

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *ANDROID* PADA  
MATERI TEKNIK *DRIVE* DALAM PERMAINAN TENIS MEJA UNTUK  
MAHASISWA PRODI PENJASKESREK TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

Oleh,

**Zidan Regawan P**

**NIM 2016011097**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Pada Materi Teknik Drive Dalam Permainan Tenis Meja Untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2023/2024. 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 peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 6 orang peserta didik, dan uji coba kelompok besar oleh 17 peserta didik. 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 97.2% berkualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 93 % berkualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 80% berkualifikasi baik, uji ahli praktisi lapangan sebesar 88 % berkualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 92.6% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 97.3% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan sebesar 97.2% berkualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, produk atau media yang dikembangkan berupa Bahan Ajar Digital Berbasis Android Pada Materi Teknik Drive Dalam Permainan Tenis Meja layak digunakan untuk Untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2023/2024 sebagai sumber belajar, sehingga layak dijadikan sumber belajar.

**Kata-kata kunci:** Bahan Ajar, Drive Tenis Meja, ADDIE

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED DIGITAL TEACHING  
MATERIALS ON DRIVE TECHNIQUES IN TABLE TENNIS GAMES FOR  
STUDENTS OF THE 2023/2024 ACADEMIC YEAR**

**Zidan Regawan P, NIM 2016011097**

*Departement Of Sports Education*

**Abstrack**

*This research aims to develop Android-based Digital Learning Materials on the topic of Drive Technique in Table Tennis for Physical Education and Health Students in the Academic Year 2023/2024. The research type employed is development research using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development product was validated by experts in instructional content, instructional design, instructional media, and field practitioners. The subjects for testing the product in this study were individual trials with 3 students, small group trials with 6 students, and large group trials with 17 students. Data were collected using questionnaires and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the research findings, the results showed that the expert validation percentages were as follows: instructional content experts 97.2% qualified as very good, instructional design experts 93% qualified as very good, instructional media experts 68% qualified as good enough, and field practitioner experts 88% qualified as very good. The individual trial yielded 92.6% qualifying as very good, the small group trial yielded 97.3% qualifying as very good, and the field trial yielded 97.2% qualifying as very good. Therefore, the developed product, an Android-based Digital Learning Material on the topic of Drive Technique in Table Tennis, is suitable for use by Physical Education and Health students in the Academic Year 2023/2024 as a learning resource, thus enhancing the quality of education.*

**Keyword:** *Teaching Materials, Table Tennis Drive, ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*