

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua siswa diwajibkan untuk mengambil PJOK, atau Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA). Peningkatan ranah psikomotor, kognitif, dan emosional adalah tujuan utama PJOK. Keterampilan intelektual, emosional, dan sosial siswa juga dikembangkan oleh PJOK, di samping kemampuan atletik mereka (Sinaga dkk., 2024).

Olahraga di pendidikan tinggi tidak hanya membantu siswa menjadi lebih bugar, tetapi juga mengajarkan mereka tentang teori, strategi, dan aplikasi praktis dari berbagai olahraga (Anindito & Nabillah, 2023). Tenis adalah salah satu olahraga yang termasuk dalam program olahraga.

Kurikulum PJKR mencakup pengajaran tenis, khususnya bagi siswa yang mengambil jurusan pelatihan atletik atau pendidikan jasmani (Budi & Malang, 2019). Olahraga tenis, di mana pemain menggunakan raket untuk memukul bola ke lapangan lawan, dapat dimainkan secara tunggal (dua pemain) atau ganda (empat pemain) (Dayani dkk., 2020). Berbagai macam pukulan dasar, termasuk variasi forehand dan backhand, adalah beberapa taktik menarik yang digunakan dalam

tenis. Teknik lainnya meliputi smash, lob, dan servis. (Malo & Nurhidayat, 2021). Olahraga ini memiliki banyak manfaat, baik dari segi kebugaran fisik maupun aspek sosial. Tenis lapangan melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kelincahan, serta mengasah ketahanan fisik dan mental (Abner Eleazar Castro Olivas, 2018). Olahraga ini sangat populer di berbagai belahan dunia (Sinaga et al., 2024).

Dalam perkuliahan tenis lapangan, mahasiswa mempelajari berbagai aspek, termasuk teknik dasar dan peraturan permainan. Pemahaman terhadap peraturan permainan tenis lapangan sangat penting agar mahasiswa dapat bermain secara efektif dan sesuai dengan standar PELTI dan ITF (Kamaruddin et al., 2023).

Penguasaan peraturan ini juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan strategi dan taktik bermain, serta menghindari kesalahan yang dapat memengaruhi hasil pertandingan. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik, sementara pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada perencanaan yang matang dan sistematis oleh pendidik sebagai fasilitator (Maryana Tambunan, Tasha Wulandari, 2024).

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya inovasi dalam sistem pendidikan agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman (Hariyati & Rachmadyanti, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sumber materi tambahan, seperti bahan ajar. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam bahan ajar, mahasiswa dapat mengakses materi secara fleksibel dan mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini juga memungkinkan mereka untuk

mengulang materi yang sulit dipahami serta meningkatkan pemahaman melalui visualisasi yang lebih jelas. Oleh karena itu, pengembangan produk skripsi yang berfokus pada bahan ajar berbasis teknologi untuk perkuliahan tenis lapangan menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan mahasiswa.

Dari hasil survei awal yang dilaksanakan melalui kuesioner, yaitu analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Flipbook* tentang peraturan permainan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis lapangan, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju akan pentingnya pengembangan bahan ajar tersebut. Hal ini didukung oleh fakta hasil observer awal menunjukkan mahasiswa sangat terbuka terhadap pemanfaatan media Pembelajaran digital. Dalam kuesioner yang disebar kepada 53 mahasiswa, 58,5% responden menyatakan sangat penting dan 37,7% responden menyatakan penting. Ini berarti mayoritas menganggap keberadaan media pembelajaran tambahan seperti *Flipbook* sangat penting untuk mendukung pembelajaran Tenis lapangan ini membuktikan bahwa mereka membutuhkan media pendukung tambahan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi peraturan permainan dan media pembelajaran berbentuk *Flipbook* belum tersedia dalam pembelajaran teori maupun praktik tenis lapangan. Akibatnya, masih banyak mahasiswa yang belum memahami dengan baik materi yang telah diajarkan, khususnya terkait peraturan permainan tenis lapangan.

Dari penjabaran tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis *Flipbook* Materi Peraturan Permainan pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Tenis lapangan” yang

ditujukan bagi mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR).

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan penulis pada studi ini yakni :

1. Tingginya kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang fleksibel dan dapat di akses secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan kepraktisan terhadap materi peraturan permainan tenis lapangan.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada pendidik. Terbatasnya waktu praktik di dalam perkuliahan, waktu perkuliahan yang terbatas membuat mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk memperdalam lagi pemahaman mereka terhadap materi peraturan permainan tenis lapangan.
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

Adapun batasan masalah pada studi ini yang dapat di uraikan penulis sebagai berikut :

1. Pada Studi 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 materi peraturan permainan dalam tenis lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dan batasan masalah, berarti bisa dirumuskan permasalahan yakni :

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Flipbook* materi peraturan permainan pada TP. Pembelajaran Tenis lapangan?
2. Bagaimana validitas ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran dan ahli praktisi lapangan terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Flipbook* materi peraturan permainan pada TP. Pembelajaran Tenis lapangan?
3. Bagaimana kelayakan dari mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Flipbook* materi peraturan permainan pada TP. Pembelajaran Tenis lapangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Terkait dengan rumusan masalah yang di jelaskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada studi ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membuat rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Flipbook* materi peraturan permainan pada TP. Pembelajaran Tenis lapangan.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan bahan ajar multimedia

berbasis *Flipbook* materi peraturan permainan pada TP. Pembelajaran Tenis lapangan.

3. Untuk mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, materi peraturan permainan terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Perkembangan ini diharapkan dapat meletakkan dasar bagi produk media pembelajaran, dengan fokus pada materi pengajaran multimedia berbasis flipbook. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan memperbaiki pemahaman tentang bagaimana materi ini dapat digunakan dalam kelas kesehatan, rekreasi, dan pendidikan jasmani. Temuan dari studi ini dapat membuka jalan bagi pendekatan baru dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan harapan hasil ini dapat mendorong studi lebih lanjut tentang cara terbaik untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran yang konsisten dengan kualitas media target.

b. Peserta Didik

Siswa lebih cenderung terlibat, ingin tahu, dan antusias ketika mereka menggunakan metode pengajaran multimedia berbasis flipbook untuk mengikuti dan memahami konten.

c. Bagi Pendidik

Hasil dari penemuan ini dapat digunakan sebagai alat yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran dan menyebarkan informasi dalam bentuk materi pengajaran multimedia berbasis flipbook interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Mahasiswa dalam program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi akan mendapatkan manfaat dari produksi alat pembelajaran multimedia berbasis flipbook, sesuai dengan persyaratan produk yang diantisipasi. Berikut adalah spesifikasi produk yang diantisipasi:

1. Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital dalam format *Flipbook* dengan ukuran tampilan A4 (210x297 mm) sehingga tampil proporsional pada layar monitor maupun *handphone*. *flipbook* ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar ilustrasi, video demonstrasi teknik, serta kuis interaktif, guna mendukung proses pembelajaran baik secara mandiri maupun terstruktur. Akses terhadap *Flipbook* dapat dilaksanakan melalui perangkat komputer, laptop, atau *handphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

2. Tujuan Pembelajaran

Bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran dari mata kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Tenis lapangan, dengan penekanan pada aspek kognitif penguasaan materi terkait peraturan permainan. Tujuan utamanya yaitu membantu mahasiswa memahami peraturan-peraturan permainan tenis

lapangan. Dengan materi yang disajikan dalam *flipbook* diatur secara terstruktur, mencakup penjelasan tertulis tentang peraturan permainan.

3. Aktivitas Pembelajaran

Flipbook menyajikan beragam aktivitas pembelajaran, meliputi penyajian materi peraturan permainan secara digital, latihan pemahaman melalui tayangan video, refleksi mandiri terhadap materi yang dipelajari, serta *e-quiz* berbasis aplikasi sebagai sarana evaluasi pemahaman mahasiswa.

4. Evaluasi Pembelajaran

Produk ini dilengkapi dengan fitur evaluasi berupa soal pilihan ganda, kuis interaktif, serta tugas observasi praktik, yang dirancang untuk membantu mahasiswa menilai pemahaman mereka secara mandiri dan terarah.

5. Kualitas Isi atau Konten

Isi materi dalam *Flipbook* disusun secara ilmiah, akurat, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran tenis lapangan khususnya pada materi peraturan permainan. Penggunaan bahasa dibuat sederhana, komunikatif, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman mahasiswa.

6. Desain dan Visualisasi

Desain tampilan *Flipbook* dibuat dengan menerapkan prinsip edukatif dan menarik, mengombinasikan perpaduan warna yang selaras, variasi jenis huruf, serta elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan tata letak yang memudahkan navigasi pengguna.

7. Teknologi Pendukung

Pengembangan bahan ajar ini memanfaatkan berbagai perangkat lunak dan aplikasi, antara lain *Canva Pro* untuk desain grafis dan elemen visual, *Cap Cut*

untuk pengeditan video, *Remove Background* untuk pengolahan gambar latar belakang, *YouTube*, *Canva* untuk pembuatan kuis, serta *AnyFlip*, *Flip PDF*, dan *FlippingBook* sebagai platform utama dalam pembuatan *flipbook*.

8. Aksesibilitas

Flipbook ini dirancang agar dapat diakses secara *Online* melalui URL/Link, serta tersedia dalam format *offline* seperti *PDF* atau *executable HTML5*, sehingga penggunaannya menjadi fleksibel sesuai dengan berbagai situasi pembelajaran.

9. Fungsi Pembelajaran

Flipbook berperan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi peraturan permainan tenis lapangan, sekaligus mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar melalui penggunaan media visual yang jelas dan nyata.

10. Fungsi Interaksi

Produk ini dibuat untuk menciptakan interaksi pengguna yang persuasif dengan mengaplikasikan kalimat-kalimat motivasi, navigasi yang mudah dipahami, serta aktivitas-aktivitas yang meningkatkan respons kognitif mahasiswa.

11. Fungsi Evaluasi

Flipbook juga berperan sebagai alat evaluasi yang memungkinkan mahasiswa untuk mengukur kemampuan mereka melalui latihan soal yang memberikan umpan balik secara langsung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Membuat alat pengajaran multimedia untuk mata kuliah Teori dan Praktik Tenis yang berbasis *flipbook* adalah langkah cerdas yang akan menghasilkan

pembelajaran yang lebih baik, lebih cepat, dan lebih mandiri. Untuk pengalaman belajar yang lebih nyata, mahasiswa dapat menggunakan flipbook, yang mengintegrasikan teks, foto, video, musik, dan kuis interaktif ke dalam satu platform digital yang menyenangkan dan nyaman. Pembelajar memiliki kebebasan untuk belajar kapan pun dan di mana pun mereka pilih, dengan kecepatan mereka sendiri. Anda dapat meninjau peraturan tenis berulang kali jika perlu; dengan begitu, Anda akan benar-benar memahaminya. Bagi dosen, *Flipbook* menjadi media yang menyajikan materi secara terstruktur dan interaktif, lengkap dengan fitur visual dan evaluasi. Inovasi ini relevan di era digital dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran serta pemahaman mahasiswa secara menyeluruh.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *Flipbook* pada mata kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Tenis lapangan, khususnya materi peraturan permainan, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pelaksanaan studi ini, yaitu:

1. Produk Bahan ajar yang dikembangkan hanya memuat materi peraturan permainan dalam mata kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Tenis lapangan. Kondisi ini menjadi salah satu keterbatasan karena belum mencakup aspek-aspek teknik dasar lainnya yang juga penting dalam permainan tenis lapangan. Akibatnya, cakupan materi masih terbatas dan belum mampu menggambarkan secara menyeluruh kompetensi yang seharusnya dicapai dalam proses pembelajaran tenis lapangan.

2. Produk *Flipbook* sebagai media bahan ajar memungkinkan mahasiswa untuk memahami materi peraturan permainan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, karena materi disampaikan melalui perpaduan teks, gambar, serta video yang saling mendukung.
3. Diharapkan penggunaan bahan ajar ini dapat mendorong peningkatan motivasi, kreativitas, dan efektivitas belajar mahasiswa dengan memanfaatkan media digital yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran mahasiswa di era sekarang.
4. *Flipbook* ini juga berfungsi sebagai media pendukung bagi dosen dalam menyampaikan materi teknik tenis lapangan dengan cara yang lebih bervariasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran, baik teori maupun praktik, dapat berlangsung secara lebih sistematis dan efisien.

Untuk memfokuskan ruang lingkup dan pelaksanaan studi ini, terdapat beberapa batasan pengembangan yang ditetapkan, antara lain:

1. Materi dalam bahan ajar yang dikembangkan masih terbatas pada materi peraturan permainan dalam mata kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Tenis lapangan. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa materi peraturan permainan lain dalam permainan tenis lapangan belum tercakup dalam pengembangan tersebut. Oleh sebab itu, ruang lingkup materi masih belum mencerminkan seluruh kompetensi yang seharusnya dicapai dalam pembelajaran tenis lapangan secara menyeluruh.
2. Hasil akhir dari pengembangan ini berupa buku digital (*Flipbook*) yang memiliki kelebihan dalam menyajikan materi melalui teks, ilustrasi gerakan teknik, video demonstrasi, serta kuis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan media ini sangat ditentukan oleh tersedianya infrastruktur digital yang memadai.

3. Pengembangan ini juga menemui kendala teknis lain, seperti tingkat literasi digital yang masih rendah pada sebagian mahasiswa, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, serta ketergantungan pada koneksi internet. Situasi tersebut berpotensi menghambat penggunaan bahan ajar secara optimal dan merata, terutama bagi mahasiswa yang tinggal di wilayah dengan akses teknologi yang kurang memadai.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman pada studi ini, digunakan beberapa istilah kunci yang perlu dijelaskan, sehingga dipandang penting untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang efektif dalam meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Selain itu, pengembangan juga mencakup proses mengubah rancangan yang telah disusun menjadi bentuk nyata serta menyusun langkah-langkah untuk menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Model Pengembangan ADDIE model pengembangan yang mencakup lima tahapan utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Kelima tahapan ini dapat diterapkan secara prosedural, di mana setiap langkah dilaksanakan secara berurutan. Namun, dalam praktiknya, model ADDIE juga fleksibel dan dapat bersifat siklikal atau tidak linier, artinya proses pengembangan bisa dimulai dari tahap mana saja sesuai kebutuhan dan kondisi.

3. Media adalah sarana penghubung yang dipergunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Media dapat berupa berbagai hal yang mampu merangsang indra, sehingga mendukung kelancaran proses penyampaian dan penerimaan informasi secara efisien. Di dunia pendidikan, media punya peranan penting dalam menyampaikan ide, pesan, gagasan, maupun materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Fadilah et al., 2023).
4. Bahan ajar memiliki karakteristik yang khas dan kontekstual, yakni dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan kelompok peserta didik tertentu dengan memperhatikan kurikulum, kebutuhan belajar, serta karakteristik masing-masing individu. Waraulia (2020) mengungkapkan pengembangan bahan ajar harus dilaksanakan melalui perencanaan yang terstruktur dan sistematis, serta difokuskan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
5. *Flipbook* merupakan media visual yang mencakup serangkaian gambar atau halaman yang memiliki variasi konten, baik dari segi gambar, teks, animasi, maupun elemen multimedia lainnya. Keunggulan utama dari *Flipbook* adalah tampilannya yang sederhana namun tetap efektif dalam menyampaikan informasi. Selain itu, *Flipbook* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Ketika mahasiswa merasa tertarik dengan tampilan dan isi dari *Flipbook*, mereka akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Semangat belajar yang meningkat ini pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai.

6. Tenis lapangan merupakan salah satu cabang olahraga bola kecil yang dimainkan oleh dua orang dalam partai tunggal atau oleh dua pasangan dalam partai ganda. Permainan ini dilaksanakan dengan cara memukul bola menggunakan raket agar bola melewati net dan jatuh di area lawan. Olahraga ini dimainkan di atas lapangan berbentuk persegi panjang dengan permukaan datar. Raket berfungsi sebagai alat untuk memukul bola, sedangkan bola adalah objek utama yang dimainkan.
7. Peraturan dalam permainan tenis lapangan merupakan sekumpulan aturan yang dirancang untuk mengatur cara bermain, mulai dari teknik servis, sistem penilaian, bentuk pelanggaran, pemanfaatan area lapangan, hingga etika pemain saat bertanding.

