* ini.
    b. Penerapan teori tembelajaran visual penelitian ini akan mendukung penerapan teori pembelajaran visual dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* dapat memanfaatkan elemen visual, auditif, dan kinestetik untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan khususnya materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dalam TP. Pembelajaran Pencak silat. Hasil penelitian dapat mengukur efektivitas penggunaan elemen-elemen visual dalam meningkatkan penyimanan informasi.
    c. Kontribusi terhadap pembelajaran aktif pengembangan bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* dapat merangsang pembelajaran aktif dan kolaboratif. Mahasiswa dapat mempraktikkan teknik-teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan secara langsung berdasarkan modul yang dipelajari. Ini

membantu mengubah peran guru menjadi fasilitator dan mahasiswa menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga hasil penelitian berupa bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* ini dapat dijadikan media yang membantu proses pembelajaran yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

   b. Bagi mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas, motivasi dan minat belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi yang menyenangkan dan mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

   c. Bagi peneliti lain produk pengembangan bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* ini sebaiknya dapat di kembangkan lebih lanjut pada materi-materi pembelajaran yang lain.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan mencakup beberapa aspek penting dalam pengembangan produk bahan ajar ini, berikut adalaah beberapa spesifikasi produk yang diharapkan :

1. Spesifikasi umum

   Produk bahan ajar akan dibuat dalam bentuk digital yaitu *flipbook* dengan

mengkombinasikan beberapa aplikasi seperti youtube, wordwall, drive dan instagram, secara sistematis *flipbook* yang dihasilkan akan memuat komponen utama dalam bahan ajar yaitu :

a. Tujuan pembelajaran : Tujuan pembelajaran secara spesifik akan menyesuikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah TP. Pencak silat materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan.
b. Materi pembelajaran : dalam produk digital ini akan memuat materi pembelajaran Pencak Silat Materi sapuan Dengkulan, dan Guntingan dalam bentuk lisan, gambar dan video. Secara spesifik bentuk lisan akan menampilkan penjelasan yang relevan dan sesuai dengan gerakan yang sebenarnya dengan memilih kata-kata yang mudah di pahami dan menjelaskan setiap tahapan gerakan, dalam bentuk gambar secara spesifik akan menampilkan gambar gerakan secara bertahap sehingga mudah dimengerti sedangkan dalam bentuk video secara spesifik video di produksi dengan mengkombinasikan gerakan dengan gerak normal dan gerak lambat (*slowmotion*) dengan tambahan suara (subtitle) dan tambahan suara dialog asli (*dubbing*) yang teritegrasi dengan video serta tambahan musik nuansa semangat.
c. Metode pembelajaran : metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan cara praktikum atau demonstrasi langsung terhadapa gerakan-gerakan Pencak silat Materi sapuan, dengakulan dan guntingan
d. Aktivitas Pembelajaran : aktivitas pembelajaran yang termuat dalam bahan ajar ini adalah penyampaian materi, latihan gerakan dan *e-quiz*
e. Evaluasi : Penilaian kemajuan peserta didik terkait penggunaan bahan ajar

berbasis *Flipbook.*

2. Spesifikasi teknis

spesifikasi teknis dalam bahan ajar ini dibagi menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut :

a. Kualitas isi/konten : kualitas isi dan konten dari bahan ajar ini akan memuat materi tentang teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan secara akurat dan relevan baik dengan gambar, tulisan dan video demonstrasi gerakan

b. *Design* : Desain bahan ajar akan menggunakan jenis font dan ukuran yang bervariasi dengan nuansa warna hijau, putih dan emas yang dimana kombinasi warna ini melambangkan suatu kedamaian, ketenangan, kesucian dan kemewahan dengan elemen batik dan background pulau indonesia yang mencirikan bahwa pencak silat adalah suatu warisan budaya tak benda yang asli dari indonesia serta gambar teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan di cover buku dengan tujuan bahwa bahan ajar berbasis digital ini mengandung materi tentang teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan

c. Teknologi : penggunaan teknologi dalam pembuatan bahan ajar yang tepat seperti menggunakan aplikasi canva pro untuk membuat design dan konten bahan ajar dan aplikasi *remove background* untuk menghilangkan latar belakang dalam gambar sehingga gambar gerakan terlihat dengan jelas dan untuk di video akan menggunakan aplikasi *capcut pro*, canva pro dan kinemaster pro yang sesui dengan kemampuan peneliti sehingga akan lebih efektif dalam pembuatan produk dan aplikasi wordwall untuk

pembuatan *e-quiz.*

3. Spesifikasi Fungsional

   a. Fungsi pembelajaran : fungsi bahan ajar bebasis digital(*flipbook*) mampu membantu peserta didik/ mahasiswa prodi Penjaskesrek mencapai tujuan pembelajaran.

   b. Fungsi interaksi : produk yang dihasilakan akan berisi kalimat-kalimat persuasif yang mampu memfasilitasi inetraksi antara pengguna dan produk.

   c. Fungsi evaluasi : mampu mengevaluasi kemajuan peserta didik lewat *e-quiz wordwall* yang ada di dalam buku ini.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari hasil observasi analisis kebutuhan mahasiswa khususnya pada materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dalam TP. Pembelajaran pencak silat dari 12 mahasiswa terkait tantangan utama yang dihadapi dalam menggunkan bahan ajar berbasis digital adalah 45.5% menyatakan bahwa konten bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan relevan, 36.4% menyatakan susah mengakses website dan keterbatasan perangkat pendukung. Kemudian dari segi kebutuhan bahan ajar berbasis digital *(flipbook*) 33.3% menyatakan cukup membutuhkan, 41.7% menyatakan membutuhkan dan 25% menyatakan sangat membutuhkan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam proses pembelajaran pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan, maka dari itu pengembangan bahan ajar berbasis digital *(flipbook*) ini adalah jawaban untuk mengatasi masalah yang terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan menyenangkan. Selain hal tersebut pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis

digital pada materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan antara lain :

1. Peningkatan kualitas pembelajaran

   Bahan ajar memebawa inovasi ke dalam proses pembelajaran di semester III Penjaskesrek. Bahan ajar berbasis digital memberikan gambaran yang lebih jelas dan detail tentang teknik Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat.

2. Penggunaan teknologi dalam pendidikan

   Skripsi tentang pengembangan bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* ini memanfaatkan teknologi multimedia untuk tujuan pendidikan. Dengan melibatkan *(flipbook)* berisi gambaran teknik Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dan video tutorial, penelitian ini mendorong penerapan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di TP. Pembelajaran Pencak silat. Hal ini adalah impelementasi perkembangan zaman dan dapat membantu mahasiswa lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

3. Menyesuaikan gaya belajar perserta didik yang beragam

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

4. Pembelajaran yang fleksibel

   Bahan ajar berbasis digital memungkinkan mahasiswa 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

   Bahan ajar yang menarik dan interaktif, seperti *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dalam bentuk *flipbook* dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa.

6. Pembelajaran kontekstual

   Melalui bahan ajar berbasis digital *(flipbook),* mahasiswa dapat memahami teknik Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan 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 mahasiswa.

7. Kontribusi pada bahan ajar di perkuliahan

   Pengembangan bahan ajar berbasis digital *(flipbook)* dapat menjadi kontribusi nyata bagi dosen dalam mencari bahan ajar. Materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan 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 berbais digital *(flipbook)* ini akan membuka pintu untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan bahan ajar 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 mahasiswa terhadap materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dalam mata kuliah Tp. Pembelajaran Pencak silat.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada mata kuliah Tp. Pembelajaran Pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan yaitu :

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembanagn dalam bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan dibagi menjadi 4 yaitu sebagai berikut :

a. Asumsi Teoritis : berdasarkan teori dan konsep yang sudah ada berikut asumsi teoritis menurut para ahli :

1) Teori pembelajaran berbasis teknologi (*Technology-Based Learning Theory*) oleh khan menyatakan bahwa *flipbook* menggunakan teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi pembelajaran (Putra et al., 2023)

2) Teori integrasi teknologi (*Technological Pedagogical Content Knowledge -TPACK*) oleh Mishra dan Koehler mengatakan *flipbook* Mengintegrasikan Teknologi, Pedagogi dan Konten.(Waliulu & Palembang, 2022).

3) Nurseto (2011) Pengertian pertama disampaikan oleh Nurseto, dimana *flipbook* didefinisikan sebagai lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Dikatakan demikian, karena memang aktualnya *flipbook* berbentuk seperti buku cetak yang dijilid. Sehingga tersusun dari beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan.

4) Royanto (2011) menjelaskan jika *flipbook* adalah teknologi buku digital atau *e-book* tiga dimensi yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat. Dikatakan tiga dimensi, karena memang sekilas buku elektronik satu ini mampu menyuguhkan banyak unsur menarik. Seperti penambahan video yang dengan satu kali klik maka akan berputar. Kemudian bisa diisi dengan animasi, khususnya animasi bergerak. Nilai tambah lainnya adalah fitur lembaran di *flipbook* yang bisa dibuka seperti membuka lembaran buku cetak.

b. Asumsi Empiris : asumsi berdasarkan data atau pengalaman. Berdasarkan survey yang telah dilakukan kepada mahasiswa semester III Prodi Penjaskesrek sebanyak 45.5% menyatakan bahwa konten bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan relevan, 36.4% menyatakan susah mengakses website dan keterbatasan perangkat pendukung berdasarkan data survey telah menyatakan bahwa bahan ajar yang sebelumnya digunakan belum dapat dikatakan maksimal unruk menunjang proses pembelajaran.

c. Asumsi Logis : berdasarkan logika dan penalaran, bahan ajar berbasis digital (*Flipbook*) dapat membantu proses pembelajaran secara mandiri

dan fleksibel, dengan design yang sederhana dan konten yang menarik akan meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi pembelajaran.

d. Asumsi Normatif : berdasarkan nilai dan prinsip

1) Prinsip keterlibatan, *flipbook* dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif.
2) Prinsip Kesederhanaan, *flipbook* memiliki design sederhana dan mudah digunakan.
3) Prinsip Konsistensi, *flipbook* memiliki Struktur dan format yang konsisten.
4) Prinsip Fleksibilitas, *flipbook* dapat disesuikan dengan kebutuhan siswa

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pngembangan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu keterbatasan internal dan keterbatasan eksternal :

a. Keterbatasan internal, keterbatasan internal dalam pengembangan ini yaitu sumber daya dari segi biaya, waktu dan tenaga yaang sangat terbatas serta kurangnya kemampuan atau keahlian dalam mencari data dan informasi terkait penelitian pengembanagn dengan materi sapuan, Dengkulan, dan Guntingan di sumber digital.
b. Keterbatasan eksternal, keterbatasan eksternal yang ditemukan adalah dari faktor lingkungan dan sosial yaitu sulitnya mencari model/atlet yang paham dan mengerti dengan teknik sapuan, Dengkulan, dan Guntingan yang tingkat kesulitannya tinggi untuk di lakukan/diperagakan dengan benar dan sempurna. Selain itu faktor untuk mencari volunter yang mau mengisi survey terkait kebutuhan pengembangan bahan ajar digital (*flipbook*) juga menjadi keterbatasan sehingga memerlukan waktu yang

lama dalam proses tersebut.

Maka dari itu untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut beberapa batasan proses dalam penelitian ini.

a. Bahan ajar bebasis digital *flipbook* hanya di uji coba pada mahasiswa semester III Prodi Penjaskesrek.
b. Penelitian pengembangan ini menghasilakan produk berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang di gunakan untuk proses pembelajaran Pencak silat materi Sapuan, Dengkulan, dan Guntingan.
c. Design bahan ajar akan dibuat dengan sangat menarik dengan mengkombinasikan atau mengintegrasikan font yang menarik dengan warna yang jelas serta gambar dan video yang jelas dengan editing sehingga tiap gerakan bisa dilihat dengan jelas.
d. Untuk menghasilkan suatu bahan ajar yang interaktif, dalam produk dari peneltian ini akan mengintegrasikan *e-quiz wordwall* di setiap topik materi dan menggunakan kalimat-kalimat persuasif agar pembaca tidak bosan dalam membaca materi serta video yang akan dibuat dengan singkat namun menarik dan tidak membosankan.
e. Untuk mengakses video akan ada banyak pilihan akses seperti barcode, link video dan video langsung di *flipbook* tujuannya agar video mudah
f. Bahan ajar berbasis digital ini memerlukan kemampuan membuat *flipbook* yang sulit dan harus dipelajari secara detail.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan 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 sapuan, Dengkulan, dan Guntingan 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 menangkis, menghindar, menyerang baik menggunakan senjata ataupun tanpa senjata. Sedangkan Pencak silat

dalam pembelajaran mencakup pada integrasi seni bela diri tradisional dalam kurikulum sebagai proses belajar.

6. Sapuan

   Teknik sapuan merupakan teknik serangan sekaligus pertahanan dalam Pencak silat yang menggunakan gerakan mengayunkan kaki untuk menjatuhkan ataupun menggau keseimbangan lawan.

7. Dengkulan

   Dengkulan marupakan teknik serangan dalam Pencak silat yang menggunakan bagian tubuh lutut/dengkul dengan sasaran kemaluan, dada dan pinggang belakang.

8. Guntingan

   Guntingan merupakan teknik serangan sekaligus pertahanan dalam Pencak silat yang bertujuan untuk menjatuhkan lawan dengan cara menjepit bagian tubuh lawan menggunakan kedua kaki dengan sasaran leher, dengkul dan pinggang.