

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan oleh pihak yang memiliki tanggung jawab dalam membimbing peserta didik, sehingga mereka dapat berkembang dan memiliki karakter sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan (Dwiranata et al., 2019). Pendidikan adalah salah satu hal paling penting untuk proses peralihan seseorang dari yang tidak tau menjadi tau dan komponen terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan di perguruan tinggi, khususnya pada pendidikan jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) mempunyai peranan dan fungsi yang cukup penting bagi kehidupan manusia baik pendidikan dalam aspek kognitif, afektif (sikap), maupun psikomotorik. Program Studi Penjaskesrek merupakan bagian integral dari Universitas Pendidikan Ganesha sehingga memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan proses pendidikan yang optimal bagi mahasiswa. Dalam Undang-undangnya sendiri yakni UU Pasal 1 ayat 1 No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) memaknai pendidikan adalah: upaya yang disengaja dan bertujuan untuk membangun lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki ketabahan spiritual dan religius, disiplin diri, karakter, prinsip-prinsip luhur, dan kemampuan yang diperlukan untuk kesejahteraan mereka sendiri, komunitas mereka, negara mereka, dan negara bagian mereka.

Akibatnya, tenis dimasukkan dalam kurikulum pendidikan olahraga di universitas sebagai topik dalam kerangka yang lebih luas yaitu kesehatan, rekreasi, dan pendidikan jasmani. Ini terutama berlaku untuk mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis khususnya materi sejarah dan perkembangan Tenis.

Tenis lapangan merupakan permainan yang dimainkan dengan raket untuk memukul bola ke area lawan. Permainan ini dapat dimainkan secara berpasangan dalam bentuk pertandingan ganda (*Doubles*) maupun secara individu dalam bentuk pertandingan tunggal (*single*) (Malo & Nurhidayat, 2021). Dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang olahraga tenis, mulai dari sejarahnya, teknik-teknik dasar yang perlu dikuasai oleh pemain dan strategi yang dapat diterapkan dalam pertandingan modern.

Mahasiswa di bidang kesehatan, pendidikan jasmani, dan rekreasi memiliki pemahaman teoritis tentang asal usul dan evolusi permainan ini karena studi dan pengalaman lapangan mereka sebelumnya dengan olahraga tersebut. Karena penekanan bersama mereka pada pengembangan tiga bidang pengetahuan utama ini, pendidikan jasmani, atletik, dan pendidikan kesehatan memainkan peran yang sangat penting dalam lanskap pendidikan, yaitu keterampilan gerak (psikomotor), sikap dan nilai (afektif), serta pengetahuan dan pemahaman (kognitif) (Oktavian et al., 2025). Namun, penyampaian materi sejarah dan perkembangan tenis sering kali kurang diperhatikan. Akibatnya, mahasiswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar lebih banyak tentang subjek. Untuk menyelesaikan masalah ini, bahan ajar harus dibuat dengan cara yang menarik minat mahasiswa dan mendukung pencapaian

tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar perlu dilakukan inovasi dalam pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan zaman serta mendukung tercapainya tujuan. Memberikan pengetahuan dan alat kepada siswa untuk belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan adalah salah satu definisi dari proses pembelajaran. Semua aspek pembelajaran harus digunakan secara terkoordinasi untuk mencapai tujuan-tujuan ini. Evolusi media pendukung pembelajaran berbasis digital hanyalah salah satu contoh bagaimana perluasan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan. (Olahraga et al., 2017). Media pembelajaran berbasis multimedia terbukti lebih efektif dibandingkan bahan ajar cetak karena mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa (Raibowo et al., 2020).

Siswa di era digital saat ini memiliki tingkat kenyamanan yang lebih tinggi dalam menggunakan berbagai bentuk multimedia. Itulah mengapa inovasi pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman sangat penting. Salah satu bentuk inovasi adalah menggunakan media *flipbook* sebagai bahan ajar. Menurut (Fatmawati et al., 2023) Penggunaan multimedia *flipbook* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi dan hasil belajar yang lebih baik. Terdapat empat kelebihan *flipbook* yaitu (1) Menyampaikan materi secara ringkas dan jelas, (2) Dapat digunakan dimana saja, (3) Praktis, (4) Dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa (Juliani & Ibrahim, 2023).

Sebelum pembuatan bahan ajar, analisis kebutuhan perlu dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan, harapan, dan masalah yang dialami oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil

pengamatan, observasi serta penyebaran angket kepada mahasiswa program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) di Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang sedang menempuh mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis, ditemukan sejumlah kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satunya adalah pengelolaan kelas yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada dosen (*Teacher-centered learning*), sehingga berdampak rendahnya kreativitas, partisipasi aktif, dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran.

Responden analisis kebutuhan ini terdiri dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis. Mahasiswa Sebagai pengguna langsung bahan ajar memberikan informasi penting mengenai pengalaman belajar mereka, seperti kesulitan yang mereka hadapi, ketertarikan mereka terhadap materi sejarah dan perkembangan tenis, dan media apa yang mereka sukai. Berdasarkan hasil observasi awal menggunakan angket analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar multimedia *flipbook* kepada mahasiswa Penjaskesrek, dengan jumlah 53 responden menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa kurang tertarik dengan penyajian dalam bentuk cetak atau ceramah dan sebaliknya mahasiswa menyatakan bahwa 88,7% ketertarikan terhadap bahan ajar digital yang visual dan interaktif pada materi sejarah dan perkembangan tenis dan membutuhkan bahan ajar berbasis digital *flipbook* dengan tampilan menarik seperti gambar atau video serta mudah di buka di HP/Laptop dan 58,5% mahasiswa menyatakan bahan ajar berbasis *flipbook* sangat penting untuk mendukung pembelajaran tenis. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* dianggap sebagai

solusi yang tepat dan relevan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran.

Menciptakan sumber daya pendidikan yang lebih menarik dan relevan bagi anak-anak saat ini adalah kunci untuk mengatasi masalah ini. Solusi yang disarankan adalah pembuatan alat bantu pengajaran multimedia berbasis *flipbook*. Tujuan penggunaan *flipbook* adalah untuk membuat konten statis yang membosankan menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan mampu memahami materi pelajaran. Menurut Sulilana dan Riyana (dalam Benda & Smp, n.d. 326-332), *flipbook* menawarkan banyak manfaat. Manfaat tersebut meliputi kemampuan untuk menggabungkan teks, kalimat, dan gambar ke dalam penyajian materi pembelajaran; penggunaan warna untuk menarik perhatian siswa; fakta bahwa *flipbook* murah untuk dibuat, mudah dibawa, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Antomojo (dikutip dalam Yulianingsih & Swadesi, 2022), antusiasme siswa terhadap pendidikan daring masih rendah. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik agar memanfaatkan internet sebagai sumber belajar, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan perubahan pembelajaran di era digital agar selaras dengan karakteristik yang lebih responsif terhadap teknologi. Ketertinggalan dalam inovasi media pembelajaran dapat menyebabkan proses pendidikan tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa secara optimal (Raibowo *et al.*, 2020). Dengan demikian, pengembangan bahan ajar multimedia berbasis

*flipbook* bukan hanya menjadi alternatif, melainkan suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan minat belajar terhadap materi sejarah dan perkembangan tenis, serta memperkuat capaian pembelajaran program studi Penjasokesrek. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan model pengembangan bahan ajar digital pada mata kuliah lain di lingkungan pendidikan jasmani. Inovasi berbasis *flipbook* diharapkan mampu menjadi solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya keterlibatan mahasiswa, sekaligus mendukung implementasi pembelajaran aktif dan interaktif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis perlu dilakukan sebuah penelitian dan merasa terdorong untuk mengembangkan inovasi pembelajaran dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis *flipbook* Materi Sejarah Dan Perkembangan Pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Tenis”. Serta melalui penelitian ini, diharapkan tercipta media pembelajaran berbasis *flipbook* tersebut dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi mahasiswa pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang dan kondisi lapangan, dimungkinkan untuk mengidentifikasi isu-isu berikut:

1. Tingginya kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan kepraktisan terhadap materi Sejarah dan perkembangan tenis.

2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada pendidik. Terbatasnya waktu pembelajaran di dalam perkuliahan, membuat mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk mengulang dan memperdalam lagi pemahaman mereka terhadap teori tenis terutama materi Sejarah dan perkembangan tenis.
3. Kurangnya inovasi dalam bahan ajar digital, hingga saat ini, pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis belum tersedia *flipbook* yang dapat membantu mahasiswa belajar di luar kelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan berikut diberlakukan untuk menjaga agar penelitian lebih sempit dan lebih sesuai dengan tujuan:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan *flipbook* sebagai bahan ajar digital dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis.
2. Pada penelitian terbatas ini mahasiswa semester 4 program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi menjadi subjek penelitian.
3. Materi yang dikembangkan dalam *flipbook* ini terbatas pada teori Sejarah dan perkembangan dalam tenis.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berikut dapat mengembangkan isu-isu berikut dari informasi latar belakang, identifikasi masalah, dan keterbatasan masalah yang diberikan:

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis?

2. Bagaimana validitas dari ahli isi materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi Sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis?
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 Sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian, yang berasal dari pernyataan masalah:

1. Untuk membuat rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis.
2. Untuk mendeskripsikan validitas ahli isi materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi Sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan dari mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi Sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis.

### 1.6 Manfaat Penelitian

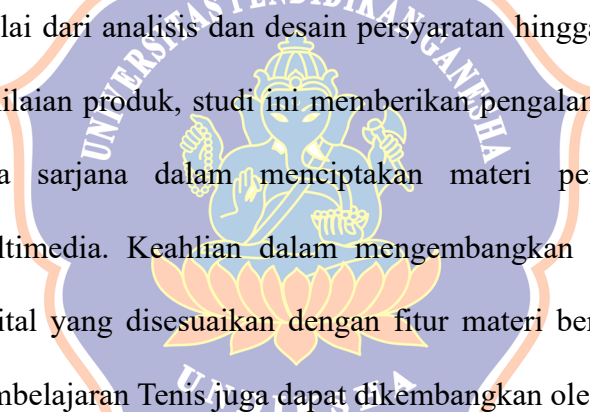
Berikut manfaat hasil penelitian pengembangan ini:

## 1. Manfaat Teoritis

Dengan studi ini, peneliti bermaksud untuk menambah apa yang sudah diketahui tentang produk media pembelajaran di bidang pendidikan, dengan fokus pada pendidikan jasmani, pendidikan tinggi, dan rekreasi. Temuan dari studi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian masa depan di bidang ini, terutama studi yang berfokus pada pembuatan sumber daya pendidikan menggunakan multimedia, baik untuk olahraga maupun topik lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti



Mulai dari analisis dan desain persyaratan hingga pengembangan dan penilaian produk, studi ini memberikan pengalaman langsung kepada para sarjana dalam menciptakan materi pembelajaran berbasis multimedia. Keahlian dalam mengembangkan materi pembelajaran digital yang disesuaikan dengan fitur materi berbasis praktik seperti Pembelajaran Tenis juga dapat dikembangkan oleh para peneliti.

### b. Peserta Didik

Siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar ketika mereka memiliki akses ke alat pembelajaran visual dan interaktif. Hal ini terutama berlaku untuk mata pelajaran konseptual seperti evolusi dan sejarah tenis. Portabilitas dan aksesibilitas *flipbook* menjadikannya ideal untuk pendidikan mandiri dan berkelanjutan. Menggabungkan teks, foto, video, dan animasi ke dalam presentasi multimedia membantu siswa lebih memahami topik tersebut.

c. Bagi Pendidik

Guru diberikan sumber daya mutakhir untuk meningkatkan pelajaran mereka, baik yang diajarkan di kelas tradisional maupun daring. Dengan menggunakan *flipbook*, instruktur dapat lebih mudah mengajar siswa mereka tentang evolusi tenis dengan cara yang terorganisir, menarik, dan efisien dalam penggunaan waktu mereka. Pendidik memiliki alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa serta mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar ini juga dapat digunakan berulang dalam perkuliahan selanjutnya, sehingga mendukung efisiensi dan kesinambungan proses pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif dalam bentuk *flipbook*, yang difokuskan pada penyajian materi sejarah dan perkembangan tenis sebagai bagian dari konten pembelajaran dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis. Produk ini disusun untuk menunjang pemahaman konseptual mahasiswa terhadap dimensi historis dan evolusi permainan tenis secara global dan nasional, melalui pendekatan visual dan digital yang modern.

Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki karakteristik dan spesifikasi teknis sebagai berikut:

1. Bentuk produk

Produk yang 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, ilustrasi, video serta kuis untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang mandiri maupun terstruktur. *Flipbook* dapat di akses melalui perangkat komputer, laptop, maupun *smartphone* dengan koneksi internet.

## 2. Tujuan Pembelajaran

Bahan ajar ini disusun mengacu pada capaian pembelajaran mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis, dengan fokus pada penguasaan sejarah dan perkembangan. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa mampu memahami sejarah serta dapat meningkatkan keterampilan pada perkembangan bermain tenis.

## 3. Materi pembelajaran

Materi dalam *flipbook* di susun secara sistematis dan terdiri dari penjelasan tertulis mengenai sejarah dan perkembangan, dilengkapi dengan gambar ilustrasi bertahap serta demonstrasi.

## 4. Aktivitas Pembelajaran

*Flipbook* memuat berbagai aktivitas Pembelajaran, antara lain: penyampaian teori secara digital, latihan gerakan berdasarkan video, refleksi mandiri, serta *e-quiz* berbasis *website* pendukung sebagai alat ukur pemahaman mahasiswa.

## 5. Evaluasi pembelajaran

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. Kualitas Isi atau Konten

Konten dalam *flipbook* dikembangkan secara ilmiah, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran khususnya pada materi sejarah dan perkembangan tenis. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, serta diselesaikan dengan tingkat pemahaman mahasiswa.

#### 7. Desain dan Visualisasi

Tampilan *flipbook* dirancang menggunakan prinsip desain edukatif dan menarik, dengan kombinasi warna yang selaras, *font* yang variatif, serta elemen visual seperti ikon, ilustrasi dan *layout* yang memudahkan navigasi.

#### 8. Teknologi Pendukung

Pengembangan bahan ajar ini didukung oleh penggunaan beberapa perangkat lunak dan aplikasi seperti; *Canva Pro* untuk desain grafis dan elemen visual, *capcut* untuk edit video pembelajaran, *youtube* untuk upload video pembelajaran, *wordwall* untuk penyusunan kuis, dan *heyzine* sebagai platform utama pembuatan *flipbook*.

#### 9. Aksesibilitas

*Flipbook* dirancang agar dapat diakses secara daring oleh pengguna melalui tautan (URL/link) yang dibagikan. Dengan demikian, mahasiswa dapat membuka dan memanfaatkan bahan ajar ini kapan saja dan di mana saja selama terhubung lancar dengan jaringan internet.

## 10. Fungsi Pembelajaran

*Flipbook* berfungsi sebagai media bantu belajar yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah dan perkembangan tenis, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar melalui media visual yang menarik dan mudah di pahami.

## 11. Evaluasi

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

Dapat dilihat pada saat proses pembelajaran khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis materi sejarah dan perkembangan yang dimana dalam proses pembelajaran masih konvensional atau *teacher center* pada saat menyampaikan teori di kelas dan belum menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *flipbook*. Oleh karena itu, untuk menarik minat belajar mahasiswa pada saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Tenis masih menyampaikan materi tentang sejarah dan perkembangan tenis secara umum melalui metode ceramah di kelas tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi ini membuat sebagian mahasiswa kurang tertarik dengan teori tenis khususnya materi sejarah dan

perkembangan olahraga tenis dan kesulitan memahami perjalanan historisnya dan perkembangan nasional dan internasionalnya.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia, salah satunya *flipbook* digital. Mahasiswa dapat mengakses materi sejarah tenis dan perkembangan dengan pengembangan ini kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh jadwal kuliah atau ruang kelas. *Flipbook* ini juga dapat digunakan oleh siswa sebagai referensi untuk belajar secara mandiri. Dengan tersedianya bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* ini akan membuat pembelajaran tentang materi sejarah dan perkembangan tenis lebih bermakna, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang berbasis pada teknologi dan akses informasi terbuka.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan**

Terdapat tiga asumsi mendasari proses desain bahan ajar digital berbasis *flipbook* untuk mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis, khususnya materi Sejarah dan Perkembangan Tenis. Berikut komponen yang dibahas:

1. Bahan ajar *flipbook* digital berbasis multimedia diyakini mampu menjadi alternatif sarana pembelajaran yang efektif bagi pendidik dalam menyampaikan materi sejarah dan perkembangan tenis secara lebih menyenangkan, visual, dan mudah dipahami.
2. Bahan ajar *flipbook* digital berbasis multimedia dengan sajian visual berupa teks naratif, ilustrasi, serta gambar arsip. Mahasiswa diharapkan lebih antusias dalam mempelajari aspek historis dan evolusi tenis, yang selama ini cenderung disampaikan secara monoton di kelas.

3. Produk ini disesuaikan dengan struktur dan isi materi dalam sejarah dan perkembangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis yang dikembangkan berupa bahan ajar multimedia berbasis *flipbook*, serta dirancang berdasarkan tujuan pencapaian dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Untuk menjaga fokus dan efektivitas produk yang dikembangkan, penelitian ini memiliki sejumlah batasan dalam cakupan dan implementasi. Batasan ini ditetapkan agar pengembangan produk tidak melebar ke luar sasaran yang telah direncanakan. Batasan tersebut antara lain:

1. Dalam pengembangan bahan ajar ini, fokus utama diberikan pada materi sejarah dan perkembangan tenis dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis. Meskipun materi ini merupakan landasan penting dalam memahami konteks permainan, namun aspek lain seperti strategi permainan, teknik lanjutan, serta peraturan terkini belum tercakup secara menyeluruh. Artinya, cakupan materi masih terbatas dan belum sepenuhnya menggambarkan keseluruhan kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa dalam memahami tenis secara komprehensif.
2. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*, yang dikenal memiliki pendekatan sistematis dan fleksibel. Namun, dalam implementasinya, terdapat beberapa tantangan khususnya pada tahap implementasi dan evaluasi. Keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber daya mengakibatkan proses uji coba dan penyempurnaan bahan ajar belum dapat dilakukan secara optimal. Hal ini tentu berdampak pada kedalaman evaluasi terhadap efektivitas bahan ajar yang dikembangkan, khususnya

dalam menyampaikan materi sejarah dan perkembangan secara menarik dan bermakna.

3. Produk akhir yang dikembangkan berupa buku digital tiga dimensi (*flipbook*) memiliki keunggulan dalam menyajikan kombinasi teks naratif sejarah, ilustrasi visual perkembangan sarana dan prasarana, serta kuis reflektif untuk memperkuat pemahaman. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan media ini sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur digital yang memadai. Mahasiswa membutuhkan perangkat yang mendukung serta koneksi internet stabil untuk mengakses dan mengeksplorasi seluruh fitur yang disediakan dalam bahan ajar tersebut.
4. Pengembangan ini juga menghadapi beberapa keterbatasan teknis, seperti potensi rendahnya literasi digital sebagian mahasiswa, keterbatasan perangkat teknologi, serta ketergantungan terhadap jaringan internet. Faktor-faktor ini dapat menghambat pemerataan akses dan keberhasilan pemanfaatan bahan ajar di kalangan mahasiswa, terutama mereka yang berada di wilayah dengan keterbatasan teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pendukung agar bahan ajar dapat tetap menjangkau seluruh mahasiswa secara adil dan efektif.

#### **1.10 Definisi Istrilah**

Untuk mencegah kesalahpahaman terhadap konsep-konsep penting yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian ini mengacu pada ide-ide yang relevan. Kami memberikan penjelasan berikut:

1. Penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) adalah untuk menciptakan inovasi yang lebih efektif dan relevan dengan

mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran secara sistematis, dalam contoh ini, materi pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah dan evolusi tenis melalui produksi materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Baik pendidik maupun siswa dapat memperoleh manfaat dari berbagai macam media dan objek yang berfungsi sebagai sumber daya pengajaran. Tujuan dari sumber daya pengajaran dalam konteks ini adalah untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh dan terorganisir kepada siswa tentang asal usul, evolusi, dan sejarah tenis.
3. Multimedia adalah gabungan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dipadukan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar sejarah dan perkembangan tenis, multimedia digunakan untuk menggambarkan transformasi tenis dari masa ke masa secara visual dan dinamis.
4. *Flipbook* merupakan bentuk media digital yang menyajikan materi pembelajaran menyerupai buku cetak yang halamannya dapat dibalik secara virtual. Dalam bahan ajar ini, *flipbook* dilengkapi dengan ilustrasi perkembangan sarana dan prasarana tenis, serta kuis interaktif yang menambah daya tarik dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar.
5. Tenis adalah cabang olahraga yang memiliki sejarah panjang dan telah mengalami perkembangan signifikan dari abad ke-12 hingga era modern. Permainan ini dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau dua pasangan (ganda) di lapangan yang dipisahkan oleh net, menggunakan raket untuk memukul bola ke area lawan. Dalam bahan ajar ini, sejarah dan evolusi

permainan tenis menjadi fokus utama untuk memberikan pemahaman historis yang mendalam.

6. Materi sejarah dan perkembangan tenis mencakup pembahasan tentang asal-usul permainan, perubahan aturan, evolusi peralatan seperti raket dan bola, perkembangan lapangan, serta tokoh-tokoh penting yang berperan dalam mempopulerkan olahraga ini. Pengetahuan ini penting untuk memberikan konteks budaya dan historis terhadap praktik bermain tenis saat ini.

