

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Sejatinya proses pendidikan yang berkualitas tentu akan menghasilkan produk yang berkualitas pula (Siahaan et al., 2023). Kualitas pendidikan yang terus berkembang akan berdampak langsung pada peningkatan sumber daya manusia yang pada akhirnya memperkuat kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan yang didapat haruslah lengkap dan pendidikan yang lengkap itu tentunya harus disertai dengan pendidikan jasmani (Arisqa et al., 2024). Karena itu pendidikan sangat penting dalam kehidupan kita dan untuk masa depan kita (Sugiantara et al., 2026). Dalam konteks ini, perguruan tinggi memegang peranan strategis sebagai suatu sumber utama dalam mencetak generasi professional termasuk di bidang keolahragaan. Salah satu cabang pendidikan yang tentunya berperan nyata adalah pendidikan olahraga. Di dalamnya terdapat berbagai program studi yang secara khusus dirancang untuk mencetak lulusan yang kompeten salah satunya adalah Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Penjaskesrek). Salah satu mata kuliah penting yang diajarkan dalam program studi Penjaskesrek adalah tenis lapangan, sebuah olahraga yang menggabungkan teknik, strategi, ketangkasan, dan kebugaran jasmani.

Dalam perkuliahan mahasiswa dituntut untuk menguasai berbagai teknik dasar tenis lapangan, terutama teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*. Banyak platform media ajar daring yang ditujukan untuk pelajar tingkat lanjut namun tidak untuk teknik dasar (Gunarto, 2024). Padahal teknik ini merupakan keterampilan yang wajib dikuasai mahasiswa sebagai calon pendidik atau pelatih olahraga di masa depan. Karena bermain tenis lapangan berbeda seperti belajar naik sepeda, jika telah melakukannya sekali tidak berarti sudah dapat melakukannya lagi di waktu dan situasi yang berbeda (Rizal et al., 2023). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran tenis lapangan di prodi penjas kesrek masih ditemukan beberapa kendala. Pembelajaran masih mengandalkan metode lama seperti demonstrasi dan teori langsung dari dosen di lapangan. Meskipun metode ini memiliki keunggulan karena mahasiswa bisa melihat dan langsung meniru gerakan namun pendekatan ini memiliki keterbatasan khususnya dalam hal waktu dan akses pembelajaran. Mahasiswa hanya bisa belajar secara langsung saat sesi perkuliahan berlangsung dan tidak memiliki media atau bahan ajar yang bisa diakses kembali secara mandiri ketika ingin mengulang materi di luar jam kuliah. Menurut (Adip, 2022) penggunaan bahan ajar merupakan suatu komponen yang tidak terlepas dalam suatu proses pembelajaran dimana sangat diperlukan untuk target pencapaian kompetensi peserta didik.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan awal berupa kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa Penjas kesrek yang mendapat mata kuliah tenis lapangan memperlihatkan mahasiswa sangat terbuka terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital. Dalam kuesioner analisis awal yang disebarkan kepada 53 mahasiswa, 58,5% responden menyatakan sangat penting dan 37,7% responden

menyatakan penting yang artinya dari 53 responden sebanyak 31 orang mengungkapkan media pembelajaran tambahan seperti *flipbook* sangat penting dan 20 orang menyatakan penting. Mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang mampu memberikan gambaran yang jelas dan sistematis terhadap teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada tenis lapangan agar dapat dikuasai secara optimal. Ini dapat dilihat pada hasil kusioner sebanyak 49 responden dari total 53 responden yang berarti 92,5% responden menunjukkan bahwa pada materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* memerlukan bahan ajar tambahan berupa *flipbook*. Bahan ajar berbasis *flipbook* memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya membaca teori tetapi juga melihat contoh gerakan secara langsung melalui video yang terintegrasi di dalamnya. Sehingga mahasiswa nantinya tidak akan mengalami kesulitan dalam mengakses video materi yang diinginkan. Selain itu, mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan ritme masing-masing serta mengulang bagian yang dirasa masih belum dipahami. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan metode ini. Selain itu, para profesor berperan sebagai pembimbing, mengarahkan mahasiswa saat mereka menyelidiki materi pelajaran secara mandiri, bukan sebagai satu-satunya penyedia pengetahuan. Semua ini sesuai dengan tuntutan pendidikan di abad ke-21, yang menekankan pembelajaran hal-hal baru dan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan teknologi. Menurut Pristywanti dkk. (2022), pendidikan adalah sesuatu yang terjadi sepanjang waktu, di berbagai lingkungan, dan memiliki efek yang bermanfaat bagi pertumbuhan setiap orang: perolehan informasi dan pengalaman belajar yang menyertainya. Ditambah lagi, anak-anak zaman sekarang tumbuh di era di mana hampir semua orang memiliki ponsel pintar atau komputer

dan dapat mengakses internet. Menurut (Zulfikhar et al., 2024) integrasi teknologi pada proses belajar mengajar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya menjadi tren tetapi juga kebutuhan terutama dalam membekali mahasiswa dengan materi yang bisa mereka pelajari kapan saja dan di mana saja. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan sesuai masalah itu adalah dengan mengembangkan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook*. Menurut (Juliani & Ibrahim, 2023) *flipbook* memiliki beberapa kelebihan seperti, dapat menyampaikan materi belajar dengan singkat dan jelas, dapat diakses dimana saja, praktis, dan dapat meningkatkan semangat serta minat belajar peserta didik. Terlebih lagi pembelajaran yang didukung media *flipbook* dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Sudiarti et al., 2023). Maka dari itu materi pembelajaran teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada tenis lapangan dapat disampaikan dengan lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Dengan terdapatnya bahan ajar *flipbook* tentu dapat mendukung ketercapaian kompetensi mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan melalui bahan ajar multimedia yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga, tujuan pembelajaran dalam mata kuliah pembelajaran tenis lapangan dapat tercapai secara maksimal dan lulusan program studi Penjaskesrek memiliki kompetensi yang unggul dalam bidang olahraga.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik meneliti mengenai media pembelajaran pengembangan yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis *Flipbook* Materi Teknik Dasar *Groundstroke Forehand* dan *Backhand* Pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan”.

Penelitian ini tidak hanya diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tetapi juga sebagai alternatif solusi atas keterbatasan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari konteks yang diberikan oleh studi ini, maka dapat menyimpulkan hal-hal berikut:

1. Tingginya kebutuhan mahasiswa kepada media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada pendidik. Terbatasnya waktu praktik di dalam perkuliahan, waktu perkuliahan yang terbatas membuat mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk mengulang dan memperdalam lagi pemahaman mereka terhadap teknik tenis lapangan terutama teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*.
3. Kurangnya inovasi dalam bahan ajar digital, hingga saat ini, pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan belum tersedia *flipbook* yang dapat membantu mahasiswa belajar di luar kelas.

## 1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berikut adalah pembatasan dari studi ini yang ditunjukkan oleh penulis:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan *flipbook* sebagai bahan ajar digital dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan.
2. Pada penelitian terbatas ini mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi menjadi subjek penelitian.

3. Materi yang dikembangkan dalam *flipbook* ini terbatas pada teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam tenis lapangan.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan?
2. Bagaimana hasil validitas dari ahli isi materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan?
3. Bagaimana tingkat kelayakan dari mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berikut adalah beberapa tujuan dari studi pengembangan ini yang berkaitan dengan formulasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya:

1. Untuk membuat rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan.

2. Untuk mendeskripsikan validitas ahli isi materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan.
3. Untuk merinci sejauh mana mahasiswa dalam mata kuliah Tennis Learning TP berkinerja dalam uji coba solo, kelompok kecil, dan kelompok besar dalam membuat materi pengajaran multimedia untuk metode pukulan dasar menggunakan flipbook.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, bidang pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi akan mendapat manfaat dari kontribusi teoritis peneliti terhadap produk media pembelajaran, dan lebih khusus lagi, terhadap pembuatan materi pengajaran multimedia berdasarkan flipbook. Dengan demikian, materi pengajaran ini, setelah dikembangkan dan digunakan, dapat memberikan dasar untuk peningkatan di masa depan di kelas.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Peneliti

Peneliti berharap bahwa temuannya akan mendorong pengembangan media pembelajaran baru yang mempertimbangkan kekhususan setiap media untuk meningkatkan proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Sumber daya pembelajaran multimedia flipbook memiliki kekuatan untuk memikat mahasiswa, membangkitkan minat mereka, dan menginspirasi mereka untuk secara aktif terlibat dan memahami materi pelajaran.

c. Bagi Pendidik

Media yang menarik yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran, temuan penelitian dapat ditemukan dalam materi pengajaran multimedia berbasis flipbook.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Bagian spesifikasi produk memuat deskripsi yang menggambarkan komponen, karakteristik, dan kriteria performa yang harus dimiliki oleh produk yang dikembangkan dalam suatu penelitian. Dalam konteks pengembangan ini, produk yang diciptakan adalah bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* yang menyajikan materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* secara digital dan menarik.

1. Produk dikembangkan dalam bentuk bahan ajar digital berbasis *flipbook* dengan ukuran layar tampilan A4 (210 x 297 mm) yang sudah proporsional dengan tampilan monitor atau *smartphone*. *Flipbook* ini menggabungkan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar ilustratif, video gerakan teknik, serta kuis untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang mandiri maupun terstruktur. *Flipbook* dapat diakses melalui perangkat komputer, *laptop*, *tablet* maupun *smartphone* dengan koneksi internet.
2. Bahan ajar ini disusun mengacu pada capaian pembelajaran mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan dengan fokus pada penguasaan teknik dasar

*groundstroke forehand* dan *backhand*. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa mampu memahami prinsip gerakan, mempraktikkan teknik dengan benar, dan meningkatkan keterampilan bermain tenis lapangan.

3. Materi dalam *flipbook* disusun secara sistematis dan terdiri dari penjelasan tertulis mengenai teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*, dilengkapi dengan gambar ilustratif bertahap, serta video demonstrasi dalam format normal dan *slow motion*. Video juga dilengkapi dengan *subtitle* dan narasi suara (*dubbing*) untuk memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap tahapan.
4. *Flipbook* memuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti: penyampaian teori secara *digital*, latihan gerakan berdasarkan video, dan *e-quiz* berbasis *website* pendukung sebagai alat ukur pemahaman mahasiswa.
5. Produk ini menyediakan fitur evaluasi berupa soal pilihan ganda dan soal kuis yang memungkinkan mahasiswa mengevaluasi pemahamannya secara mandiri dan terstruktur dan menerima umpan balik otomatis atas jawaban yang mereka berikan.
6. Konten dalam *flipbook* dikembangkan secara ilmiah, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teknik tenis lapangan khususnya teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif serta disesuaikan dengan tingkat pemahaman mahasiswa.
7. Tampilan *flipbook* dirancang menggunakan prinsip desain edukatif dan menarik dengan kombinasi warna yang selaras, *font* yang variatif, serta elemen visual seperti *icon*, ilustrasi, dan *layout* yang memudahkan navigasi.

8. Pengembangan bahan ajar ini didukung oleh penggunaan beberapa perangkat lunak dan aplikasi sebagai berikut : *canva pro* untuk desain grafis dan elemen visual, *capcut standard* untuk pengeditan video gerakan teknik, *youtube* sebagai aplikasi tempat *up* video, *wordwall* untuk penyusunan kuis, dan *heyzine* sebagai *platform* utama pembuatan *flipbook*.
9. *Flipbook* dirancang agar dapat diakses secara daring oleh pengguna melalui tautan (*URL/link*) yang dibagikan. Maka begitu, mahasiswa dapat membuka dan memanfaatkan bahan ajar ini kapan saja dan di mana saja selama terhubung lancar dengan jaringan internet.
10. *Flipbook* berfungsi sebagai media bantu belajar yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa kepada materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* tenis lapangan serta mendorong keterlibatan aktif pada proses belajar melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami.
11. Meskipun tidak bersifat interaktif secara langsung di dalam platform *flipbook*, produk ini tetap menyediakan bentuk keterlibatan pengguna melalui tautan eksternal yang mengarahkan mahasiswa ke kuis daring. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi melalui pengisian soal sekaligus memperoleh hasil secara otomatis sebagai umpan balik langsung.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* untuk materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik, lebih mandiri, dan lebih efisien, pembelajaran tenis sangat penting. Perangkat digital memudahkan akses ke materi pembelajaran yang dibuat, yang mencakup teks, grafik, video demonstrasi, audio,

dan kuis, semuanya dalam satu format flipbook yang praktis. mahasiswa diharapkan memiliki pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik sebagai hasil dari penyajian materi secara visual dan auditori. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat terhadap materi, Pengembangan bahan ajar ini berperan penting dalam memperluas akses dan fleksibilitas belajar bagi mahasiswa.

Dengan terdapatnya media *flipbook* motivasi peserta didik dapat meningkat dalam kegiatan pembelajaran (Aisyah & Mustaji, 2023). Selain itu, mahasiswa juga dapat mengulang materi sesuai kebutuhan sehingga proses pemahaman terhadap teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dapat lebih optimal. Dari sisi dosen, bahan ajar ini menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi teknik secara lebih sistematis dan menarik. Pendidik dapat memanfaatkan *flipbook* ini untuk menjelaskan prinsip-prinsip gerakan secara lebih detail, memperlihatkan contoh visual melalui video tutorial, serta memberikan evaluasi pembelajaran. Maka begitu, bahan ajar ini juga dapat menjadi kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pengajaran di perguruan tinggi khususnya pada pembelajaran tenis lapangan. Dengan memperhatikan berbagai aspek tersebut maka pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* ini merupakan langkah yang strategis dan relevan untuk diterapkan pada proses pembelajaran di era digital.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Saat mendesain materi pembelajaran multimedia mata kuliah TP, dengan penekanan pada flipbook. Studi ini mengasumsikan sejumlah hal tentang instruksi tenis, khususnya tentang dasar-dasar pukulan *forehand* dan *backhand*:

1. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang dirancang untuk menunjang pembelajaran teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*. Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam mata kuliah tersebut.
2. Bahan ajar berbasis *flipbook* ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* secara lebih mudah dan menarik karena disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan video yang relevan.
3. Penggunaan bahan ajar ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan efektivitas belajar mahasiswa melalui media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran mahasiswa saat ini.
4. Bahan ajar *flipbook* ini juga berperan sebagai alat bantu bagi dosen dan pendidik dalam menyampaikan materi teknik tenis lapangan secara lebih variatif sehingga proses pembelajaran teori dan praktik menjadi lebih terarah dan efisien.

Untuk memfokuskan ruang lingkup dan pelaksanaan penelitian ini adapun terdapat beberapa keterbatasan pengembangan yang ditetapkan yakni :

1. Bahan ajar yang dikembangkan hanya mencakup materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan. Hal ini menjadi keterbatasan karena aspek teknik lainnya dalam tenis lapangan belum termasuk dalam pengembangan ini. Oleh karena itu, cakupan materi masih bersifat terbatas dan belum mewakili keseluruhan kompetensi pembelajaran tenis lapangan.

2. Produk akhir yang diciptakan berupa buku digital (*flipbook*) memiliki keunggulan dalam menyajikan komponen teks materi, ilustrasi gambar teknik gerakan, video demonstrasi teknik, serta kuis atau evaluasi pembelajaran. Namun, pemanfaatan media ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur digital yang memadai nantinya.
3. Pengembangan ini juga menghadapi keterbatasan teknis lainnya seperti kemungkinan rendahnya literasi digital pada sebagian mahasiswa, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, serta ketergantungan terhadap jaringan internet. Kondisi ini dapat menghambat keberhasilan pemanfaatan bahan ajar secara menyeluruh dan merata di kalangan mahasiswa khususnya yang berada di daerah dengan akses teknologi yang terbatas.

#### 1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi dari beberapa terminologi yang digunakan dalam proses pengembangan untuk mencegah kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pengembangan adalah proses sistematis yang dilaksanakan untuk menciptakan, menyusun, dan menyempurnakan suatu produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini digunakan sebagai kerangka sistematis dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar untuk memastikan setiap tahapan berjalan secara terstruktur dan sesuai tujuan pembelajaran.

3. Penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) Merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk pembelajaran melalui tahapan sistematis.
4. Bahan ajar merupakan sumber belajar yang dirancang secara terencana untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam konteks ini, bahan ajar berfungsi sebagai sarana untuk membantu mahasiswa memahami materi teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand* secara mendalam.
5. Multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan video yang disajikan secara terpadu untuk menunjang proses belajar.
6. *Flipbook* merupakan media pembelajaran dalam bentuk buku digital tiga dimensi yang berisi materi teks, gambar, video, dan komponen visual lainnya. *Flipbook* memungkinkan penyajian konten pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diakses oleh mahasiswa.
7. Tenis lapangan adalah salah satu cabang olahraga permainan yang meminta kemampuan teknik, kecepatan, ketepatan, dan koordinasi. Dalam konteks pembelajaran mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mempraktikkan teknik dasar permainan tenis lapangan, termasuk teknik dasar *groundstroke forehand* dan *backhand*.
8. *Groundstroke forehand* dan *backhand* adalah teknik dasar dalam tenis lapangan yang digunakan untuk mengembalikan bola setelah pantulan pertama di lapangan. *Forehand* dilaksanakan di sisi dominan tubuh sedangkan *backhand* dilaksanakan di sisi berlawanan. Penguasaan kedua teknik ini penting untuk menunjang performa dalam permainan.