

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS ANDROID
PADA MATERI TEKNIK PUSH
DALAM PERMAINAN TENIS MEJA**

Oleh

Kadek Dimas Dwipayana, NIM 2016011056

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

ABSTRAK

Dalam proses perkuliahan khususnya mata kuliah tenis meja, bahan ajar digital ini sangat diperlukan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran dengan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis android pada materi Teknik push dalam permainan tenis meja. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Produk pengembangan divalidasi oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan. Subjek uji coba produk dari penelitian ini adalah uji coba perorangan oleh 3 orang mahasiswa, uji coba kelompok kecil oleh 6 orang mahasiswa, dan uji coba kelompok besar oleh 24 mahasiswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil persentase uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 98% berkualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 96 % berkualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 90% berkualifikasi sangat baik, uji ahli praktisi lapangan sebesar 93 % berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 96% berkualifikasi baik, uji coba kelompok kecil sebesar 98% berkualifikasi baik, dan uji coba kelompok besar sebesar 92% berkualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, produk atau media yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berbasis android pada materi Teknik push dalam permainan tenis meja dinyatakan layak sebagai sumber belajar

Kata-kata kunci: Bahan Ajar digital, Tenis Meja, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED DIGITAL TEACHING
MATERIALS ON PUSH TECHNIQUES
IN A GAME OF TABLE TENNIS**

By

Kadek Dimas Dwipayana, NIM 2016011056

Health and Recreation Physical Education Study Program

ABSTRACT

In the lecture process, especially in table tennis courses, digital teaching materials are very necessary to support the implementation of the learning process optimally. This research aims to develop Android-based digital teaching materials on push technique material in the game of table tennis. The type of research used in this research is development research using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The development product is validated by content/learning material experts, learning design experts, learning media experts, and field practitioner experts. The product trial subjects of this research were individual trials by 3 students, small group trials by 6 students, and large group trials by 24 students. Data was collected using questionnaires and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the research results, the percentage of content/learning material expert tests was 98% with good qualifications, 96% for learning design expert tests with very good qualifications, 90% for learning media expert tests with very good qualifications, 93% for field expert tests with very good qualifications. good, 96% of individual trials have good qualifications, small group trials have good qualifications, and large group trials have very good qualifications. Therefore, the product or media developed in the form of Android-based digital teaching materials on push technique material in the game of table tennis is declared worthy as a learning resource.

Key words: Digital teaching materials, table tennis, ADDIE.