

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tenis lapangan merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket untuk memukul bola ke area lawan. Permainan ini dapat dilakukan secara individu (tunggal) maupun berpasangan (ganda). Dalam permainan tenis, terdapat empat teknik dasar yang penting untuk dikuasai, antara lain pukulan *groundstroke* yang mencakup *forehand* dan *backhand*, pukulan *volley* yang juga terdiri dari *forehand* dan *backhand*, *smash*, serta *servis* (Malo & Nurhidayat, 2021). Seiring perkembangan zaman, berbagai teknik dalam tenis juga mengalami modifikasi atau kombinasi dari teknik-teknik dasar tersebut, termasuk teknik *dropshot forehand* dan *backhand* (Kardiawan et al., 2023). *Dropshot forehand* dan *backhand* adalah pukulan lembut yang menempatkan bola sedekat mungkin ke net di sisi lawan untuk memaksa lawan maju dan sulit mengembalikan, pada *dropshot forehand* bola dipukul dari sisi tangan dominan dengan ayunan lebih terbuka dan sentuhan pergelangan yang halus, sedangkan pada *backhand* dilakukan dari sisi sebaliknya dengan dorongan ringan ke depan keduanya menuntut kontrol, timing, dan kemampuan membaca posisi lawan agar hasilnya akurat dan mengecoh (Mahendra et al., 2022).

Pembelajaran Tenis dan program pendidikan olahraga lainnya sangat menekankan pada kemahiran teknis. Calon guru pendidikan jasmani dapat mengasah keterampilan mereka dalam materi Pembelajaran Tenis, yang membahas berbagai taktik bermain (Gunarto & Adnyana, 2020). Kesejahteraan fisik dan

mental siswa, serta atribut karakter mereka seperti pengendalian diri, integritas, kemandirian, kerja tim, dan kasih sayang, sangat ditingkatkan oleh pendidikan jasmani, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Wahjoedi, 2017). Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha. Perkuliahan tenis lapangan memiliki tingkat kompleksitas yang beragam, sehingga pendekatan pembelajarannya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan. Fokus utama pembelajaran terletak pada praktik lapangan, di mana mahasiswa dituntut untuk menguasai keterampilan psikomotorik secara optimal, yang dimana akan digunakan pada saat mengajar pendidikan jasmani pada saat menjadi guru. Namun, hingga kini belum tersedia bahan ajar tenis lapangan yang mengintegrasikan unsur teknologi. Proses belajar masih bergantung pada media cetak konvensional, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Pada mata kuliah TP. Pembelajaran tenis lapangan, aktivitas belajar cenderung didominasi oleh penyampaian materi secara langsung di kelas yang terpusat pada pendidik. Akibatnya, mahasiswa belum mendapatkan kesempatan belajar yang memadai untuk mengembangkan kemandirian serta partisipasi aktif. Kondisi ini membuat sebagian mahasiswa merasa cepat jenuh dan kesulitan memahami materi yang hanya dijelaskan melalui buku teks. Selain itu, keterbatasan interaksi dalam bahan ajar tersebut menyebabkan mahasiswa harus menunggu pertemuan tatap muka berikutnya apabila mengalami kendala dalam memahami isi materi.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi membawa berbagai perubahan yang tidak dapat dihindari dan memberikan pengaruh besar dalam

kehidupan manusia, termasuk di bidang Pendidikan (Agus et al., 2025). Siswa di zaman modern ini tenggelam dalam multimedia dan teknologi, oleh karena itu penting untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan mereka (Gunawan dkk., 2024). Istilah "media pembelajaran" mengacu pada berbagai macam alat yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada siswa dengan cara yang membangkitkan minat mereka, mempertahankan perhatian mereka, dan memotivasi mereka untuk belajar (Wahyudi dkk., 2023). Media yang digunakan untuk pengajaran memiliki dampak signifikan pada seberapa baik siswa mempertahankan informasi baru (Wijaya dkk., 2019). Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu pilihan kreatif. *Flipbook* adalah media digital yang menggabungkan pengalaman membaca buku tradisional dengan fitur multimedia seperti audio, video, dan foto untuk menciptakan lingkungan belajar interaktif. Siswa akan mengalami kemajuan secara pribadi dan akademis sebagai hasil dari materi ini. (Darmayasa, 2011), dan menurut Riyanto (2011) dalam (Agus et al., 2025) *flipbook* merupakan teknologi buku digital tiga dimensi atau *e-book* yang tengah populer di kalangan masyarakat. Disebut tiga dimensi karena tampilan buku elektronik ini memuat berbagai unsur menarik, seperti video yang dapat diputar dengan satu klik, yang tentunya dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar. Melalui *flipbook*, materi dapat diakses secara digital menggunakan perangkat elektronik, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan mandiri. Bahan ajar digital mampu menyesuaikan berbagai kondisi belajar mahasiswa menjadi kebutuhan utama dalam menunjang pembelajaran di Fakultas Olahraga dan Kesehatan, khususnya pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan (Gunarto & Mashuri, 2023). Dengan kemampuannya menyuguhkan

konten visual dan audio secara menarik, *flipbook* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mendalam. Menurut (Muhammad Galih Saputro & Wahyudi, 2025) *flipbook* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui tampilan tampilan yang menarik.

Sebelum mengembangkan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook*, mengidentifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar itu perlu dilakukan untuk mengetahui harapan, dan masalah yang dialami oleh mahasiswa, dilakukan survei awal melalui penyebaran kuesioner berjudul "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis *Flipbook* Pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan". Angket ini ditujukan kepada 53 mahasiswa Penjaskesrek yang sedang menempuh mata kuliah tenis lapangan, dan berfokus pada persepsi mereka terhadap penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran teknik *Dropshot forehand* dan *backhand*.

Hasil survei menunjukkan bahwa 90,6% mahasiswa merasa akan sangat terbantu jika materi teknik *dropshot forehand* dan *backhand* disajikan secara visual melalui gambar dan video. Meskipun mayoritas responden belum pernah menggunakan *flipbook* sebelumnya, mereka menyatakan ketertarikan terhadap fitur-fitur seperti tampilan menarik, aksesibilitas melalui perangkat HP/laptop, serta adanya konten video atau animasi sebanyak 58,5%. Hasil survei juga menunjukkan akan membantu mahasiswa belajar mandiri di jam perkuliahan sebanyak 98,1%. Sebagian besar juga meyakini bahwa media pembelajaran tambahan seperti *flipbook* dapat meningkatkan efektivitas belajar mandiri di luar jam perkuliahan. Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian *flipbook* di Indonesia yang

menunjukkan efektivitas media serupa pada konteks pembelajaran keterampilan dan konten teknis. Misalnya, penelitian yang dilakukan (Saputra, 2023), penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model *ADDIE*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif yang dikembangkan, yang memuat teks, gambar, audio, dan kuis, dinilai sangat layak oleh para validator serta praktis digunakan berdasarkan respons mahasiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan *flipbook* tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran modern, tetapi juga dapat meningkatkan minat serta efektivitas belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil survei yang menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran visual, interaktif, dan mandiri diperkuat oleh temuan empiris yang membuktikan kemampuan media *flipbook* dalam mendukung keterlibatan belajar, validitas konten, dan efektivitas penguasaan materi. Ini semakin memperkuat urgensi untuk mengembangkan *flipbook* untuk teknik *dropshot forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan.

Membuat penjelasan teoritis, komponen visual, dan presentasi interaktif konten dalam bentuk *flipbook* yang dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana pun adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan ini. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi solusi potensial terhadap masalah yang disebabkan oleh kurangnya kemajuan sistem pendidikan konvensional dan penggunaan teknologi yang terbatas dalam pembuatan materi pembelajaran. Lingkungan fisik kelas, materi pembelajaran, dan bantuan teknologi semuanya dapat memengaruhi seberapa baik siswa belajar (Sugiyono 2012, n.d.). Proyek ini bertujuan untuk menyelidiki potensi

media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui integrasi berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video.

Oleh karena itu, pembuatan sumber daya pembelajaran multimedia untuk metode *dropshot forehand* dan *backhand* yang berbasis *flipbook* dianggap signifikan dan relevan. Mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi di Universitas Undiksha dapat menantikan materi perkuliahan baru ini sebagai cara kreatif untuk membantu mereka mempelajari praktik-praktik secara menyenangkan, menarik, dan realistis. Materi ini juga membantu dalam belajar mandiri, yang lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat di era digital ini. Selain itu, materi ini berpotensi meningkatkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan mendorong kreativitas mahasiswa melalui penggunaan media pembelajaran individual.

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* merupakan solusi strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tennis Lapangan. Inovasi ini tidak hanya mendukung penguasaan teknik *dropshot forehand* dan *backhand* secara visual dan praktis, tetapi juga mendorong pembelajaran yang mandiri, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* untuk materi teknik *dropshot forehand* dan *backhand*. Subjek penelitian difokuskan pada mahasiswa semester IV Program Studi PJKR Universitas Pendidikan Ganesha, dan tidak mencakup pengembangan bahan ajar untuk teknik lainnya atau penggunaan media bahan pembelajaran selain *flipbook*.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari konteks yang dinyatakan penulis dalam penelitian ini, maka dapat menyimpulkan hal-hal berikut:

1. Tingginya kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan kepraktisan terhadap materi teknik *dropshot 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 terutama teknik *Dropshot 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

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 Lapangan.
2. Pada penelitian terbatas ini mahasiswa semester IV program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi menjadi subjek penelitian.
3. Materi yang dikembangkan dalam *flipbook* ini terbatas pada teknik *forehand* dan *backhand dropshot* dalam tenis lapangan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berikut adalah formulasi masalah berdasarkan latar belakang dan kendala yang disebutkan di atas:

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik *Dropshot forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan?
2. Bagaimana validitas dari ahli isi materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik *dropshot forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan?
3. Bagaimana 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 *dropshot forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian ini yang relevan dengan pernyataan masalah yang diberikan sebelumnya:

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

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 teknik *dropshot forehand* dan *backhand* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dalam pengembangan meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini akan secara signifikan memajukan pengetahuan ilmiah, terutama di bidang pendidikan jasmani dan integrasi teknologi ke dalam proses pendidikan. Selain itu, para peneliti di masa depan di bidang ini dapat memanfaatkan temuan studi ini sebagai dasar untuk rencana pembelajaran *flipbook* multimedia mereka sendiri, terutama yang dikhususkan untuk instruksi keterampilan olahraga.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti

Peneliti banyak belajar dan menjadi jauh lebih baik dalam membuat rencana pembelajaran berbasis multimedia karena studi ini, khususnya dalam format *flipbook*. Proses pengembangan ini juga membantu peneliti dalam mengasah kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran olahraga. Selain itu, peneliti dapat lebih memahami karakteristik materi teknik dasar dalam tenis lapangan, terutama pada teknik *dropshot forehand* dan *backhand*.

b) Bagi Peserta Didik

Mahasiswa memperoleh media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan mudah untuk diakses kapan saja. Kehadiran *flipbook* multimedia ini mempermudah mereka dalam memahami teknik *dropshot forehand* dan *backhand* melalui tampilan visual yang jelas dan penyajian materi yang terstruktur. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif dan mampu menunjang penguasaan keterampilan praktik di lapangan.

c) Bagi Pendidik

Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat membantu menyajikan konten dengan cara yang lebih praktis adalah materi pengajaran yang telah disiapkan. Memiliki materi tambahan yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri di luar jam kelas memungkinkan dosen untuk menyajikan ide-ide teknis dengan cara yang lebih menarik dan efisien.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini diharapkan mampu membuat multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Sedangkan spesifikasi produk yang diharapkan diantaranya :

1. Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital interaktif berbasis *flipbook*, dengan ukuran tampilan proporsional setara kertas A4 (210×297 mm), sehingga dapat diakses secara optimal melalui monitor komputer maupun

layar *smartphone*. Media *flipbook* ini dirancang dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks naratif, gambar ilustratif, video teknik gerak, dan kuis interaktif, untuk mendukung pembelajaran baik secara mandiri maupun terstruktur. Akses terhadap *flipbook* ini dapat dilakukan secara online melalui berbagai perangkat digital yang terhubung ke internet.

2. Tujuan Pembelajaran

Pengembangan bahan ajar ini mengacu pada capaian pembelajaran dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan, dengan fokus pada penguasaan teknik dasar pukulan *dropshot forehand* dan *backhand*. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip pergerakan, mempraktikkan teknik dengan benar, serta mengembangkan keterampilan bermain tenis secara lebih terarah.

3. Materi Pembelajaran

Isi materi dalam *flipbook* disusun secara sistematis, mencakup uraian teoritis mengenai teknik *dropshot forehand* dan *backhand*, dilengkapi dengan ilustrasi bertahap yang memperjelas setiap fase gerakan. Materi juga diperkuat dengan video demonstrasi dalam format normal dan gerakan lambat (*slow motion*), serta dilengkapi narasi suara dan subtitle yang membantu memperjelas penjelasan pada setiap tahapan teknik.

4. Aktivitas Pembelajaran

Berbagai aktivitas pembelajaran diintegrasikan dalam *flipbook*, mulai dari penyampaian teori secara digital, latihan praktik berdasarkan video gerakan, refleksi individu terhadap performa, hingga evaluasi berbentuk kuis interaktif sebagai tolak 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

Seluruh konten yang disajikan dikembangkan berdasarkan pendekatan ilmiah yang relevan dan akurat, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teknik tenis lapangan, khususnya dalam aspek *dropshot forehand* dan *backhand*. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, serta disesuaikan dengan tingkat literasi mahasiswa agar mudah dipahami.

7. Desain dan Visualisasi

Tampilan visual dalam *flipbook* dirancang dengan prinsip edukatif yang menarik, menggunakan kombinasi warna yang harmonis, pilihan *font* yang nyaman dibaca, serta elemen visual pendukung seperti ikon, ilustrasi, dan layout yang user-friendly, untuk mempermudah navigasi pengguna.

8. Teknologi Pendukung

Proses pengembangan *flipbook* ini memanfaatkan berbagai perangkat lunak dan aplikasi digital, antara lain: *Canva Pro* untuk desain grafis dan elemen visual, *CapCut* standard dan *youtube* untuk editing video gerakan teknik, *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

Media ini berfungsi sebagai alat bantu belajar untuk memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap teknik bermain tenis, khususnya pada teknik *dropshot*. Selain itu, *flipbook* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa melalui konten visual yang menarik dan aplikatif.

11. Fungsi Interaksi

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* dalam pembelajaran teknik *dropshot forehand* dan *backhand* pada matakuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan memiliki peran penting dalam menjawab kebutuhan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel. Di era digital saat ini, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga mampu menguasai keterampilan praktik secara mendalam dengan dukungan media yang relevan dan menarik.

Selama ini, bahan ajar konvensional cenderung kurang memberikan visualisasi yang memadai dalam menjelaskan gerakan teknik olahraga, khususnya dalam tenis lapangan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk bahan ajar yang mampu menyajikan informasi secara visual, terstruktur, dan mudah diakses. Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat karena mampu memadukan teks, gambar, video, dan audio dalam satu format yang dinamis.

Selain itu, peningkatan ini sangat penting untuk membantu profesor menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik dan terorganisir serta memberi siswa kesempatan untuk belajar di waktu luang mereka sendiri ketika kelas tidak sedang berlangsung. Karena pelajaran tersedia kapan pun dan di mana pun siswa membutuhkannya, mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang metode *dropshot forehand* dan *backhand* secara signifikan.

Menurut penelitian, *flipbook* adalah alat yang bagus untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Lestari dkk. (2023) menemukan bahwa siswa di SD Kalisapu 04 (SDN Kalisapu 04) lebih aktif terlibat dalam pembelajaran mereka ketika mereka menggunakan *flipbook* sebagai media untuk pengajaran berbasis literasi sains. Mereka membuat pelajaran *flipbook* digital untuk siswa sekolah dasar dan menemukan bahwa, berkat desain gambar yang menarik dan sederhana, para siswa sangat terlibat dalam topik tersebut.

Ciri-ciri pembelajar masa kini sejalan dengan tujuan sumber daya pembelajaran ini, yang mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual dan kreatif sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan. Akibatnya, temuan studi ini

bermanfaat baik untuk pengajaran di kelas tradisional maupun pembuatan materi pendidikan olahraga yang mutakhir dan relevan secara praktis.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan dengan fokus pada materi Teknik *dropshot forehand* dan *backhand* didasarkan pada tiga asumsi sebagai berikut:

1. Bahan ajar multimedia dalam bentuk *flipbook* diyakini mampu mendukung pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran teknik *dropshot forehand* dan *backhand* menjadi lebih variatif, menarik, dan interaktif.
2. Penyajian materi dalam bentuk visual dan interaktif melalui *flipbook* dianggap dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami gerakan teknik dengan lebih jelas. Selain itu, fleksibilitas dalam mengakses materi kapan pun dan di mana pun memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* yang disusun secara sistematis berdasarkan materi dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan. Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain asumsi, adanya keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut batasan pengembangan dalam penelitian ini:

1. Tujuan dari alat pengajaran multimedia ini, yang berbasis *flipbook*, adalah untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan mereka saat belajar.
2. Awalnya, hanya siswa yang terdaftar dalam Program Studi Pendidikan Jasmani, Sekolah Menengah Atas, dan Rekreasi yang diberi akses ke materi pembelajaran multimedia yang dibuat.
3. Paradigma pengembangan ADDIE digunakan untuk membuat *flipbook* multimedia ini yang dimaksudkan untuk digunakan sebagai alat pengajaran.
4. Untuk memenuhi tujuan pedagogis spesifiknya, *flipbook* multimedia ini hanya berfokus pada pukulan *dropshot forehand* dan *backhand* dalam tenis.
5. Pembuatan buku digital (*flipbook*) dengan video instruksional pukulan *forehand* dan *backhand dropshot* tenis merupakan cakupan pengembangan produk ini. Buku ini akan terdiri dari teks, grafik, dan video instruksional. Siapa pun yang memiliki komputer desktop, laptop, atau perangkat seluler yang terhubung internet dapat melihat dan mempelajari produk ini.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian ini mengambil berbagai ide yang relevan dengan subjek yang sedang dipelajari. Untuk memperjelas dan mencegah kebingungan tentang frasa utama yang digunakan, kami akan mendefinisikan dan menjelaskannya sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah suatu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan, menyempurnakan, dan menguji keefektifan suatu produk, baik yang benar-

benar baru maupun pengembangan dari produk yang sudah ada, guna menghasilkan solusi inovatif yang lebih efisien dan bermanfaat.

2. Bahan ajar merujuk pada semua jenis materi atau media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, baik oleh dosen maupun mahasiswa. Materi tersebut dapat berupa buku, modul, maupun media digital, yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Multimedia adalah kombinasi berbagai bentuk media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang digunakan secara bersamaan dan terpadu dalam menyampaikan informasi atau materi ajar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
4. *Flipbook* merupakan media digital interaktif yang menyajikan materi dalam format menyerupai buku cetak, di mana halaman-halamannya bisa dibalik secara virtual. *Flipbook* memungkinkan penyisipan elemen multimedia seperti animasi, video, dan suara sehingga menambah daya tarik dan efektivitas pembelajaran.
5. Tenis lapangan adalah cabang olahraga yang dimainkan di atas lapangan dengan net di tengahnya. Permainan ini melibatkan satu lawan satu (tunggal) atau dua lawan dua (ganda), dan menggunakan raket untuk memukul bola agar jatuh di area permainan lawan guna mencetak poin.
6. Teknik *dropshot* adalah jenis pukulan dalam tenis lapangan yang dilakukan secara halus dan terarah ke dekat net, dengan tujuan agar bola memantul dua kali sebelum sempat dikembalikan oleh lawan. Teknik ini digunakan untuk mengecoh lawan dan memaksa mereka bergerak ke area depan lapangan.