

ABSTRAK

Wesly Theophilus Sihombing : Pengembangan Tutorial Permainan Tenis Meja Di Sekolah Menengah Atas Berbasis Aplikasi (Pembimbing Skripsi : Abdul Harris Handoko), Skripsi, Medan : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan 2022.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengembangan tutorial permainan tenis meja di Sekolah Menengah Atas berbasis aplikasi. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah uji kelompok kecil 15 siswa dan uji kelompok besar 30 siswa di SMA Methodist 8 Medan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner/angket yang diberikan kepada ahli dan siswa, teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis data campuran (kualitatif dan kuantitatif). Tutorial permainan tenis meja berbasis aplikasi android ditingkat SMA yang telah dibuat terlebih dahulu di validasi oleh 3 orang ahli, dimana ahli tersebut terdiri dari 2 ahli materi dan ahli media. Persentase untuk mengetahui analisis kebutuhan adalah 43% dimana penilaian persentase validasi ahli Sudjana (2005 : 46-47) maka nilai rata-rata validasi berada pada rentang nilai 29% - 46% dengan kategori kurang baik. Persentase validitas untuk uji kelompok kecil adalah 59% dan penilaian persentase validasi ahli Sudjana (2005 : 46-47) maka nilai rata-rata validasi berada pada rentang nilai 47% - 64% dengan kategori cukup baik untuk digunakan pada tahap uji kelompok besar setelah perbaikan. Dimana persentase validitasnya untuk uji kelompok besar adalah 89% dan nilai rata-rata validasi berada pada rentang nilai 83% - 100% menunjukkan bahwa dengan kategori sangat baik, tutorial permainan tenis meja di tingkat SMA menggunakan aplikasi berbasis android berjalan secara efektif dan efisien. Hasil uji kelompok kecil melibatkan 15 siswa SMA Methodist 8 Medan memiliki hasil persentase dengan nilai 65% dengan kategori yang didapat baik dan hasil uji kelompok besar melibatkan 30 siswa SMA Methodist 8 Medan memiliki hasil persentase dengan nilai 87% dengan kategori yang didapat sangat baik. Maka dapat disimpulkan penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan peningkatan hasil pembelajaran siswa dalam materi permainan tenis meja menggunakan aplikasi berbasis android.

Kata Kunci : Tutorial Permainan, Tenis Meja dan Berbasis Aplikasi

ABSTRACT

Wesly Theophilus Sihombing : Development of Application-Based Table Tennis Game Tutorial in High School (Thesis Supervisor : Abdul Harris Handoko), Thesis, Medan : Faculty of Sports Science, State University of Medan 2022.

The purpose of this study was to determine the development of application-based table tennis game tutorials in high school. The method used is a research and development (R&D) method with the population and sample in this study being a small group test of 15 students and a large group test of 30 students at SMA Methodist 8 Medan. The data collection technique in this study used a questionnaire/questionnaire given to experts and students, the data analysis technique used was a mixed data analysis technique (qualitative and qualitative). The table tennis game tutorial based on an android application at the high school level that has been made first is validated by 3 experts, where the expert consists of 2 material experts and media experts. The percentage to know the needs analysis is 43% where the assessment of the percentage of expert validation Sudjana (2005: 46-47) then the average value of the validation is in the range of values 29% - 46% with a poor category. The percentage of validity for the small group test is 59% and the assessment of the percentage of expert validation Sudjana (2005: 46-47) then the average value of the validation is in the range of 47% - 64% with a good enough category to be used in the large group test stage after repair . Where the percentage of validity for the large group test is 89% and the average value of validation is in the range of 83% - 100% indicating that in the very good category, table tennis game tutorials at the high school level using android-based applications run effectively and efficiently. The results of the small group test involving 15 students of SMA Methodist 8 Medan had a percentage result with a score of 65% with a good category and the results of the large group test involving 30 students of SMA Methodist 8 Medan having a percentage result with a score of 87% with the category obtained very well. So it can be concluded that the research conducted by researchers can provide an increase in student learning outcomes in table tennis game material using an android-based application.

Keywords: Game Tutorial, Table Tennis and Application-Based