

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dimensi spiritual dan religius, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan kompetensi sosial dan pribadi semuanya merupakan komponen dari individu yang utuh, dan pendidikan adalah proses yang disengaja dan bertujuan untuk menumbuhkan kualitas-kualitas ini pada siswanya (Munandar²; & Yumriani⁵, 2022). Pada dasarnya, pendidikan hanyalah upaya manusia untuk membantu orang mencapai potensi intelektual dan fisik penuh mereka sesuai dengan norma dan harapan komunitas dan budaya mereka. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan sifat-sifat karakter yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan pribadi, sosial, nasional, dan negara, serta ketabahan spiritual dan religius, disiplin diri, kedewasaan, kecerdasan, dan kebajikan.

Pendidikan jasmani secara formal merupakan proses penanaman pengetahuan dan nilai-nilai melalui berbagai aktivitas fisik. Kegiatan ini mencakup pembelajaran tentang bagaimana mengembangkan dan merawat tubuh, mulai dari latihan ringan, yoga, senam, hingga permainan atletik yang terstruktur dan pertunjukan olahraga (Chandler et al dalam Mustafa, 2022). Dengan demikian, pendidikan jasmani berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas hidup peserta didik di masa depan (Mustafa, 2022). Pendidikan jasmani memiliki peranan yang penting karena bertujuan membantu peserta didik membangun rasa percaya diri dan harga diri yang

positif, hal ini dicapai melalui peningkatan kepercayaan terhadap kemampuan fisiknya, pencapaian keberhasilan kepribadian serta pengembangan jiwa kepemimpinan. Pendidikan jasmani dituntut memiliki kualitas yang unggul, khususnya dalam memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Proses ini berlangsung melalui kegiatan olahraga yang terintegrasi dalam pembelajaran, baik di lapangan maupun di ruang kelas. Di lingkungan sekolah, pendidikan jasmani merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan kegiatan pendidikan. Sebagai sarana pembelajaran, pendidikan jasmani berperan efektif dalam mengembangkan aspek fisik, emosional, sosial, dan intelektual peserta didik. Keberadaannya diakui sebagai komponen yang paling penting dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu serta menjadi elemen penting dalam pembelajaran sepanjang hayat (Iswanto & Widayati, 2021).

Di lingkungan perguruan tinggi, olahraga tidak semata-mata berfokus pada peningkatan keterampilan fisik mahasiswa tetapi juga bertujuan untuk memperluas pemahaman mereka terhadap berbagai cabang olahraga. Ini mencakup aspek teori, strategi permainan, serta manfaat olahraga dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan jasmani di perguruan tinggi adalah tenis lapangan.

Dimainkan secara solo (tunggal) atau berpasangan (ganda), tenis adalah olahraga lapangan yang menggunakan bola kecil. Lapangan tenis adalah permukaan persegi panjang dan rata tempat pemain menggunakan raket dan bola untuk memukul bola. (Jatra & Zulrafla, 2022).

Dalam mata kuliah tenis lapangan, mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar teknik permainan seperti servis, *smash*, *dropshot*, serta pukulan *groundstroke forehand* dan *backhand*. Tenis lapangan merupakan olahraga yang cukup kompleks, karena setiap jenis pukulan baik servis maupun *smash* membutuhkan latihan yang rutin dan bertahap. Penguasaan teknik, strategi permainan, dan kondisi fisik yang prima akan saling berpadu secara optimal apabila pemain memiliki koordinasi tubuh yang baik. Servis sendiri merupakan pukulan pembuka dalam setiap reli pertandingan tenis, dan memiliki peran strategis yang penting. Servis yang dilakukan dengan baik tidak hanya berpotensi langsung menghasilkan poin, tetapi juga bisa menjadi awal dari pola permainan yang menguntungkan bagi pemain.

Mata kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Tenis Lapangan memiliki peran strategis dalam kurikulum pendidikan jasmani, karena turut membentuk kompetensi mahasiswa sebagai calon guru olahraga. Dalam permainan tenis lapangan, dua teknik dasar yang krusial untuk dikuasai adalah servis dan *smash*. Penguasaan kedua teknik ini memerlukan pemahaman teoritis yang kuat serta latihan praktik yang konsisten dan berkesinambungan. Namun, dalam pelaksanaannya, penyampaian materi seringkali masih terbatas pada penjelasan lisan dan demonstrasi langsung yang hanya bisa dilakukan dalam waktu tertentu, sehingga tidak memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk mengakses dan mengulang materi secara mandiri.

Dosen atau pendidik memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, imajinatif, dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan sukses, sementara siswa dituntut untuk

terlibat secara ideal dan aktif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses ini sangat ditentukan oleh perencanaan yang terstruktur dan terorganisir dengan baik oleh pendidik sebagai fasilitator. Di tengah perkembangan zaman, khususnya di era digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang krusial. Inovasi dalam dunia pendidikan, terutama yang berbasis teknologi informasi, menjadi salah satu kunci utama untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi, dengan harapan bahwa integrasi teknologi yang cerdas dapat mengurangi kesenjangan akses pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan kini menjadi salah satu aspek penting yang mendapat perhatian utama dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih modern dan inovatif (Mashuri, 2025). Pemanfaatan teknologi secara bijak dalam dunia pendidikan di Indonesia berpotensi mendorong percepatan proses pembelajaran secara menyeluruh, sehingga mampu melahirkan generasi yang kompeten, memiliki wawasan yang luas, serta mampu berkompetisi di tingkat global (Hidayatullah et al., 2023).

Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan bahan ajar, dilakukan survei awal melalui kuesioner berjudul "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis *flipbook* Pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan" yang terkhusus pada materi teknik dasar servis dan *smash* pada matakuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan. Menurut hasil survei, sebagian besar orang berpendapat bahwa pembuatan media semacam ini harus menjadi prioritas utama. Pendapat siswa tentang penggunaan *flipbook* untuk

mengajarkan keterampilan tenis, terutama servis dan smash, menjadi subjek tujuh pernyataan dalam jajak pendapat. Hasil awal menguatkan kesimpulan ini, menunjukkan bahwa siswa menerima penggunaan alat pembelajaran digital. Dari 53 orang yang mengikuti survei, 58,5% berpendapat bahwa hal itu sangat penting, dan 37,7% berpendapat bahwa hal itu penting, agar media semacam ini dikembangkan. 90,6% responden menyatakan bahwa perlu pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* terhadap materi servis dan *smash*. 96,2% responden menyatakan merasa terbantu jika *flipbook* ini disajikan dalam bentuk visual seperti gambar dan video. 84,6% responden juga menyatakan sudah pernah menggunakan *flipbook* sebelumnya. 98,1% responden menyatakan pengembangan bahan ajar ini membantu dalam proses pembelajaran. Ini berarti mayoritas menganggap keberadaan media pembelajaran tambahan seperti *flipbook* sangat penting untuk mendukung pembelajaran Tenis Lapangan. Mahasiswa juga menginginkan *flipbook* yang dilengkapi dengan gambar teknik/gerakan, video demonstrasi, penjelasan teori dan aturan serta navigasi yang mudah. Media *flipbook* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain: 1) dapat menyajikan informasi yang memperkaya wawasan peserta didik, 2) bersifat fleksibel dan praktis untuk digunakan di berbagai situasi, serta 3) mampu menarik minat belajar siswa sehingga mencegah timbulnya kejenuhan dalam memahami materi pelajaran (Farida & Ratnawuri, 2021). Temuan ini menegaskan bahwa rencana pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* pada materi teknik servis dan *smash* mendapat dukungan penuh dari mahasiswa serta dianggap sangat relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bertolak dari pemikiran tersebut, fokus perhatian diarahkan pada pengkajian instrumen instruksional dalam ranah kegiatan pertumbuhan. Oleh karena itu, studi ini dilakukan dengan menetapkan judul "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis *flipbook* Materi Teknik Servis Dan *Smash* Pada Mata Kuliah Tp. Pembelajaran Tenis Lapangan" pada mahasiswa prodi penjaskesrek.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* yang berfokus pada materi teknik servis dan *smash*. Subjek penelitian ditujukan kepada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha, dengan ruang lingkup penelitian tidak mencakup pengembangan bahan ajar untuk teknik tenis lapangan lainnya maupun penggunaan media pembelajaran selain *flipbook*.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

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

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 penelitian ini yang dapat di uraikan penulis sebagai berikut :

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 dasar Servis dan *Smash* dalam tenis lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik servis dan *smash* 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 servis dan *smash* 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 servis dan *smash* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tennis Lapangan?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk membuat rancangan pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* materi teknik servis dan *smash* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tennis 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 servis dan *smash* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tennis 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 dasar servis dan *smash* pada mata kuliah TP. Pembelajaran Tennis Lapangan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat utama studi ini adalah untuk menyoroti potensi *flipbook* multimedia sebagai alat pengajaran di bidang pendidikan jasmani,

kesehatan, dan rekreasi dengan memberikan landasan teoritis untuk produk tersebut. Akibatnya, sumber daya pengajaran ini dapat disempurnakan dan digunakan untuk membuka jalan bagi kemajuan pendidikan di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa mendorong peneliti untuk membuat inovasi baru dalam menciptakan alat bantu belajar. Dengan begitu, proses belajar dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai..

b. Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis *flipbook* saat kelas berlangsung terbukti mampu meningkatkan gairah belajar peserta didik. Format interaktif ini merangsang rasa ingin tahu mereka secara mendalam. Efeknya, peserta didik menjadi lebih terdorong untuk mengikuti seluruh rangkaian kelas dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

c. Bagi Pendidik

Produk penelitian berupa materi pembelajaran berbasis *flipbook* ini berfungsi sebagai perangkat interaktif yang efektif. Kehadiran media tersebut menyederhanakan interaksi di kelas. Dampaknya, pendidik dapat menyalurkan poin-poin materi secara lebih mudah dan terarah kepada peserta didik.

1.7 Spesifikasi Yang Diharapkan

Kinerja dan persyaratan produk dirinci dalam spesifikasi produk. Sebuah buku *flipbook* multimedia untuk mengajarkan servis dan smash dalam

pelajaran tenis adalah produk dari studi pengembangan ini. Siswa akan dapat mempelajari metode servis dan smash dengan cara yang lebih terorganisir dan menarik dengan produk ini. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan di lokasi mana pun dengan bantuan buku flipbook yang mudah digunakan, yang memungkinkan mereka untuk menguasai dasar-dasar servis dan smash dengan mudah. Berikut adalah parameter produk yang diuraikan dalam penelitian pengembangan ini:

1) Bentuk produk

Materi pembelajaran digital awalnya dimaksudkan sebagai buku flipbook. Berkaitan dengan tampilan smartphone atau monitor, ukuran layarnya adalah A4 (210 x 297 mm). Untuk memfasilitasi pembelajaran yang tidak terstruktur dan terbimbing, buku flipbook ini mengintegrasikan sejumlah elemen multimedia, termasuk teks, gambar untuk mengilustrasikan konsep, video yang mengilustrasikan tindakan teknis, dan kuis. Buku flipbook dapat dilihat di perangkat apa pun yang terhubung ke internet, termasuk desktop, laptop, dan smartphone.

2) Tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dari TP menjadi dasar pembuatan materi pembelajaran ini, yang bertujuan untuk membantu siswa menjadi mahir dalam servis dan smash. Pembuatan konten pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dasar-dasar gerakan, mengasah pendekatan mereka, dan meningkatkan kemampuan tenis mereka.

3) Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar dan vidio.

Termasuk dalam flipbook yang terorganisir dengan baik adalah penjelasan tekstual tentang metode servis dan smash dasar, disertai dengan gambar detail dan contoh film dalam bentuk biasa dan gerakan lambat. Subtitel dan narasi suara meningkatkan setiap film dengan memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang tahapan gerakan.

4) Aktivitas pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang termasuk dalam flipbook meliputi presentasi digital materi teoretis, latihan keterampilan dengan panduan video, aktivitas untuk refleksi mandiri, dan kuis elektronik yang dapat diikuti siswa menggunakan aplikasi untuk mengukur tingkat pemahaman mereka.

5) Evaluasi pembelajaran

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

6) Kualitas isi atau konten

Konten yang disajikan dalam *flipbook* dikembangkan berdasarkan prinsip ilmiah, dengan memperhatikan keakuratan materi serta kesesuaian terhadap kebutuhan pembelajaran teknik dasar tenis lapangan, khususnya teknik servis dan *smash*. Penggunaan bahasa disesuaikan dengan tingkat pemahaman mahasiswa, sehingga disampaikan secara sederhana dan komunikatif.

7) Desain dan visualisasi

Dengan menggunakan palet warna yang harmonis, berbagai jenis huruf, dan komponen visual seperti ikon, gambar, dan tata letak yang ramah pengguna, flipbook ini mengikuti prinsip-prinsip desain instruksional yang menarik.

8) Teknologi pendukung

Canva Pro untuk aspek visual dan desain grafis, YouTube dan CapCut Standard untuk mengedit video gerakan teknis, Wordwall untuk pembuatan kuis, dan Heyzine sebagai platform utama untuk flipbook.

9) Aksesibilitas

URL bersama akan memungkinkan orang untuk melihat flipbook secara online. Karena itu, siswa dapat menggunakan materi kursus kapan pun dan di mana pun mereka mau, asalkan mereka memiliki koneksi internet yang andal.

10) Navigasi mudah

Flipbook ini dirancang dengan memberikan kemudahan bagi pengakses menggunakan daftar isi sebagai navigasi memuat halaman yang dituju untuk mempermudah penggunaannya.

11) Fungsi pembelajaran

Flipbook adalah alat bantu yang bagus untuk mengajarkan dasar-dasar tenis kepada siswa. Selain itu, dengan menyediakan visual yang nyata dan menarik bagi siswa, media ini mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

12) Evaluasi

Meskipun platform flipbook itu sendiri tidak terlalu dinamis, produk ini menyediakan beberapa keterlibatan pengguna dalam bentuk koneksi

eksternal yang mengarahkan siswa ke kuis online. Dengan cara ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan dan mendapatkan umpan balik instan dalam bentuk hasil otomatis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa pendidikan jasmani dan olahraga rekreasi sekarang hanya memiliki akses ke instruksi di kelas dan latihan di lapangan dalam hal menguasai metode servis dan smash tenis. Sayangnya, sumber daya pengajaran multimedia berbasis flipbook yang interaktif dan menarik belum memungkinkan jenis pembelajaran ini. Akibatnya, alat bantu pengajaran berbasis flipbook dibuat untuk membantu siswa belajar secara mandiri dan memanfaatkan waktu mereka di luar universitas sebaik mungkin.

Penting untuk menyediakan sumber daya pengajaran multimedia untuk Kursus Teknik Pembelajaran Tenis (TPT) yang berbasis flipbook untuk membantu siswa mempelajari keterampilan servis dan smash secara lebih efektif, mandiri, dan efisien. Sumber daya pedagogis yang dibuat tersedia dalam format flipbook digital yang mencakup teks, foto, contoh video, audio, dan kuis. Karena informasi diberikan secara visual dan auditori, siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan. Motivasi untuk belajar dan minat pada materi pelajaran diprediksi akan meningkat sebagai hasilnya. Kekurangan pendidikan tradisional, yang sebagian besar masih bergantung pada penjelasan lisan guru, sedikit teratasi oleh inovasi ini.

Flipbook digital memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, menyesuaikan dengan ritme dan kebutuhan belajar masing-masing. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengulang materi

sesuai kebutuhan, sehingga proses pemahaman terhadap teknik dasar servis dan *smash* dapat lebih optimal.

Dari sisi dosen, bahan ajar ini menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi teknik secara lebih sistematis dan menarik. Dosen dapat memanfaatkan *flipbook* ini untuk menjelaskan prinsip-prinsip gerakan secara lebih detail, memperlihatkan contoh visual melalui video tutorial, serta memberikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis dan tugas praktik. Bahan ajar berbasis *flipbook* ini dirancang agar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seperti PC, laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan internet. Dengan demikian, mahasiswa bisa memanfaatkannya sebagai referensi belajar yang praktis dan modern.

Dengan memperhatikan berbagai aspek tersebut, maka pengembangan bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* ini merupakan langkah yang strategis dan relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di era digital, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam penguasaan teknik tenis lapangan secara menyeluruh.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dasar dari materi pembelajaran flipbook digital untuk kursus Pembelajaran Lapangan Tenis (TP), yang berfokus pada teknik smash dan servis:

1. Pendidik dapat memperoleh manfaat dari alat pengajaran multimedia berbasis flipbook dengan memasukkan keterampilan servis dan smash tenis yang lebih dinamis dan menghibur ke dalam pelajaran mereka.

2. Penyajian konten secara visual dan interaktif dalam materi pelatihan multimedia berbasis *flipbook* menjadikannya ideal bagi siswa untuk belajarkan pun dan di mana pun mereka mau, yang dapat sangat meningkatkan pemahaman mereka tentang keterampilan servis dan smash.
3. Produk yang dikembangkan adalah konten instruksional multimedia dalam bentuk *flipbook*. Diadaptasi sesuai dengan keterampilan utama dan tujuan pembelajaran kursus, *flipbook* ini mengikuti format kurikulum TP, khususnya bagian yang mencakup metode servis dan smash.

Berikut adalah beberapa batasan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran.
2. Bahan ajar multimedia yang dikembangkan hanya diuji coba pada mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi yang mengambil matakuliah TP. Pembelajaran Tennis Lapangan.
3. Bahan ajar multimedia ini dikembangkan dalam bentuk *flipbook* menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi* (ADDIE).
4. Bahan ajar multimedia berbasis *flipbook* hanya memaparkan materi teknik servis dan *smash* pada tenis lapangan yang dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5. Pembuatan materi ajar ini dibatasi pada produk buku digital tiga dimensi (*flipbook*). Media tersebut memuat teks, gambar, serta video panduan mengenai materi servis dan smash dalam tenis lapangan. Pengguna dapat

mengakses dan mempelajari konten tersebut menggunakan komputer (PC), laptop, atau ponsel pintar yang tersambung ke jaringan internet.

1.10 Definisi Istilah

Penelitian ini menerapkan beberapa teori yang relevan. Guna mencegah kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan, batasan istilah ditetapkan sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan yang belum terpenuhi, merancang dan menguji solusi potensial, dan pada akhirnya menghasilkan barang yang lebih unggul dan lebih efisien.
2. Segala sesuatu mulai dari buku dan modul hingga media digital dan jenis informasi lain yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dianggap sebagai materi pengajaran.
3. Istilah "multimedia" mengacu pada integrasi beberapa bentuk media visual dan auditori menjadi satu kesatuan yang kohesif untuk tujuan menyampaikan konten atau informasi pendidikan.
4. Format digital yang dikenal sebagai "flipbook" memungkinkan penyajian konten pendidikan dalam gaya buku fisik, dengan interaktivitas tambahan berupa video, audio, dan animasi yang membuatnya lebih menarik daripada buku tradisional.
5. Di lapangan yang dikelilingi jaring, tenis dimainkan oleh dua orang yang berkompetisi sendiri (tunggal) atau dua tim (ganda). Tujuan permainan ini adalah untuk mencetak poin dengan memukul bola ke lapangan lawan menggunakan raket.

6. Servis tenis lapangan adalah pukulan pertama yang dilakukan pemain untuk memulai setiap poin. Servis ini dilakukan dengan melempar bola ke udara dan memukulnya melewati net ke area servis lawan. Servis yang baik dapat memberikan keuntungan strategis bagi pemain, seperti menghasilkan poin langsung atau mempersiapkan pola permainan yang menguntungkan.

7. *Smash* dalam tenis lapangan adalah pukulan *overhead* yang kuat dan tajam, biasanya dilakukan saat bola melambung tinggi di atas kepala pemain, dengan tujuan untuk mematikan lawan. Pukulan ini sering digunakan untuk mengakhiri suatu poin dan membutuhkan kekuatan serta akurasi yang baik.

