

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN RENANG MELALUI MEDIA APLIKASI *ADOBE FLASH CS6*

I Bagus Endrawan<sup>1</sup>, Martinus<sup>2</sup>, Zussyah Porja Daryanto<sup>3</sup>,  
M. Fransazeli Makorohim<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Afiliasi Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Sosial Humaira, Universitas Bina Darma  
Jalan Jendral A. Yani No. 3 Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
IKIP PGRI Pontianak, Kalimantan Barat.

<sup>4</sup>Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>1</sup>E-mail: [martinus@binadarma.ac.id](mailto:martinus@binadarma.ac.id)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini menghasilkan produk berupa model alat peraga renang berbasis Flash CS 6 yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi renang dan guru dalam mengajarkan materi renang khususnya gaya kupu-kupu dan gaya punggung. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini analisis kebutuhan lapangan, perakitan atau pembuatan produk, validasi oleh ahli media dan bahan, percobaan skala kecil, validasi tahap kedua, percobaan skala besar, produk akhir. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk ahli dan subjek. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif persentase. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk model pembelajaran renang untuk guru. Ahli materi menyebut produk ini dalam kategori baik dengan pangsa 84,6%. Ahli aplikasi menyatakan bahwa produk ini termasuk dalam kategori baik dengan persentase 90,62, meskipun pada penilaian kelompok 87,5 pada penilaian kelompok lapangan 90,90%, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model aplikasi ini dapat digunakan untuk menjadi referensi guru dalam pembelajaran materi renang dan hasil penelitian ini adalah penerapan materi renang kelas XI untuk siswa SMA.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Renang

### Abstract

*The purpose of this study was to produce a product in the form of a Flash CS 6-based swimming teaching aid model which would make it easier for students to understand swimming material and teachers in teaching swimming material, especially the butterfly and backstroke. This study uses a research and development (R&D) methodology. The steps taken in this study were field needs analysis, assembling or manufacturing of products, validation by media and material experts, small-scale trials, second-stage validation, large-scale trials, the final product. The subjects of this study were students of class XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang. The data collection technique used in this study was a questionnaire for experts and subjects. The data analysis technique of this research is descriptive qualitative percentage. The results of this study are presented in the form of a swimming learning model for teachers. Material experts call this product in the good category with a share of 84.6%. Application experts stated that this product was included in the good category with a percentage of 90.62, although in the group assessment of 87.5 in the field group assessment of 90.90%, from these data it can be concluded that this application model can be used as a reference for teachers in learning material swimming and*

*the results of this study are the application of class XI swimming material for high school students.*

**Keywords:** *Learning Model, Swimming*

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kompetensi dalam hal keterampilan (psikomotorik) dan pengetahuan (kognitif) yang harus dicapai. Belajar juga dapat dilihat sebagai proses perkembangan individual atau pencarian makna pribadi (Pridadi, 2009: 6). Belajar adalah fase perubahan yang relatif menetap pada semua perilaku individu sebagai hasil interaksi dengan pengalaman dan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Ada hasil belajar yang dapat diamati, jika sebelumnya siswa tidak menulis, setelah belajar dia dapat menulis, maka dikatakan dia telah belajar, dan hasilnya terlihat yaitu kemampuan menulis. Belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan pengetahuan dan keterampilan, serta perubahan nilai dan sikap (Evelne Siregar dan Hartini Nara, 2010:3).

Pembelajaran akan lebih efektif bila siswa dapat melakukannya dalam suasana yang nyaman dan mengalami langsung mata pelajaran tersebut. Belajar sebagai proses mengubah tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan untuk membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sedangkan Daryanto (2010: 31) Pembelajaran akan lebih efektif bila siswa dapat melakukannya dalam suasana yang nyaman dan mengalami langsung mata pelajaran tersebut. Belajar sebagai proses mengubah tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan untuk membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada masa Daryanto (Sanjaya, 2010: 27).

Renang merupakan salah satu olahraga yang digemari masyarakat untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan. Berenang dapat dinikmati oleh anak kecil, dewasa bahkan lansia (Angguntia, 2013: 1). Di negara-negara kuno, renang berfungsi untuk mendidik dan melatih generasi muda untuk pertahanan negara. Latihan renang tahap pertama mengikuti hukum alam daya apung dan gerak tubuh. Berenang tidak mendikte pola lengan atau kaki, yang harus dilakukan

asalkan bisa mengapung dan bergerak kemana saja. Tetikay (2011: 4), Berenang juga dapat dinikmati oleh semua orang, tanpa memandang jenis kelamin, usia, laki-laki, perempuan, tua, muda dan siapa saja yang bisa. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berenang adalah olahraga air yang dapat dinikmati setiap orang di waktu luangnya dan dapat dilakukan di air tawar, air asin atau di laut. Menurut Farida Mulyaningsih dkk (2009: 2) Renang terdiri dari empat gaya yaitu gaya bebas, gaya dada, gaya punggung, dan gaya kupu-kupu.

Langkah selanjutnya, perenang baru menggabungkan kombinasi gerakan dan mengelompokkan kombinasi tersebut ke dalam gaya renang. Level berikutnya merupakan kombinasi gerakan yang tersusun secara sistematis dan menjadi gaya berenang yang banyak dilihat orang saat ini. Dalam kompetisi nasional, regional, dan internasional selalu ada empat gaya yang dipertandingkan, yaitu gaya bebas, gaya punggung, gaya dada dan gaya kupu-kupu. SMA Islam Az-Zahrah Palembang menggunakan kurikulum 2013, maka peneliti melakukan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, analisis kebutuhan, karakteristik dan keterampilan siswa untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PJOK.

Berdasarkan pengamatan saya, dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat siswa untuk berenang disebabkan masih banyak siswa yang mengalami kecemasan saat mengikuti pelajaran renang. Masih banyak siswa yang takut, apalagi ketika mereka lebih dalam. Kolam dan instruktur akan kekurangan kedalaman renang jika instruktur tidak mengetahui bagaimana cara memberikan contoh teknik/gaya renang yang baik kepada siswanya. Berdasarkan wawancara siswa, siswa berharap pembelajaran dari media dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar renang, maka peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran renang melalui aplikasi (Adobe Flash) di SMA Islam Az-Zahrah Palembang.

Berdasarkan observasi dan wawancara, tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan bakat renang di SMA Islam Az-Zahrah Palembang, oleh karena itu perlu pemilihan lingkungan belajar yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik (siswa) dan kebugaran. antara guru dan siswa, biaya, waktu proses pembelajaran dan hal-hal pendukung lainnya. Salah satu perangkat pembelajaran yang tepat digunakan dalam pertemuan adalah

media pembelajaran berupa CD (CD) pembelajaran interaktif. Penggunaan compact disc (CD) pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa serta dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Pentingnya penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar adalah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Menurut Smaldino dkk (2012: 7) Media massa adalah sarana komunikasi. Istilah ini berasal dari media Latin ("antara") dan menunjukkan segala sesuatu yang mengangkut informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, suara, gambar, video, manipulasi (benda), dan orang.

Harapan melalui penggunaan sistem multimedia ini adalah siswa dapat belajar secara efektif, interaktif dan mandiri untuk meningkatkan prestasi akademik dan non akademiknya. Penggunaan multimedia learner-swimming berbasis Adobe Flash memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif karena siswa belajar memahami informasi dan pengetahuan yang disajikan sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya. Dengan kata lain multimedia pembelajaran renang berbasis aplikasi flash dapat menciptakan iklim pembelajaran yang efektif bagi anak lamban belajar, tetapi juga dapat mendongkrak kinerja anak cepat belajar. Aplikasi Adobe Flash ini dapat diprogram untuk memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa dan memperkuat hasil belajar siswa. Dengan multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash, perenang ini dapat merekam hasil belajar dan diprogram untuk memberikan contoh teknik renang yang benar. Kemampuan tersebut menghasilkan pembelajaran multimedia berbasis aplikasi Adobe Flash mata pelajaran renang yang disajikan sebagai lingkungan belajar mandiri bagi siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Ayi Suherman (2009: 4) Permasalahan dalam pendidikan jasmani tidak hanya disebabkan oleh lemahnya kepemimpinan guru penjasorkes, tetapi juga oleh faktor-faktor lain, seperti keterbatasan sarana prasarana sekolah, waktu yang tersedia untuk guru penjasorkes sangat terbatas, kurangnya tenaga pendidik penjasorkes. aktivitas Sarana dan prasarana pedagogik serta rendahnya komitmen sekolah dalam bidang

pendidikan jasmani menjadi pemicu lemahnya sistem olahraga di sekolah dasar. Akibatnya, siswa cenderung apatis, tidak termotivasi untuk belajar, bosan, serta kurang kreatif dan inovatif. Menurut Haryanto (2016: 127) Permasalahan dalam penelitian ini berupa sekolah yang kekurangan bahan ajar dan aplikasi ini juga memiliki permasalahan seperti: Warna font setiap slide sesuai dengan warna latar belakang (background color), efek suara transisi di setiap slide sama dengan slide berikutnya, pemilihan font (font) yang digunakan lebih cocok untuk membuat gambar lebih menarik, ukuran dari setiap slide ditingkatkan, sehingga terlihat jelas

Menurut Albabi et al. (2016: 45) Ruang sangat penting karena tanpa ruang efektivitas pembelajaran akan menurun, ruang juga dapat membantu siswa menemukan informasi yang diperlukan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini mendorong para guru untuk tidak ketinggalan. mulai dari penguasaan teknologi dan pengembangan modifikasi siswa hingga alat untuk memantau perkembangan media dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa suasana belajar mengajar yang interaktif akan meningkatkan komunikasi berbagai hal (siswa, siswa, siswa-komputer).

Multimedia juga merupakan cara alternatif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk membuat produk multimedia pembelajaran dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan pembelajaran. Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dihasilkan suatu format pembelajaran multimedia berbasis Adobe Flash untuk mata pelajaran renang bagi siswa SMA Islam Az-Zahrah Palembang guna meningkatkan hasil belajar. Diharapkan produk media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran renang dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, materi pembelajaran multimedia ini bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi ajar dan mendorong guru untuk terus mengikuti dan menggunakan perkembangan teknologi modern.

## **METODE**

Metode penelitian dan pengembangan diterapkan dalam mata kuliah ini. Sugiyono (2013: 530) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan model produk tertentu, menguji keefektifan dan validitas desainnya, diproduksi sehingga produk tersebut dapat diuji dan digunakan oleh masyarakat. Pembuatan produk tertentu digunakan untuk penelitian, yaitu. H. analisis kebutuhan dan uji kinerja agar produk dapat digunakan oleh masyarakat luas. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2015: 164) R&D adalah langkah menuju pengembangan dan peningkatan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan.

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian berbasis model pengembangan. Produk dan proses baru dirancang dari hasil penelitian, yang kemudian diuji secara sistematis, dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut di lapangan. Produk yang akan diproduksi diharapkan memenuhi kinerja, kualitas, standar dan kriteria kualifikasi. Produk saat ini seringkali tidak sesuai dengan kenyataan. Pengembangan produk diperlukan untuk tetap terkini. Dalam hal ini pekerjaan pengembangan dilakukan untuk mencapai keberhasilan dalam pengembangan model renang siswa melalui media berbasis aplikasi Adobe Flash, sehingga alat yang dikembangkan lebih praktis, ekonomis, efisien dan bermanfaat bagi perkembangan teknologi olahraga. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2019 sampai Mei 2019 di SMA Islam Az-Zahrah Palembang untuk tahun ajaran 2018/2019. Subyek penelitian ini adalah ahli media dan bahan uji validasi dan siswa yang dibagi menjadi dua bagian yaitu percobaan kelompok kecil dengan 8 siswa dan kelompok besar dengan 33 siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Materi pembelajaran kurikulum 2013 untuk pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Islam Az-Zahrah Palembang dapat dilaksanakan dengan baik karena didukung dengan fasilitas yang memadai seperti tersedianya bola sepak, bola voli, bola basket. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Islam Az-Zahrah Palembang terdapat dalam

pembelajaran renang materi gaya punggung dan kupu-kupu pada kelas XI. Berikut ini tabel hasil dari validasi dan ujicoba penelitian :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Pertama

No	Kode Ahli	Presentase
1	Exp 1	69,2%
2	Exp 2	65,62%

Berdasarkan hasil diatas Exp 1/ Ahli Materi persentase yang didapat 69,2 % dan Exp 2 / Ahli Media persentase yang didapat 65,62%.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Kode Ahli	Presentase
1	Exp 1	78%
2	Exp 2	100%
3	Exp 3	78%
	$\bar{x}$	87,5%

Berdasarkan hasil diatas Exp 1/ siswa pertama persentase yang didapat 78 %, Exp 2 / siswa kedua persentase yang didapat 100%, Exp 3 / siswa ketiga persentase yang didapat 78% dan  $\bar{x}$  adalah hasil keseluruhan dari uji coba skala kecil yang mendapatkan presentase 87,5%. Uji coba skala kecil berjumlah 8 siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Kedua

No	Kode Ahli	Presentase
1	Exp 1	84,6%
2	Exp 2	90,62%

Berdasarkan hasil diatas Exp 1/ Ahli Materi persentase yang didapat 84,6 % dan Exp 2 / Ahli Media persentase yang didapat 90,62%.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Kode Ahli	Presentase
----	-----------	------------

1	Exp 1	100%
2	Exp 2	89%
3	Exp 3	89%
	$\bar{x}$	90,90%

Berdasarkan hasil diatas Exp 1/ siswa pertama persentase yang didapat 100 %, Exp 2 / siswa kedua persentase yang didapat 89%, Exp 3 / siswa ketiga persentase yang didapat 89% dan  $\bar{x}$  adalah hasil keseluruhan dari uji coba skala besar yang mendapatkan persentase 90,90%. Uji coba skala besar berjumlah 33 siswa.

Kajian “Pengembangan Model Pembelajaran Renang Menggunakan Media Aplikasi (Flash CS 6) di SMA Islam Az-Zahrah Palembang” dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi renang di kelas pendidikan jasmani. Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada manusia dan berlangsung sepanjang hidup, sejak dalam kandungan hingga liang lahat. Tanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan pengetahuan dan keterampilan, serta perubahan nilai dan sikap (Evelne Siregar dan Hartini Nara, 2010: 3). Sementara menurut Gagne dalam karya Evelne Siregar dan Hartini Nara (2010: 3) tidak pernah menyajikan perspektifnya tentang belajar. Definisi belajar yang sederhana dan mudah diingat adalah: “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen yang dihasilkan dari pengalaman sebelumnya atau instruksi yang sesuai.” Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif pasif yang merupakan hasil dari pengalaman sebelumnya atau pembelajaran yang bertujuan dan terencana. Individu mengakumulasi pengalaman dari interaksinya dengan lingkungan, baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif permanen.

Menunjang proses belajar siswa dengan mempertimbangkan kejadian ekstrim yang mempengaruhi rangkaian peristiwa internal yang dialami siswa. Sementara menurut Gagne dalam karya Evelne Siregar dan Hartini Nara (2010: 12) Pembelajaran memiliki beberapa ciri, salah satunya adalah proses berkembangnya aktivitas siswa di dalam kelas. Siswa harus berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Wingkel memandang Evelne Siregar dan Hartini Nara dari sudut pandang berbeda dalam film (2010: 12) Mendefinisikan belajar

sebagai pembentukan dan penciptaan kondisi tertentu sehingga menunjang dan tidak menghambat belajar siswa.

Dwiyogon (2010: 3) “Belajar, sebaliknya, adalah bagian dari pendidikan dan bersifat khusus, suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sadar dikendalikan sehingga ia dapat belajar atau melakukan perilaku tertentu dalam kondisi tertentu atau menanggapi situasi tertentu.” Di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha agar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tujuan kegiatan belajar mengajar adalah untuk mencapai hasil belajar, jika cara belajar dan motivasinya baik maka hasil belajarnya juga harus baik. bagus Berenang adalah gerakan di dalam air selama latihan dan sebagian besar tanpa peralatan buatan (Rusmiati, 2012).

Menurut FX. Sugiyanto (2010: 9) Berenang adalah salah satu bentuk olahraga yang menyehatkan Berenang memiliki banyak manfaat selain untuk kesehatan juga baik untuk meluruskan tubuh. Sementara itu menurut Tetikay (2011: 4) Juga semua orang bisa berenang, tanpa memandang perbedaan jenis kelamin, perbedaan usia, laki-laki, perempuan, tua, muda dan siapa saja yang bisa. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa renang merupakan olahraga air yang dapat dinikmati setiap orang di waktu senggangnya, baik di air tawar, air asin maupun laut. Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2011: 4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses dimana produk dikembangkan dan divalidasi untuk digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Hartati, dkk., (2016:474) *Media learning is defined as something that can bring information and knowledge in the ongoing interaction between lecturers and students. Media acts as the intermediaries in charge of helping convey the message of learning* (Hartati, dkk., 2016:474). menurut Smaldino, dkk., (2012:7) Media adalah sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Menurut Hartati, dkk., (2016:474) *Computer is a media that has the*

*potential to improve the effectiveness of the learning programs. Multimedia learning encourages and enhances peer learning, individual creativity and innovation (Malik & Agarwal, 2012:468). In general, ICT and multimedia have been used in education for more than 25 years (Rodriguez, Nussbaum, López & Sepúlveda, 2010:166).*

Menurut Hartati, dkk., (2016:474) *Learning with computer multimedia provides packaging materials that are translated by using the computer as a learning tool. On the one hand, experiments are one of the most commonly used methods to facilitate understanding, but in reality there are some constraints such as limited time available, inadequate equipment and less responsiveness of students to what is being dealt with. Therefore, it is necessary to use ICT as a medium of learning in the form of virtual media or interactive multimedia (Sumarni, 2013). The rapid development of technology has made the needs of a concept and mechanism of ITbased teaching and learning (in education) unavoidable (Taufiq et al., 2017)*

Kajian pengembangan ini dilakukan dalam beberapa tahapan dengan beberapa ahli di bidangnya masing-masing. Tahapan ini dimulai dengan menyajikan potensi masalah, mengumpulkan informasi, merancang produk, validasi produk, pengujian, dan terakhir membuat produk akhir. Tahap validasi ahli dilakukan dalam dua tahap. Langkah pertama berfungsi sebagai dasar bagi peneliti untuk memperbaiki kesenjangan dalam materi. Berdasarkan saran dari ahli materi olahraga renang yaitu. desain aplikasi yang harus direview, dan disamping ahli materi yang juga memberikan pendapat tentang materi yang sangat minim dan kurang nyaman bagi siswa, poin utama review adalah daya tarik olahraga. tata letak surat dan desain aplikasi berupa informasi resmi tentang pemohon, sehingga aplikasi ini secara tidak langsung dipatenkan. Kualitas aplikasi pembelajaran renang “Pengembangan model pembelajaran renang menggunakan aplikasi lingkungan (FLASH CS6) di SMA Islam Az-Zahrah Palembang” termasuk dalam kategori “baik dan layak untuk diuji”. Pernyataan ini dapat didukung oleh hasil. evaluasi analisis dan ahli materi dan ahli media dan individu, dalam evaluasi tes kelompok dan tes lapangan. Hasil pengujian dapat

diuraikan pada pembahasan berikut ini. Hasil review survei/kuesioner oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 84,6%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori baik dan dapat diuji. Hasil survei/tes pertanyaan ahli media menunjukkan kelayakan studi sebesar 90,62%, menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori baik dan dapat diuji di lapangan yaitu. penelitian ini adalah Model Swim Learner dari Aplikasi Media (FLASH CS 6). ) di SMA Islam Az-Zahrah Palembang” cocok digunakan sebagai bahan ajar materi apung masa depan. Setelah proses evaluasi oleh para ahli di bidangnya, penelitian ini diuji dalam skala kecil dan besar karena validator menerima kegunaan ini. dengan hasil skala kecil dilakukan percobaan pada siswa SMA Islam Az-Zahrah Palembang sebanyak 8 orang, persentase 87,5n Percobaan skala besar dilakukan pada seluruh siswa SMA Islam Az-Zahrah Palembang sebanyak 33 orang orang sebagai penguji 17 laki-laki dan 16 perempuan dengan prosentase 90,90%.

Kelebihan dan kekurangan ditentukan setelah validasi dan renang materi dan dengan ahli media. Materi dalam model pembelajaran dan mudah digunakan, aplikasi ini mudah dipindahkan dan mudah dibawa kemana-mana, memberikan efisiensi dan efektifitas dalam pengajaran renang bagi guru. Kurangnya:

Yakni, aplikasi ini mengkonsumsi listrik menggunakan komputer atau laptop. Oleh karena itu, jika daya tidak cukup, aplikasi ini tidak dapat digunakan, dan juga jika laptop atau komputer terkena virus, aplikasi akan membuat kesalahan. Sebelum penelitian “Pengembangan Model Swim Learner Menggunakan Media Aplikasi (FLASH CS 6) di SMA Islam Az-Zahrah Palembang”, belum ada alat media berupa model aplikasi yang diterapkan pada proses pembelajaran materi renang. . dan hasil penelitian pengembangan model renang menggunakan media aplikasi (FLASH CS 6) di SMA Islam Az-Zahrah Palembang menggambarkan hal tersebut bahwa

- a. Guru dengan mudah mengambil nilai dengan aplikasi model pembelajaran renang, karena di model pembelajaran renang mempunyai soal-soal yang bisa dipakai guru untuk mengambil nilai siswa dalam materi renang, nilai

siswa dapat juga diarsipkan dalam bentuk *soffile* maupun dicetak, sehingga dapat memudahkan guru untuk memasukan nilai siswa kapan saja.

- b. Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah, tidak sulit dan bisa selalu dibawa kemana saja.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Renang Melalui Media Aplikasi (*FLASH CS 6*) Di SMA Islam Az-Zahrah Palembang” dikategorikan layak digunakan sebagai bahan mengajar materi renang, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian ahli materi yaitu 84,6% “sangat baik” dan penilaian dari ahli media yaitu 90,62% “sangat baik” dan berdasarkan hasil uji coba lapangan adalah 90,90% “sangat baik”.

Berdasarkan hasil serta penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa Pengembangan Model Pembelajaran Renang Melalui Media Aplikasi (*FLASH CS 6*) Di SMA Islam Az-Zahrah Palembang telah divalidasi oleh validator yang ahli pada bidangnya serta telah diuji coba di lapangan, sehingga penelitian ini disarankan, Bagi Guru, aplikasi ini dapat dijadikan bahan mengajar untuk materi renang dan bahan untuk mengambil nilai dalam pelajaran Penjaskes untuk materi renang. Siswa, dapat memanfaatkan model pembelajaran renang untuk melihat seberapa luas wawasan siswa pada olahraga renang dan dapat belajar menggunakan model pembelajaran renang yang dimana didalamnya ada materi soal-soal tentang olahraga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albab, A. U., Rahayu, T., & Sugiharto, S. (2016). Pengembangan Alat Ring Bola Basket Multiguna Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PENJASORKES) Tingkat Sekolah Dasar Kelas V Di Kota Semarang. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(1), 60-66.
- Angguntia, Resti. 2013. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Kemampuan Renang Gaya Bebas 50 Meter Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Ferdy Ferry Putra Kota Jambi*. Skripsi, Jambi: Program Studi PORKES, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas.

- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwiyogo, W.D. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Eveline, Siregar & Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran (cetakan kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, S. (2016, September). Multimedia Development On Sports Health Subject For Third Semester Students Of Penjaskes Fkip Unsri. In *Sriwijaya University Learning and Education International Conference* (Vol. 2, No. 1, pp. 469-484).
- Haryanto, T. S., Dwiyogo, W. D., & Sulistyorini, S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123-128.
- Malik, S & Agarwal, A (2012). Use of multimedia as a new educational technology tool – A study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5):468-471.
- Mulyaningsih, Farida. dkk. 2009. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas V*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran (Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Rodríguez, P, Nussbaum, M, López, X & Sepúlveda, M 2010. A monitoring and evaluation scheme for an ICT-supported education program in schools. *Educational Technology & Society*, 13(2):166-179.
- Smaldino, Sharone E., Deborah L. Lowther., James D. Rusel. 2011. *Instruksional Tencnologyn& Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Penerjemah, Arif Rahman. Eds. Kesembilan. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). Pengembangan model pembelajaran outdoor education pendidikan jasmani berbasis kompetensi di Sekolah Dasar. *Tersedia* <http://jur-nal.upi.edu/file/ayi.pdf>. Diunduh tanggal, 16.

- Sukmadinata, Nana Syaodah. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarni, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 35-44.
- Taufiq, M., Amalia, A. V., & Parmin, P. (2017). The Development Of Science Mobile Learning With Conservation Vision Based On Android App Inventor 2. *Unnes Science Education Journal*, 6(1).
- Tetikay, Robert. 2011. *Renang Teknik dan Metodik*. Malang: Wineka Medi