

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA BERBASIS *FLIPBOOK* MATERI PERATURAN PERMAINAN PADA MATA KULIAH TP. PEMBELAJARAN TENIS LAPANGAN

Oleh

I Wayan Eka Karya Saputra

Jurusan Pendidikan Olahraga

E-mail: eka.karya@student.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi peraturan permainan tenis lapangan dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis lapangan. Studi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Desain penelitian mencakup uji validitas oleh para ahli serta uji coba produk kepada pengguna. Subjek penelitian melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Penjaskesrek Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha. Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan kuesioner, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli isi memperoleh skor 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media memperoleh skor 100% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 98% dengan kualifikasi sangat baik, dan praktisi lapangan memperoleh skor 97% dengan kualifikasi sangat baik. Selain itu, hasil uji coba perorangan memperoleh skor 99,6%, uji kelompok kecil memperoleh skor 92,5%, dan uji kelompok besar memperoleh skor 96,1%, yang seluruhnya berada pada kualifikasi sangat baik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar multimedia pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi peraturan permainan tenis lapangan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Tenis lapangan.

Kata kunci: Multimedia, *Flipbook*, ADDIE, Tenis lapangan

DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED MULTIMEDIA TEACHING MATERIALS ON GAME RULES IN THE TENNIS COURSE

by

I Wayan Eka Karya Saputra

Department of Sports Education

E-mail: eka.karya@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop flipbook-based multimedia learning materials on the subject of tennis rules in the TP course. Tennis Learning. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research design includes validity testing by experts and product trials with users. The research subjects involved lecturers and students of the Physical Education and Health Study Program, Faculty of Sports and Health, Ganesha University of Education. Data collection was carried out using a questionnaire, then analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results showed that the validation of content experts obtained a score of 96% with very good qualifications, media experts obtained a score of 100% with very good qualifications, learning design experts obtained a score of 98% with very good qualifications, and field practitioners obtained a score of 97% with very good qualifications. In addition, the results of individual trials obtained a score of 99.6%, small group tests obtained a score of 92.5%, and large group tests obtained a score of 96.1%, all of which are in very good qualifications. From these results, it can be concluded that the flipbook-based multimedia learning material on the tennis game rules material is declared suitable for use as a learning medium in the TP course. Tennis Learning.

Keywords: *Multimedia, Flipbook, ADDIE, Tennis*