

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TENIS
MEJA BERBASIS ANDROID UNTUK MAHASISWA PRODI
PENJASKESREK TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

Oleh

Pandu Arroyo Bimo, NIM 2016011078

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran tenis meja berbasis Android bagi mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi tahun akademik 2023/2024. Meningkatnya pemanfaatan teknologi, khususnya ponsel pintar, memberikan peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Dalam konteks ini, penerapan pembelajaran tenis meja diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh teknik dasar dan pengetahuan teoritis permainan secara lebih interaktif dan fleksibel. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan berupa aplikasi berbasis Android yang meliputi materi umum tenis meja, sarana dan prasarana, peraturan permainan, serta kuis untuk evaluasi teori dan praktik. Validasi produk dilakukan oleh ahli isi/materi, ahli media, ahli desain, dan praktisi lapangan. Hasil penilaian menunjukkan persentase validitas sebesar 96% dari ahli isi, 100% dari ahli media, 90% dari ahli desain, dan 100% dari praktisi lapangan, semuanya berkategori "Sangat Baik". Uji coba aplikasi juga menunjukkan respon positif dari peserta didik, dengan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil masing-masing mencapai 99% dan 100%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran tenis meja berbasis Android ini layak digunakan dalam pembelajaran permainan tenis meja.

Kata-kata kunci: Aplikasi Pembelajaran, Tenis Meja, Android, Pengembangan Media Pembelajaran, Model ADDIE.

**DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED TABLE TENNIS LEARNING
APPLICATION FOR PHYSICAL EDUCATION AND HEALTH
STUDENTS FOR THE ACADEMIC YEAR 2023/2024**

By

Pandu Arroyo Bimo, NIM 2016011078

Department of Physical Education, Health, and Recreation

ABSTRACT

The objective of this research is to develop an Android-based table tennis learning application for students of the Physical Education, Health, and Recreation Study Program for the academic year 2023/2024. The increasing use of technology, particularly smartphones, provides a significant opportunity to integrate technology into education. In this context, the application of table tennis learning is expected to facilitate students in acquiring basic techniques and theoretical knowledge of the game in a more interactive and flexible manner. The research method employed is the Research and Development approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The result of this development is an Android-based application that includes general table tennis material, facilities and infrastructure, game rules, as well as quizzes for theoretical and practical evaluation. Product validation was conducted by content experts, media experts, design experts, and field practitioners. The evaluation results showed a validity percentage of 96% from content experts, 100% from media experts, 90% from design experts, and 100% from field practitioners, all categorized as "Very Good." The application trials also showed positive responses from students, with individual trials and small group trials achieving 99% and 100% respectively. The conclusion of this research is that the Android-based table tennis learning application is feasible for use in table tennis learning.

Keywords: Learning Application, Table Tennis, Android, Learning Media Development, ADDIE Model