



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEORI RENANG PJOK PADA KELAS IV SD NEGERI 179 PEKANBARU

Boy Sandy¹, Bafirman², Damrah³, Wilda Welis⁴, Bambang Muhammad Arba⁵, Trio Nanda Putra⁶

Universitas Negeri Padang
E-mail: boyhutagalung71@gmail.com
DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2111>

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran berbasis digital dan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru pada materi Renang Gaya Bebas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* dari *Borg and Gall*, dari 9 langkah – langkah tahapan pengembangan peneliti hanya sampai pada tahapan yang ke 7. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan adalah 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk dan 7) Revisi Produk. Sedangkan tahapan yang tidak dilaksanakan adalah tahapan ke 8) Uji Coba Pemakaian dan 9) Produksi Massal alasan peneliti tidak melakukan tahapan ini adalah dikarenakan keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu penelitian yang dimiliki oleh peneliti Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru dan sampelnya sebanyak 72 orang peserta didik yang di pilih dengan teknik *total sampling* dimana 30 orang sebagai sampel uji coba skal kecil dan 42 orang uji coba skala besar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik hal ini terlihat dari peningkatan hasil pretest dan posttest dimana rata rata pretest sebesar 7,04 dan nilai posttest sebesar 9,40. Dengan peningkatan nilai rata – rata pretest dan posttest maka media pembelajaran teori renang PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Renang Gaya Bebas*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi dua arus atau hubungan timbal balik antara guru, peserta didik dan antara sesama peserta didik dalam satuan pembelajaran dengan mendambakan hasil belajar yang optimal (Arimbawa et al., 2017). PJOK memiliki sebuah tujuan dalam tumbuh kembangnya tingkat kebugaran jasmani manusia yang berhubungan dengan keterampilan gerak, berfikir kritis, keterampilan aspek sosial, penalaran, stabilitas emosi, sikap moral, dalam perlakuan hidup sehat, pemahaman

sebuah lingkungan bersih dalam aspek aktivitas jasmani (Herlina & Suherman, 2020).

Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memerlukan dukungan sarana dan prasarana pendidikan. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan material pendidikan yang sangat penting. Banyak sekolah memiliki sarana dan pendidikan di sekolah. Baik guru maupun siswa, merasa terbantu dengan adanya fasilitas tersebut (Fadhilah, 2014). Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah,



tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Standar Nasional Pendidikan, 2005).

Kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan jasmani menjadi hal yang sangat vital dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Natal & Bate, 2020). Dalam pembelajaran PJOK, sarana dan prasarana memiliki manfaat yang signifikan terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah. Sarana mengandung arti sesuatu yang dapat digunakan atau dapat dimanfaatkan. Sarana pendidikan jasmani ialah segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan di dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Sarana olahraga dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu (1) peralatan merupakan sesuatu yang digunakan, contohnya palang tunggal, palang sejajar, gelang-gelang, kuda-kuda dan lain-lain (2) Perlengkapan merupakan sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana, misalnya net, bola, raket dan lain-lain (Asad et al., 2020).

Salah satu materi PJOK yang di ajarkan pada siswa kelas IV adalah materi renang. Olahraga renang merupakan olahraga yang sangat menyenangkan dan cocok untuk siapa saja tanpa memandang umur (Pratiwi, 2015). Renang adalah jenis olahraga yang dilakukan di dalam air yang dikenal sejak zaman pra sejarah yang menjadi kebutuhan manusia dalam kehidupannya, terutama sekali digunakan untuk membeladiri dalam perubahan alam seperti banjir (Malik et al., 2015). Renang merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan yang ada dalam kurikulum 2013 untuk kelas IV. Kita tahu bahwa renang merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik dan membutuhkan sarana prasaran bila ingin melakukan pembelajaran praktik pada materi renang.

Berdasarkan hasil evaluasi yang peneliti lakukan pada hasil pembelajaran PJOK pada materi renang siswa kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru pada tahun ajaran 2019/2020 dari 118 orang peserta didik,

peneliti menemukan bahwa ada 71 orang peserta didik atau sebesar 60,16% peserta didik yang hasil belajarnya tidak memenuhi KKM dan 47 orang atau sebesar 39,83% orang peserta didik yang memenuhi KKM. Hasil pembelajaran tersebut didapat dari nilai penugasan dan ulangan harian dan belum dilakukan remedial oleh guru PJOK tersebut.

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan belajar (Sudaryono et al., 2018).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM ditetapkan oleh sekolah pada awal tahun pelajaran dengan memperhatikan : Intake (kemampuan rata-rata peserta didik), Kompleksitas (mengidentifikasi indikator sebagai penanda tercapainya kompetensi dasar) dan Kemampuan Daya Dukung (berorientasi pada sumber belajar).

Dari hasil observasi ditemukan peserta didik yang memiliki motivasi yang rendah ketika mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena siswa merasa materi ini kurang menarik untuk di pelajari. Setelah melakukan dialog kembali terhadap peserta didik yang lain maka didapati penyebab ketidaktertarikan itu adalah tidak adanya pembelajaran praktek pada materi ini. Pada materi praktek sangat dibutuhkan adanya sarana dan prasarana yang lengkap untuk proses pembelajaran. Di Pekanbaru sendiri masih banyak sekolah yang tidak memiliki sarana dan prasarana renang yang baik. Hal ini terjadi karena sangat di butuhkan biaya yang besar untuk melengkapi sarana dan prasarana pada materi pembelajaran renang.

Tidak adanya praktek renang maka akan berpengaruh kepada keberhasilan proses belajar. Karena siswa hanya belajar menggunakan buku paket dan hanya berpaku kepada penjelasan yang di berikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat memahami materi pelajaran yang di pelajari dan akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu seorang guru harus mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan.

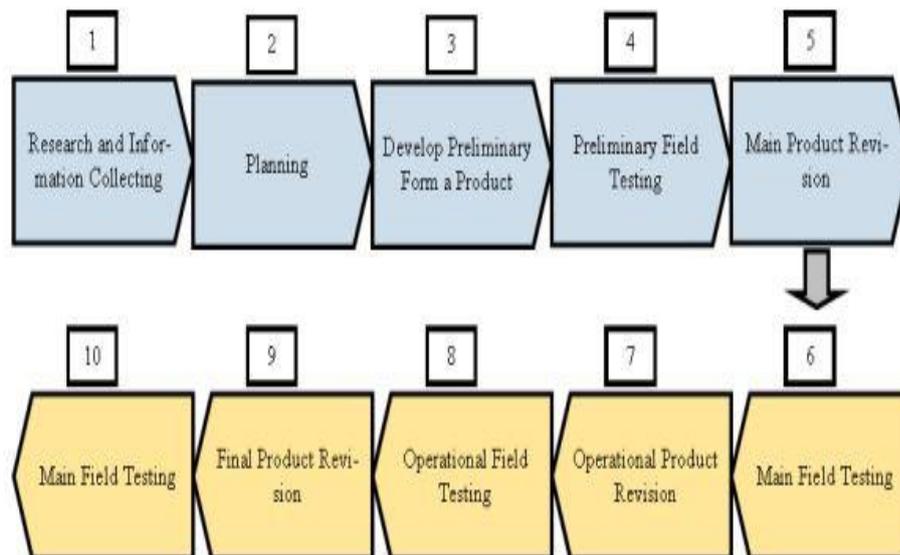
Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri digunakan untuk menggambarkan atau memvisualisasikan sesuatu yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan atau tulisan saja. Banyak manfaat dari media pembelajaran yang dapat dirasakan baik oleh siswa maupun oleh guru karena media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi lebih mudah (Saniah & Pujiastuti, 2021). Media pembelajaran dapat berupa audio, video dan visual sehingga media pembelajaran dapat di gunakan sebagai penunjang atas ketidak lengkapannya sarana prasarana pembelajaran.

Berdasarkan pendahuluan dan hasil survei dari permasalahan diatas maka saya sebagai peneliti berkeinginan membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang

bertujuan untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran serta siswa dapat dengan mudah untuk memahami dan mengerti tentang materi renang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi renang. Dimana di dalam media tersebut terdapat materi renang dalam bentuk video, tulisan dan gambar. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan “Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang PJOK Pada Kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru”.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall (2003). Adapun tahapan-tahapan pengembangan penelitian model Borg and Gall yang di lakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan

Tabel 1. Kisi-Kisi Pengembangan

No	Aspek	Indikator	Hasil	Alat Ukur
1	Materi Pembelajaran	Kualitas sumber materi belajar. Isi materi pembelajaran	Pakar materi	Validasi
2	Multimedia	Tampilan Pemograman	Pakar multimedia	Validasi
3	Kepraktisan	Kemampuan media pembelajaran ketika di gunakan.	PraktisiGuru Olahraga	Validasi



4	Reliabilitas media pembelajaran	Kemampuan media mengukur hasil belajar berulang	pembelajaran siswa secara	Uji coba produk	Split Half
5	Efektivitas	Memberikan hasil yang digunakan	efektif ketika di postes	dan Uji t	

Uji Validitas Media

Validasi media pembelajaran ini dilakukan sebanyak 2 kali oleh pakar. Validasi dilakukan oleh ahli yang berkompeten bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan materi Renang Gaya Bebas untuk kelas IV pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pada penelitian ini peneliti meminta validasi dari 2 pakar, yaitu (1) pakar media (2) pakar materi renang. Pakar materi menilai kelayakan aspek isi materi media pembelajaran tersebut. Pakar ahli media menilai aspek desain, gambar, animasi, video, musik, warna, teks dan suara. Validasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus} = \frac{SH}{SK} \times 100$$

Keterangan :

SH = Skore Hitung

SK = Skore Keriteria

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pembelajar renang kelas IV tersebut di dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Validasi

Skor Dalam Persentase	Skor Kelayakan
<40%	Tidak Baik / Tidak Layak
40%-55%	Kurang Baik / Kurang Layak

56%-75%

Cukup Baik / Cukup Layak

76%-100%

Baik / Layak

Angket yang digunakan dalam peneitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian, yaitu. (1) Sangat tidak setuju/sangat tidak layak (2) Tidak sesuai/tidak layak (3) Sesuai/layak (4) Sangat Sesuai/ Sangat layak.

Uji Reliabilitas

Demi mendapatkan apakah instrument tes pada media pembelajaran renang terdapat hasil korelasi tinggi atau tidak, di lakukan penghitungan reliabilitas dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Uji realibilitas : } r_{11} = 2 \left(1 - \frac{s_1^2 + s_2^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes

s_1^2 = varians belahan pertama (1), varian item ganjil

s_2^2 = varians belahan kedua (2), varian item genap

s_t^2 = varian skor total

Tabel 3. Kategori Reliabilitas

Interval Korelasi	Koefisien Realibilitas
0,00-0,199	Sangat Lemah
0,20-0,399	Lemah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat



Uji Praktikalitas

Data uji praktikalitas di dapat dari angket yang di isi oleh 2 orang praktisi guru olahraga yang bertugas mengajar di SD Negeri 179 Pekanbaru. Data uji praktikalitas dianalisis dengan persentase rumus menurut Purwanto (dalam Putra 2011: 207) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan Skor

N= Skor Maksimum

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai	Kriteria
0<	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Uji Efektivitas

Untuk uji efektifitas pada media pembelajaran renang ini di lakukan dengan cara eksperimen yaitu membandingkan hasil pretest dan hasil posttest. Analisis pretest dan posttest dapat di lakukan dengan menggunakan rumus berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

X₁ = rata – rata pretest

X₂ = rata – rata posttest

S₁ = simpangan baku pretest

S₂ = simpangan baku posttest

S₁₂ = Varian nilai pretest

S₂₂ = varian nilai posttest

r = korelasi

Nilai r pada persamaan diatas merupakan koefesien korelasi nilai pretest dan nilai posttest peserta didik. Nilai r dapat di hitung dengan rumus product moment.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

X = rata – rata nilai pretest

Y = rata – rata nilai posttest

rx_y = Koefisien korelasi

Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel distribusi t dengan taraf signifikan 5%. Jika harga t hitung lebih tinggi dari pada harga t tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran renang atau jika taraf signifikan lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran renang berbasis *microsoft power point interaktif*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Masalah dalam penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran interaktif yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi Renang Gaya Bebas. Penelitian dapat menyelesaikan dari adanya potensi masalah. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan pada materi Renang Gaya Bebas untuk mata pelajaran PJOK kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point Interaktif* yang di dalamnya terdapat materi Renang Gaya Bebas, gambar yang sesuai materi dan soal latihan yang semuanya dibuat menjadi lebih menarik dengan adanya animasi tulisan bergerak dan perpaduan warna yang menarik. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pretest dan posttest dengan 10 buah soal pilihan ganda. Pretest dilakukan ketika pembelajaran belum dimulai



sedangkan posttest dilakukan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Validasi Produk

Validasi dilakukan sebanyak 2 kali oleh ahli yang berkompeten yang bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan materi Renang Gaya Bebas untuk kelas IV pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Adapun media pembelajaran yang akan divalidasi dapat dilihat pada lampiran 20. Pada penelitian ini peneliti meminta validasi dari 2 pakar, yaitu (1) pakar media (2) pakar materi renang.

Pakar materi menilai kelayakan aspek isi materi media pembelajaran tersebut. Pakar ahli media menilai aspek desain, gambar, animasi, musik, warna, teks dan suara.

Adapun yang menjadi ahli untuk memvalidasi media pembelajaran ini adalah Bapak Dr. Nurul Ihsan, S.Pd., M.Pd sebagai validator media dan Bapak Prof. Dr. Syafruddin, M.Pd sebagai validator materi.

Validasi Media

Berdasarkan dari penilaian validasi pertama yang dilakukan oleh Bapak Dr. Nurul Ihsan, S.Pd., M.Pd maka di dapat hasil penilaian di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
1.	Kelayakan kualitas tampilan media pembelajaran interaktif.	54	75	72%	Layak
2.	Kelayakan pemrograman media pembelajaran interaktif	25	30	83%	Layak
Skor total		79	105	77,5%	Layak

Pada validasi ini di dapat persentase dari kelayakan tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point yaitu 72%. Dari validasi kelayakan pemrograman media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point di dapat persentase sebesar 83 % dan dari skor total di dapat persentase sebesar 77,5% . Maka dari itu berdasarkan hasil penilaian ahli media maka media

pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point ini di katakan "layak".

Setelah dilakukan validasi pertama maka ditemukan beberapa kekurangan dari media pembelajaran ini sehingga perlu dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan maka selanjutnya dilakukan kembali validasi kedua. Adapun hasil dari validasi kedua adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kelayakan kualitas tampilan media pembelajaran interaktif.	60	75	80%	Layak
2.	Kelayakan pemrograman media pembelajaran interaktif	28	30	90,3%	Layak
Skor total		88	105	85.1%	Layak

Pada validasi kedua diperoleh persentase dari kelayakan tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point yaitu 80%. Dari validasi kelayakan pemrograman media

pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point didapat persentase sebesar 90,3 % dan dari skor total di dapat persentase sebesar 85,1% . Maka dari itu berdasarkan hasil penilaian ahli media maka



media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point ini di katakan “ layak”.

Validasi Materi

Berdasarkan dari penilaian validasi pertama yang di lakukan oleh Bapak Prof. Dr. Syafruddin, M.Pd maka di dapat hasil penilaian di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kelayakan materi renang media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point.	35	40	87,5%	Layak
2.	Kelayakan aspek isi media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point.	19	25	76%	Layak
	Skor total	44	65	81,7 %	Layak

Pada validasi pertama ini didapat persentase kelayakan materi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* yaitu 87,5%. Dari validasi kelayakan aspek isi media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* di dapat persentase sebesar 76 % dan dari skor total di dapat persentase sebesar 81,7%. Maka dari itu berdasarkan hasil penilaian ahli materi maka media

pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* ini di katakan “ layak”.

Dari validasi pertama ditemukan beberapa kekurangan dari media pembelajaran ini sehingga perlu dilakukan perbaikan pada media pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan maka selanjutnya dilakukan validasi kedua. Adapun hasil dari validasi kedua adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Diperoleh	Skor Maks	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kelayakan materi renang media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point.	36	40	90%	Layak
2.	Kelayakan aspek isi media pembelajaran interaktif berbasis microsoft power point.	20	25	80%	Layak
	Skor total	56	65	85%	Layak

Pada validasi kedua didapat persentase kelayakan materi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* yaitu 90%. Dari validasi kelayakan aspek isi media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* di dapat persentase sebesar 80% dan dari skor total di dapat persentase sebesar 85%. Maka dari itu berdasarkan hasil penilaian ahli materi maka media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* ini di katakan “ layak”. Pada validasi kedua didapat

persentase kelayakan materi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* yaitu 90%. Dari validasi kelayakan aspek isi media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* di dapat persentase sebesar 80% dan dari skor total di dapat persentase sebesar 85%. Maka dari itu berdasarkan hasil penilaian ahli materi maka media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* ini di katakan “ layak”.



Hasil Uji Coba Produk

Uji Coba Skala Kecil

Pada uji coba skala kecil ini sampel berjumlah 30 orang siswa. dimana berdasarkan dari perhitungan menggunakan rumus Flanagan yang terdapat pada lampiran 12 maka diperoleh $r = 0,776$ yang menyatakan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis Microsoft Power Point Interaktif ini memiliki korelasi “tinggi”. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas yang bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran PJOK berbasis Microsoft Power Point Interaktif dengan materi Renang Gaya Bebas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari hasil uji efektivitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23 maka di peroleh taraf signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti media pembelajaran renang gaya bebas berbasis Microsoft Power Point Interaktif ini “efektif “ digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sehingga hipotesis pada penelitian ini di terima.

Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba skala besar dimana pada uji coba ini sampel berjumlah 42 orang. Berdasarkan dari perhitungan menggunakan rumus Flanagan yang terdapat pada lampiran 15 maka diperoleh $r = 0,72$ yang menyatakan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis Microsoft Power Point Interaktif ini memiliki korelasi “kuat”. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas yang bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran PJOK berbasis Microsoft Power Point Interaktif dengan materi Renang Gaya Bebas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari hasil uji efektivitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23 maka di peroleh taraf signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti media pembelajaran renang gaya bebas berbasis Microsoft Power Point Interaktif ini “efektif “

digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sehingga Hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Uji Prakalitas

Uji praktikalitas dilakukan dengan mengisi angket oleh 2 orang praktisi guru olahraga yaitu Bapak Firdaus, S.Pd dan Bapak Al As'arie. Keduanya merupakan guru olahraga yang bertugas di SD Negeri 179 Pekanbaru. Dari hasil penilaian kedua praktisi tersebut maka didapat hasil penilai yang di lakukan oleh praktisi pertama Bapak Al As,ari, S.Pd di dapat hasil sebesar 92, sedangkan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh Bapak Firdaus, S,Pd didapat hasil 94. Dari kedua hasil penilaian praktisi pertama dan praktisi kedua maka didapat total penilaian sebesar 93 maka dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Interaktif ini dinyatakan “Sangat Praktis”

Instrumen yang Dihasilkan

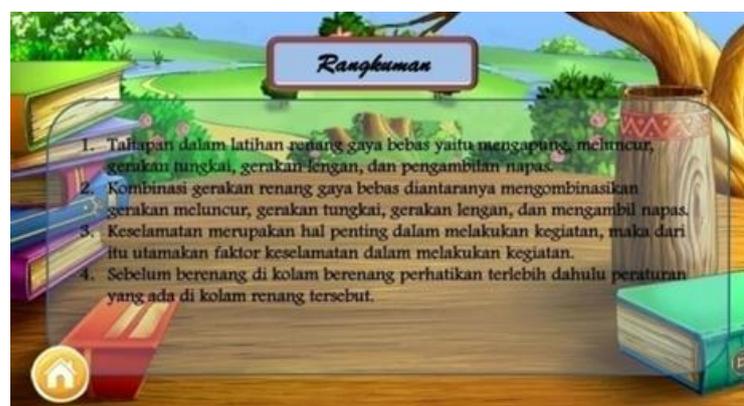
Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran PJOK yang nantinya digunakan pada materi Renang Gaya Bebas kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran visual yang dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis computer dimana didalamnya terdapat audio, visual dan teks. Media ini dapat digunakan didalam kelas dengan menggunakan peralatan seperti laptop/computer, proyektor, speaker, dan layar. Dengan adanya media ini maka diharapkan dapat memenuhi kekurangan media pembelajaran yang ada di SD Negeri 179 Pekanbaru. Adapun tampilan media pembelajaran renang kelas IV pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang di kembangkan menggunakan aplikasi Microsoft Power Point adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Rangkuman

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan materi Renang Gaya Bebas (Lampiran 22). Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

pembelajaran (Sanaky,2013). Media pembelajaran ini digunakan pada mata pelajaran PJOK ketika melakukan pembelajaran didalam kelas. Produk pada penelitian ini telah melewati beberapa tahap seperti validasi pakar, revisi produk dan uji coba. Media pembelajaran ini berisi gambar, tulisan bergerak dan video pembelajaran

yang dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan ketika digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Kelebihan Media Pembelajaran

Adapun kelebihan dari media pembelajaran digital tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran ini memiliki tampilan dan warna yang menarik yang dapat menarik perhatian siswa.
- b) Media pembelajaran ini dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan saat pembelajaran.
- c) Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e) Bagi guru media pembelajaran memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.

2. Kelemahan Media Pembelajaran

Adapun kelemahan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran ini membutuhkan arus listrik untuk pengoperasiannya sehingga media pembelajaran ini tidak bisa digunakan di tempat yang tidak tersedia arus listrik.
- b) Media pembelajaran ini membutuhkan beberapa perangkat elektronik untuk penggunaannya sehingga membutuhkan biaya untuk memenuhi perangkat elektronik tersebut.
- c) Media pembelajaran ini tidak berfungsi dengan baik bila digunakan dilapangan dengan intensitas cahaya tinggi karena output dari media ini berupa cahaya yang dikeluarkan oleh proyektor dan diarahkan ke layar.
- d) Media pembelajaran ini tidak bisa disalin karena bila disalin maka tidak seluruh komponen pada media pembelajaran ini ikut tersalin.
- e) Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan untuk pembelajaran didalam kelas tidak untuk praktik.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang PJOK

Kelas IV Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan" ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point Interaktif* yang layak digunakan saat melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran teori renang yang dilakukan didalam kelas, kemudian media pembelajaran ini hanya mengukur kemampuan kognitif peserta didik dan tidak digunakan untuk keterampilan renang peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan metode pengembangan Borg and Gall (2003) dimana didalamnya terdapat 9 langkah – langkah tahapan pengembangan. Tetapi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini hanya dilakukan sampai tahap ke 7 yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk dan 7) Revisi Produk. Sedangkan tahapan yang tidak dilaksanakan adalah tahapan ke 8) Uji Coba Pemakaian dan 9) Produksi Massal alasan peneliti tidak melakukan tahapan ini adalah dikarenakan keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu penelitian yang dimiliki oleh peneliti

Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh pakar dan dinyatakan layak untuk digunakan. Selain itu media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar teori renang peserta didik kelas IV SD Negeri 179 Pekanbaru hal ini terlihat dari nilai rata - rata hasil prestes sebesar 7,04 dan nilai rata – rata posttest sebesar 9,40 hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point Interaktif*. Dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran PJOK dengan materi Renang Gaya Bebas.

Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang Kelas IV Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan" ini memiliki implikasi sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point Interaktif* dengan materi Renang Gaya Bebas pada pelajaran PJOK yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
2. Penelitian ini dapat memotivasi semua guru untuk menambah pengetahuan dibidang teknologi dan media pembelajaran.
3. Penelitian ini dapat memotivasi mahasiswa terutama mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang untuk mengembang media pembelajaran ini agar dapat digunakan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
4. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pada penelitian pengembangan yang berkaitan dengan media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.
5. Dengan adanya penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran renang, maka akan menambah media pembelajaran renang yang dimiliki oleh sekolah SD Negeri 179 Pekanbaru.
6. Pengembangan media pembelajaran ini dapat membuat para guru olahraga menjadi lebih bersemangat lagi dalam mengajar materi renang.
7. Penelitian dan pengembangan ini merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran yang dimiliki oleh SD Negeri 179 Pekanbaru sehingga akan menambah nilai akreditasi sekolah.
8. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran PJOK tekhusus pada materi renang gaya bebas.
9. Dengan adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini maka guru PJOK tidak perlu membuat media pembelajaran mulai dari awal, melainkan cukup hanya mengembangkan media pembelajaran ini saja.
10. Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar di rumah menggunakan android peserta didik masing – masing.
Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis pada pembaca adalah sebagai berikut:
 1. Bagi pembaca agar mengetahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini yang masih sangat banyak butuh kreatifitas dan inovasi lebih untuk dikembangkan agar media pembelajan yang digunakan dalam setiap proses pembelajaran menjadi lebih baik.
 2. Bagi Guru PJOK disarankan tetap malakukan pembelajaran peratik renang dikolam renang walaupun telah melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran ini.
 3. Bagi pengguna silahkan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif ini demi untuk menghindari kesalahan – kesalahan yang ada dalam menggunakannya
 4. Penelitian ini terbatas oleh ruang waktu dan finansial, diharapkan ada penelitian lanjutan untuk menyempurnakan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini.
Penelitian ini hanya sampai pada tahap 7 metode penelitian Borg & Gall (2001) dan tidak sampai pada tahap ke 8 dan 9 yaitu uji coba pemakaian dan produksi masal sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk melengkapi dan melanjutkan sampai ketahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. A. A., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2), 1–9.
- Asad, H. A., Mulyadi, & Sugiharto, W.

- (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Olahraga Di Smp Negeri Sekecamatan Prabumulih Timur. *Jurnal Muara Olahraga*, 3(1), 11–20.
- Borg, W.R and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction* 4th Edition. London: Longman Inc.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.157.
- Fadhilah, N. I. (2014). *Peranan Sarana Dan Prasarana Guna Menunjang Hasil Belajar Siswa Di Sd Islam Al Syukro Universal*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Herlina, & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7.
- Malik, A., Putra, S., & Ifwandi. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas Antara Metode Bagian Dengan Metode Keseluruhan Pada Mahasiswa Penjaskesrek Fkip Unsyiah Angkatan 2010 . *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 1(1), 54–63.
- Natal, Y. R., & Bate, N. (2020). Manajemen Pengelolaan Saran Dan Prasarana Pjok. *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 9(2), 70–82.
- Standar Nasional Pendidikan , Pub. L. No. No.19 Pasal 42, Ayat 1–2 H. 85, Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia (2005).
- Pratiwi, I. (2015). Sekolah Renang Di Kota Semarang Dengan Penekanan Design Sustainable Architecture. *Journal Of Architecture*, 4(2), 1–9.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sd Bakung Iii. *Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80.
- Sudaryono, M. A., Rustiyarso, & Salim, I. (2018). *Analisis Faktor Penyebab Ketidaktercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Dalam Pembelajaran Sosiologi Siswa Kelas Xii Iis*. Universitas Tanjungpura Pontianak.