

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Renang Gaya Bebas Kelas VII di MTs Sunan Kalijogo

Moch. Haza Miftahul Rizky^{1*}, Ahmad Saifudin^{2*}, Istina Atul Makrifah^{3*}

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: hazarizqy@gmail.com, saif.ahmad123coretandinding@gmail.com, istina.atulmakrifah@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 07/01/2022

Di revisi : 23/02/2022

Disetujui : 12/02/2022

Dipublikas : 24/03/2022

Kata kunci:

Media pembelajaran

Video pembelajaran

Renang gaya bebas

Keywords:

Instructional Media

Tutorial video

Freestyle swimming

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media video pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami materi renang gaya bebas secara lebih baik. Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan sesuai dengan teori Borg & Gall dengan subjek 28 siswa kelas VII di MTs Sunan Kalijogo di Desa Kendalrejo, Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Adapun prosedur dalam penelitian ini sudah dimodifikasi sesuai dengan konteks dan kebutuhan penelitian yang terdiri dari lima langkah: (1) analisis kebutuhan (2) desain produk (3) validasi produk (4) revisi (5) implementasi. Adapun instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner analisis kebutuhan dan penilaian ahli. Hasil dari pengembangan produk menunjukkan bahwa produk sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi dengan skor validasi materi sebesar 3,93 dan skor validasi media sebesar 3,6. Di samping itu, respon siswa secara keseluruhan juga menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah memenuhi kebutuhan siswa.

Abstract: *The purpose of this study was to develop instructional video media that aims to help students understand the freestyle swimming material better. This research is a type of research and development in accordance with the theory of Borg & Gall with the subject of 28 seventh grade students at MTs Sunan Kalijogo in Kendalrejo Village, Talun District, Blitar Regency. The procedure in this study has been modified according to the context and research needs which consists of five steps: (1) needs analysis (2) product design (3) product validation (4) revision (5) implementation. The instruments in this study were in the form of a needs analysis questionnaire and expert assessment. The results of product development indicate that the product is very good and can be used without revision with a material validation score of 3.93 and a media validation score of 3.6. In addition, the overall student response also shows that the learning videos have met the needs of students.*

PENDAHULUAN

Olahraga adalah suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan tujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot (Farizal Imansyah & Akbar Tanjung, 2020). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Heryanto dkk dalam Haking & Soepriyanto (2019) menyatakan "Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang". Olahraga sendiri sangat banyak macam dan jenisnya. Setiap cabang olahraga juga memiliki tujuan dan manfaatnya masing-masing. Diantara banyak cabang olahraga, renang merupakan cabang olahraga yang sangat menarik dan memiliki banyak peminat serta banyak manfaatnya. Olahraga renang menurut Nohantiya (2020) merupakan olahraga yang dilakukan di air dan meliputi empat gaya termasuk gaya *crawl* (bebas), gaya dada, gaya punggung dan gaya *dolphin* (kupu-kupu) yang dilakukan sebagai upaya untuk menyehatkan jasmani dan rohani. Meskipun banyak peminat olahraga renang, namun dalam praktiknya terkhusus pada siswa usia SMP/ sederajat masih terdapat kendala dan perlu pembelajaran terstruktur terkait materi renang. Dalam penyampaian materi renang, kehadiran media pembelajaran yang mendukung siswa menangkap materi secara maksimal sangat dibutuhkan. Media pembelajaran menurut Sadiman

(2008) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Lebih detail lagi, Asyar (2012) mengemukakan “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Pada 23 Oktober 2021, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan pada siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo yang terletak di Desa Kendalrejo, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Analisis tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner/angket.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut, didapatkan data bahwa sebanyak 87% siswa pernah melakukan kegiatan olahraga renang, sedangkan 13% lainnya tidak. Adapun besaran frekuensi siswa dalam melakukan aktivitas olahraga renang adalah sebanyak 82,6% siswa menjawab kurang dari dua kali dalam sebulan, 13% menjawab 2-3 kali dalam satu minggu, dan 4,3% menjawab setiap hari. Disamping itu, sebanyak 73,9% menjawab bahwa sudah mengetahui materi aktifitas renang dan gaya dalam renang. Sedangkan 26,1% lainnya belum mengetahui materi tersebut. Setelahnya, sebanyak 73,9% menjawab sudah memahami berbagai jenis gaya renang serta memperagakannya dan 26,1% belum. Meskipun di sekolah diajarkan materi renang, namun masih butuh pengembangan dan pendalaman. Hal ini terbukti dari sebanyak 65,2% siswa menjawab sudah diajari materi renang beserta praktik, dan 34,8% menjawab belum diajarkan. Pada pertanyaan selanjutnya, sebanyak 91,3% menjawab bahwa materi renang menarik untuk dipelajari, sedangkan 8,7% lainnya menjawab tidak. Peneliti mendapati bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan untuk mendukung materi aktifitas olahraga renang berdasarkan jawaban dari 100% siswa. Disamping itu, sebanyak 95,7% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk video akan membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar materi renang, dan sebanyak 4,3% lainnya menyatakan tidak ada pengaruhnya dalam belajar. Berkaitan dengan ketersediaan media pembelajaran (video mengandung unsur animasi) yang menyajikan contoh gerakan berenang, sebanyak 91,3% menyatakan menyukainya dan akan membuat siswa mempelajari materi dengan lebih mudah. Sedangkan 8,7% sisanya menjawab tidak ada pengaruhnya dalam belajar.

Disamping melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru pengampu mata pelajaran olahraga. Dari hasil wawancara tersebut, guru menyatakan bahwa belum ada media pembelajaran yang secara khusus digunakan untuk mempelajari materi renang. Adapun renang itu sendiri terdiri dari beberapa gaya. Menurut pernyataan guru dalam wawancara ini, jika difokuskan lebih spesifik ke salah satu gaya dalam renang sesuai dengan KD 3.8 dan 4.8, maka olahraga renang yang paling sesuai untuk siswa kelas VII adalah renang gaya bebas. Renang gaya bebas (*crawl*) menurut Haller dalam Rahmadana & Maidarman (2018) adalah cara berenang yang menyerupai seekor binatang sehingga disebut *crawl style* yang artinya “merangkak”. Ini adalah gaya renang yang melakukan gerakan tangan lewat atas permukaan dan memungkinkan bergerak di dalam air lebih cepat dibandingkan dengan gaya yang lain. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Rahmadana & Maidarman (2018) menegaskan bahwa renang gaya bebas merupakan suatu cara agar dapat berenang dengan cepat. Renang gaya bebas dilakukan dengan kedudukan tubuh dalam keadaan tengkurap, sikap melintang dan lengan lurus tepat di atas kepala dilakukan mengambang seperti batang kayu (Rob & Jane, 2008).

Guru pun juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi di kondisi yang sekarang ini masih peralihan dari masa *covid-19 pandemic* ke *new normal*. Sedangkan renang sendiri adalah olahraga yang mengharuskan penyampaian teori disampaikan bersamaan praktik (Mashud & Widiastuti, 2018). Artinya, dalam pembelajaran materi renang harus seimbang antara teori dan praktik, serta siswa harus memahami aktifitas gerakan-gerakan renang, khususnya dalam penelitian ini adalah renang gaya bebas. Sementara yang dilakukan oleh guru selama ini penyampaian materi masih terbatas dan monoton di kelas, guru berperan sebagai sumber belajar dan menyampaikan materi hanya tekstual melalui buku sehingga penerimaannya oleh siswa pun kurang maksimal. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang memfasilitasi mereka belajar materi renang lebih baik.

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan belajar (Nurdyansyah, 2019). Arsyad (2011) membagi media pembelajaran menjadi 4 yang meliputi media cetak, media audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Adapun produk dari pengembangan ini berupa media audio-visual yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang menyediakan audio dan video, yang berisi informasi

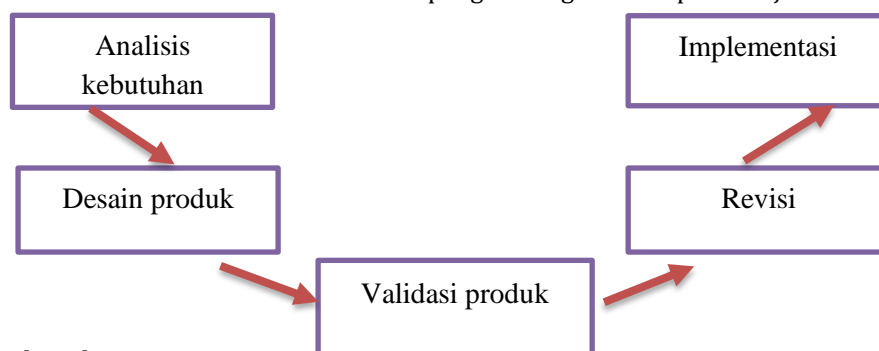
pembelajaran yang baik, termasuk konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu memahami materi pembelajaran (Riyana, 2007). Media video yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat dan kelebihan, di antaranya adalah video yang dapat menggantikan lingkungan alam dan dapat menampilkan objek-objek yang biasanya tidak dapat dilihat oleh siswa, karena video tersebut dapat menggambarkan suatu proses secara akurat dan dapat ditonton berulang kali (Arsyad, 2011).

Keefektifan media belajar berupa video pembelajaran renang telah dibuktikan oleh Haking dan Soepriyanto (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD”. Dari penelitian tersebut, terbukti bahwa terjadi peningkatan yang pesat oleh siswa sehingga keseluruhan siswa bisa mencapai nilai diatas KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Pada uji coba lapangan, terjadi peningkatan sebanyak 29% dari skor rata-rata siswa dan presentasi siswa yang memenuhi SKM mengalami peningkatan sebanyak 60%. Hal serupa juga dibuktikan oleh penelitian Mashud dan Widiastuti (2018) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif”. Penelitian tersebut dilaksanakan di Unlam Kota Banjarbaru dengan subjek uji efektifitasnya berjumlah 90 orang mahasiswa PJKR FKIP ULM (45 orang sebagai kelompok eksperimen dan 45 orang sebagai kelompok kontrol). Dari penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa produk pengembangan berupa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan renang gaya bebas mahasiswa. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud menyediakan media pembelajaran audio-visual yang mengandung unsur animasi untuk siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo dengan materi renang gaya bebas yang bertujuan memfasilitasi siswa untuk dapat belajar materi renang khususnya gaya bebas dengan lebih efektif dan efisien. Adapun dalam video tersebut disajikan beberapa animasi, agar siswa lebih tertarik dalam belajar serta memberikan gambaran aktifitas renang kepada siswa tidak hanya secara tekstual.

METODE

Sesuai dengan tujuan penelitian untuk menciptakan produk media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar materi renang, penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) atau disebut juga Penelitian dan Pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah suatu model pengembangan yang digunakan untuk merancang dan menghasilkan produk pendidikan baru yang telah diuji dan dievaluasi sampai memenuhi kriteria tertentu dan atau efektif untuk digunakan serta memenuhi standar (Borg, Walter R; Gall, Meredith D; Gall, 2003). R&D tidak berfokus pada pengujian teori namun fokusnya terletak pada pengembangan produk itu sendiri. Namun bagaimanapun, teori-teori dalam penelitian ini juga dibutuhkan sebagai dasar dalam pengembangan materi dan produk. Ada 10 tahapan dalam penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Mubarok et al., 2020). Tahapan tersebut meliputi: (1) *research and collecting information* (2) *planning* (3) *Developing preliminary form of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *operating field testing*, (9) *final revision*, (10) *dissemination and implementation*. Namun dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi tahapan pengembangan menjadi 5 tahapan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut prosedur pengembangan dalam penelitian ini:

Gambar 1. Prosedur pengembangan video pembelajaran



1. Analisis kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan, peneliti melakukan penelitian awal di MTs Sunan Kalijogo Talun Blitar dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang ditujukan pada siswa kelas VII. Di

samping itu peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru Olahraga. Hal itu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa terkait materi renang agar peneliti dapat memberikan solusi berupa media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih baik.

2. Desain produk

Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan materi pembelajaran, menentukan gambar dan animasi yang cocok untuk produk pengembangan (video pembelajaran), kemudian mulai menyusunnya menjadi sebuah video animasi pembelajaran dengan materi renang gaya bebas. Adapun produk pengembangan tersebut dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer melalui aplikasi *filmora x* dan *adobe audition*.

3. Validasi produk

Pada tahap ini, produk pengembangan yang sudah jadi divalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk.

4. Revisi

Setelah produk pengembangan divalidasi pada tahapan sebelumnya, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan arahan dari ahli materi dan ahli media.

5. Implementasi

Produk pengembangan yang sudah layak digunakan kemudian diaplikasikan dan diimplementasikan kepada siswa dalam materi pembelajaran renang gaya bebas.

Subjek dan Data Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah partisipan yang secara langsung terlibat dalam penelitian yaitu siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Talun Blitar pada tahun ajaran 2021/2022. Adapun data dalam penelitian ini diperoleh dari data analisis kebutuhan siswa, data dari hasil validasi ahli dan data kepuasan responden terhadap produk pengembangan video pembelajaran.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, instrumen berupa kuesioner analisis kebutuhan siswa dan respon siswa terhadap produk pengembangan serta lembar validasi ahli materi dan ahli media. Dalam mengambil data, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner tertutup yang mana jawaban sudah disediakan sehingga para partisipan bisa menjawab sesuai kondisi dan kebutuhan yang paling sesuai dalam kuesioner. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan analisis terhadap kuesioner yang telah dibagikan kepada pihak-pihak terkait.

Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, respon siswa pada kuesioner analisis kebutuhan dengan presentasi terbesar dianggap adalah kondisi dan kebutuhan siswa pada saat ini. Pengembangan produk video pembelajaran didasarkan pada jawaban tersebut. Selanjutnya, data validasi yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media dianalisis dengan berdasarkan Skala Likert dengan skala penilaian 1-4. Skor penilaian 1 untuk kriteria "kurang", skor penilaian 2 untuk kriteria "cukup", skor penilaian 3 untuk kriteria "baik", dan skor penilaian 4 untuk kriteria "sangat baik". Selanjutnya kriteria kelayakan produk ditentukan oleh hasil skor rata-rata produk.

Adapun rumus penggunaannya menurut Suharto (2005) adalah sebagai berikut:

$$Mn(x) = \frac{\sum fx}{n}$$

Mn(x) : Rata-rata

$\sum Fx$: total skor

n : jumlah data

Klasifikasi kriteria produk kemudian berdasar nilai rata-rata yang dikonversikan dalam deskriptif oleh Suharto (2005) berdasar rumus berikut:

$$R = \frac{Xh - Xl}{4}$$

R : *range* (skala)

Xh : skor tertinggi

Xl : skor terendah

4 : skala *likert* dalam pengembangan

Adapun skala dalam pemberian kriteria dalam penelitian ini adalah 0,75 yang didapatkan dari penghitungan berdasar rumus tersebut diatas. Berikut adalah deskripsi nilai kriteria produk dalam penelitian ini.

Tabel 2. Skala kriteria kelayakan produk pengembangan

Skor	Interval	Kategori
1	$1 \leq x \leq 1.74$	kurang
2	$1.75 \leq x \leq 2.4$	cukup
3	$2.5 \leq x \leq 3.24$	baik
4	$3.25 \leq x \leq 4$	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan hasil penelitian kedalam dua sub judul yaitu hasil dan pembahasan. Sub judul pertama yaitu hasil, merupakan pemaparan hasil dari penelitian itu sendiri. Pada sub judul kedua, yaitu pembahasan dimana peneliti membahas hasil dari penelitian dan dihubungkan dengan teori yang relevan.

Hasil

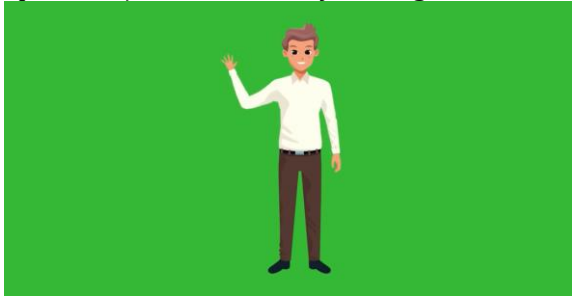
Analisis kebutuhan dilaksanakan pada 23 Oktober 2021 di MTs Sunan Kalijogo Talun Blitar dengan subjek sebanyak 28 siswa. Dalam melakukan analisis kebutuhan, peneliti memberikan 10 pertanyaan kepada siswa dengan tujuan mengetahui kondisi terkini siswa dan kebutuhan siswa dalam belajar materi renang. Kuesioner analisis kebutuhan sebagai instrumen dalam penelitian awal sebelum pengembangan produk yang hasilnya kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan produk. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, mayoritas siswa (87%) pernah melakukan olahraga renang, dan mayoritas dari mereka (82,6%) hanya melakukan olahraga tersebut kurang dari 2 kali dalam seminggu. Di samping itu, mereka (73,9%) menyatakan sudah mengetahui materi aktivitas renang dan gaya dalam renang, namun mereka (73,9%) belum memahami jenis gaya renang dan peragaannya. Selain itu dalam pembelajaran olahraga, para siswa (65,2%) mengaku belum diajari materi renang beserta praktiknya. Mereka (91,3%) mengaku bahwa pembelajaran renang menarik serta semua siswa (100%) menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi aktivitas olahraga renang. Adapun media pembelajaran berbentuk audiovisual (video) akan membuat mereka (95,7%) lebih semangat untuk belajar materi renang. Belajar materi renang dalam kelas dirasa akan lebih mudah diterima siswa (91,3%) jika disertakan contoh gerakannya dalam bentuk video. Para siswa (91,3%) juga menyatakan bahwa lebih menyukai video pembelajaran yang mengandung unsur animasi.

Setelah selesai dalam melakukan analisis kebutuhan, peneliti kemudian membuat desain produk dan menyusunnya menjadi video pembelajaran animasi. Berikut adalah langkah yang dilakukan peneliti dalam proses produksi video pembelajaran.

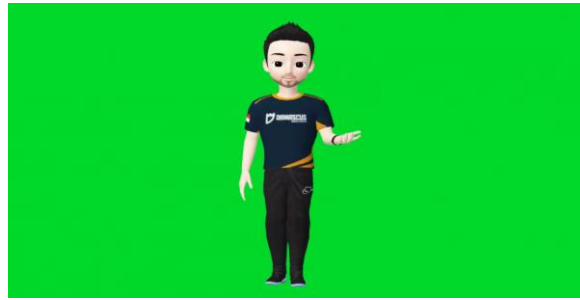
- 1) Membuat konsep video pembelajaran materi renang gaya bebas untuk kelas VII yang disesuaikan dengan KD 3.8 dan 4.8 berikut:
 - 3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik.
 - 4.8 Mempraktikkan konsep gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik.

<p>OPENING (Menyapa anak anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran)</p>
<p>ISI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyampaikan materi pembelajaran secara keseluruhan ➤ Menyampaikan pengertian renang ➤ Menyampaikan manfaat renang ➤ Menyampaikan macam-macam gaya dalam berenang ➤ Menyampaikan materi pengenalan air renang gaya bebas (crawl) ➤ Menyampaikan materi teknik meluncur renang gaya bebas (crawl) ➤ Menyampaikan materi gerakan kaki renang gaya bebas (crawl) ➤ Menyampaikan materi gerakan tangan renang gaya bebas (crawl) ➤ Menyampaikan materi gerakan lengan dan pernapasan renang gaya bebas (crawl) ➤ Menyampaikan materi gerakan koordinasi renang gaya bebas (crawl)
<p>PENUTUP (Penutup yang berisi pesan singkat dan mengakhiri pembelajaran)</p>

- 2) Menentukan materi dan bahan dalam membuat video pembelajaran renang gaya bebas. Adapun materi diambilkan dari berbagai sumber yang relevan dan bahan dalam pembuatan video pembelajaran diantaranya sebagai berikut:



Gambar 1. Avatar 1



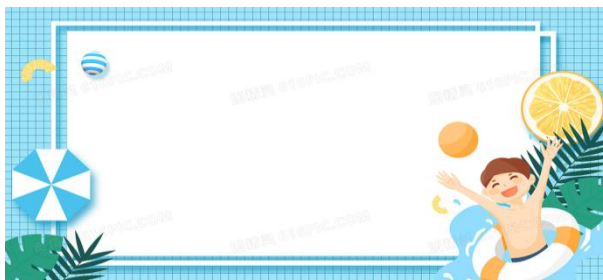
Gambar 2. Avatar 2



Gambar 3. Bingkai 1



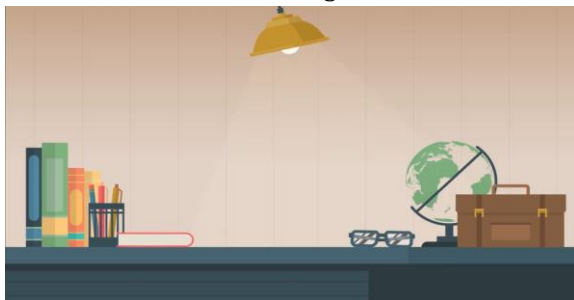
Gambar 4. Bingkai 2



Gambar 5. Bingkai 3



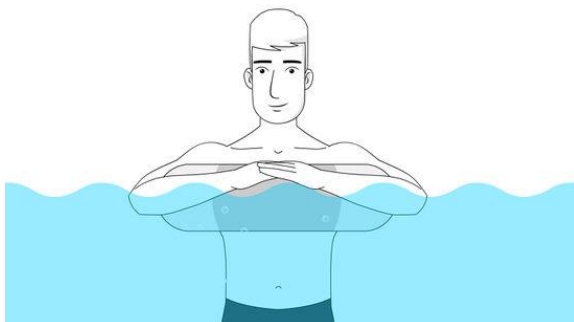
Gambar 6. Background Animasi 1



Gambar 7. Background Animasi 2



Gambar 8. Logo UNU Blitar



Gambar 9. Gerakan masuk ke air



Gambar 10. Tangga kolam



Gambar 11. Gerakan meluncur



Gambar 12. Gerakan mencebur ke air



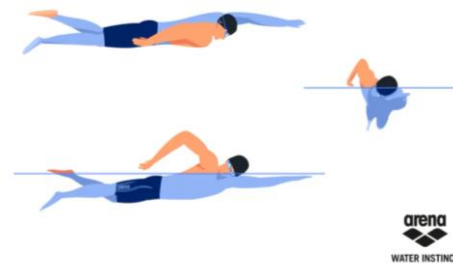
Gambar 13. Gerakan kaki



Gambar 14. Gerakan tangan



Gambar 15. Gerakan koordinasi renang



Gambar 16. Gerakan koordinasi renang

Setelah materi dan bahan siap, video pembelajaran kemudian diproduksi dengan menggunakan aplikasi *filmora-x* dan *adobe audition*. Berikut adalah tampilan dari video pembelajaran yang sudah selesai diproduksi:



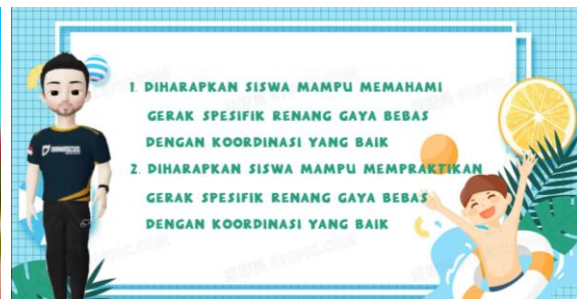
Gambar 17. Slide 1



Gambar 18. Slide 2



Gambar 19. Slide 3



Gambar 20. Slide 4



Gambar 21. Slide 5



Gambar 22. Slide 6



Gambar 23. Slide 7



Gambar 24. Slide 8



Gambar 25. Slide 9



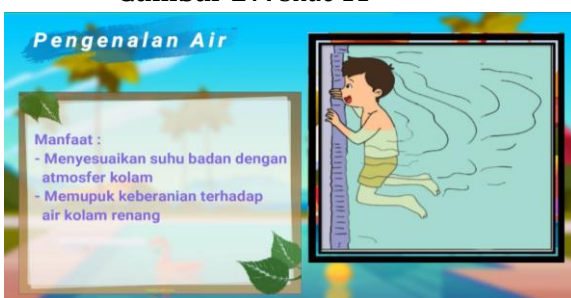
Gambar 26. Slide 10



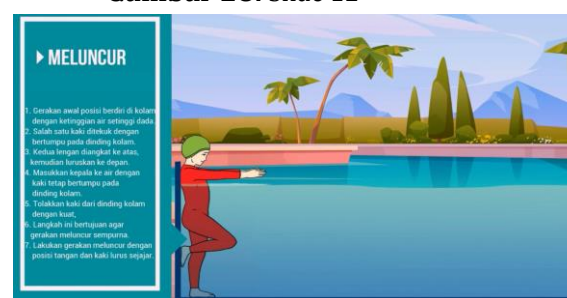
Gambar 27. Slide 11



Gambar 28. Slide 12



Gambar 29. Slide 13



Gambar 30. Slide 14



Gambar 31. Slide 15



Gambar 32. Slide 16



Gambar 33. Slide 17



Gambar 34. Slide 18



Gambar 35. Slide 19



Gambar 36. Slide 20



Gambar 37. Slide 21



Gambar 38. Slide 22

Ada 3 aspek penilaian dalam validasi materi yang meliputi aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan penyajian. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai kualitas materi dalam video pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Secara keseluruhan, penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa materi sudah dirancang dengan sangat baik. Dalam aspek kelayakan isi, materi yang dirancang sudah sesuai dengan kompetensi dasar 3.8 dan 4.8 materi renang kelas VII. Disamping itu materi juga memuat tujuan pembelajaran. materi yang dikembangkan meliputi pengertian renang, manfaat renang, jenis gaya dalam renang, serta pembelajaran aktivitas renang secara spesifik yaitu gaya bebas. Bahasa yang digunakan dalam pengembangan materi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas VII, tidak bertele-tele dan mudah dipahami serta menggunakan tata bahasa Indonesia yang benar dan kata yang relevan. Materi pembelajaran dirancang dan disajikan secara terstruktur yang mendorong siswa memahami dan mampu mempraktikkan renang gaya bebas. Menariknya, materi juga mengandung gambar yang menarik dan tepat dilihat anak usia SMP. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa materi dalam produk pengembangan berupa video pembelajaran animasi mendapat skor validasi sebesar 3,93. Skor tersebut berada pada skala $3.25 \leq x \leq 4$ yang berarti produk tersebut valid dan dikategorikan “sangat baik”. Disamping itu, ahli materi juga menyatakan bahwa produk sudah dapat digunakan tanpa revisi.

Selain divalidasi ke ahli materi, produk pengembangan berupa video pembelajaran animasi dengan materi renang gaya bebas juga dibawa ke ahli media. Ada tiga aspek penilaian validasi media yang meliputi aspek penyajian, aspek tampilan, dan aspek kepraktisan untuk menilai kualitas dari video itu sendiri. Dalam penyajiannya, karakter animasi yang digunakan dalam pembelajaran renang gaya bebas sudah sesuai, audio dalam video pembelajaran pun jelas dan penyampaiannya mudah dipahami serta menstimulus siswa bahwasannya ia sedang terlibat dalam pembelajaran. adapun tampilan dari video itu sendiri sudah sangat baik. Komposisi warna dan gambar dalam video sudah tepat, gambar dalam video

layak untuk dilihat anak usia SMP, gambar dan karakter tidak mengandung unsur sara, serta tulisan dalam video terlihat jelas dan mudah dibaca. Selain itu video pembelajaran ini sangat praktis karena durasinya yang tidak terlalu panjang serta dapat diputar di berbagai perangkat Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa video pembelajaran animasi mendapat skor validasi sebesar 3,6. Skor tersebut berada pada skala $3.25 \leq x \leq 4$ yang berarti produk tersebut valid dan dikategorikan "sangat baik". Di samping itu, ahli media juga menyatakan bahwa video pembelajaran sudah dapat diaplikasikan dalam pembelajaran materi renang gaya bebas tanpa revisi.

Setelah produk mendapat validasi dari ahli dan dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi, produk kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran renang kelas VII di MTs Sunan Kalijogo dan secara keseluruhan sudah memenuhi kebutuhan belajar siswa. Adapun detail dari hasil respon siswa terhadap produk pengembangan adalah sebagai berikut: (1) Sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa materi renang gaya bebas dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas. (2) Sebanyak 92,8% siswa menyatakan bahwa materi renang gaya bebas dalam video pembelajaran mengandung gambar dan contoh gerakan yang membantu memahami materi dengan lebih baik. (3) Sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa materi dijelaskan sederhana dan mudah dipahami. (4) Sebanyak 78,5% siswa menyatakan bahwa video pembelajaran disajikan secara menarik dan tidak membosankan. (5) Sebanyak 85,7% siswa menyatakan bahwa video pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa. (6) Sebanyak 89,2% siswa menyatakan bahwa video pembelajaran mengandung animasi yang menarik.

Pembahasan

Penelitian ini berangkat dari permasalahan di mana siswa di MTs Sunan Kalijogo yang berlokasi di Talun Kabupaten Blitar mengalami kendala belajar terhadap pemahaman atau penguasaan materi renang dan praktiknya. Hal ini sebagai akibat dari kurangnya fasilitas yang mendukung siswa memahami materi renang. Oleh karena itu, penelitian ini telah dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan fasilitas belajar siswa terhadap materi renang gaya bebas melalui media video pembelajaran. Media pembelajaran audio-visual (video) merupakan jenis media perantara dimana penyerapan ilmunya melalui visual dan pendengaran sehingga menciptakan kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang membantu mencapai tujuan pembelajaran (Novita et al., 2019). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Sunan Kalijogo yang berlokasi di Talun Kabupaten Blitar, keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan guna membantu siswa meraih pemahaman terhadap materi renang. Di samping itu, keberadaan media pembelajaran itu sendiri mampu mempengaruhi hasil belajar siswa (Khalistiana et al., 2015).

Dalam tahap analisis kebutuhan, secara keseluruhan siswa menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik terhadap olahraga renang, namun pemahaman dan praktik mereka sangat minim. Di samping itu, siswa juga menyatakan bahwa keberadaan media pembelajaran dibutuhkan guna mendukung mereka mempelajari materi renang. Media berbentuk audio-visual (video) membuat siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar materi renang apabila juga disertakan contoh dari gerakan-gerakan renang itu sendiri. Selain itu, siswa juga menyukai video pembelajaran yang mengandung unsur animasi. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media video animasi memang lebih efektif dalam pembelajaran siswa (Yahya et al., 2015).

Setelah melakukan analisis kebutuhan siswa, langkah selanjutnya adalah merancang materi dan desain produk video pembelajaran animasi renang gaya bebas. Desain produk tersebut digunakan sebagai acuan dasar dalam mengembangkan produk. Video pembelajaran yang telah diproduksi dengan menggunakan teknologi aplikasi *filmora-x* dilanjutkan dengan *adobe audition* kemudian dibawa ke validator untuk ditinjau. Adapun keabsahan dari materi dalam video pembelajaran ini divalidasikan ke ahli materi yang aspek penilaiannya mencakup aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Sedangkan kualitas dari video pembelajaran divalidasikan ke ahli media di mana aspek penilaiannya mencakup tiga hal yang meliputi aspek penyajian, aspek tampilan, dan aspek kepraktisan.

Materi dalam video pembelajaran telah memenuhi standar dan dikembangkan berdasarkan langkah Borg & Gall (2003). Hal ini sesuai dengan bukti hasil penelitian yang menunjukkan skor validasi dari ahli materi sebesar 3,93 yang terletak pada skala $3.25 \leq x \leq 4$ sehingga materi dalam video pembelajaran dinyatakan sangat baik. Media video pembelajaran renang gaya bebas dalam penelitian ini telah disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan produk yang bagus dan menarik serta sesuai dengan kondisi aktual dan kebutuhan siswa. Hasil dari validasi ahli media menunjukkan skor validasi pada angka 3,6 yang dimana angka tersebut juga teletak pada skala $3.25 \leq x \leq 4$ sehingga kualitas dari video pembelajaran dinyatakan sangat baik. Kedua ahli menyatakan hal sama, yaitu produk sudah bisa

diimplementasikan tanpa revisi. Setelah produk yang dikembangkan mendapat nilai validasi dan dikategorikan sebagai produk sangat baik, peneliti kemudian membawa produk untuk diimplementasikan secara langsung kepada siswa di MTs Sunan Kalijogo. Selama kegiatan ini, para siswa terlihat sangat antusias dalam belajar materi renang gaya bebas melalui produk pengembangan video pembelajaran animasi. Singkatnya, produk diterima dengan baik oleh siswa dan memenuhi kebutuhan mereka. Setelah para siswa selesai belajar melalui produk pengembangan video pembelajaran animasi dengan materi renang gaya bebas, peneliti memberikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa setelah belajar melalui media ini. Adapun tanggapan yang diberikan oleh siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa produk diterima dengan baik dan memenuhi kebutuhan belajar mereka.

Dengan demikian produk pengembangan media video pembelajaran renang gaya bebas ini telah mendapat validasi keabsahan produk dan dikategorikan “sangat baik” dan layak digunakan oleh siswa kelas VII dalam belajar materi olahraga renang gaya bebas. Penelitian serupa oleh Haking & Soepriyanto (2019) menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran. Mendukung pernyataan penelitian tersebut, Mashud & Widiastuti (2018) juga menyatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dalam belajar olahraga renang gaya bebas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang membantu mereka belajar dan memahami materi renang gaya bebas secara efektif dan efisien. Adapun media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam hal ini sudah sangat baik dan relevan dengan kebutuhan siswa sehingga layak digunakan tanpa revisi. Penilaian dari ahli materi menunjukkan skor validasi 3,93 yang berada pada rentang skor $3.25 \leq x \leq 4$ yang maknanya materi dalam video pembelajaran tersebut sangat baik. Penilaian dari ahli media menunjukkan skor validasi 3,6 yang juga berada pada rentang skor $3.25 \leq x \leq 4$ yang maknanya kualitas video pembelajaran tersebut sangat baik. Oleh karena itu, besar harapan peneliti bahwa produk pengembangan ini nantinya memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan pada umumnya, dan materi olahraga pada khususnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Persembahkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih yang tulus ingin saya sampaikan kepada Nuricha Dian Agustin, yang telah banyak membantu dari awal dan terus memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti juga ingin menyampaikan terimakasih kepada Bapak Eko Andi Susilo, S.Or., M.Kes., AIFO-FIT selaku Kaprodi Pendidikan Olahraga yang telah membimbing, Bapak Ahmad Saifudin, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penelitian ini, serta kepada Bu Istina Atul Makrifah, M.Pd. selaku dosen peguji. Tidak lupa rasa terimakasih ingin saya sampaikan kepada Bu Prapti Rahayuningsih, S.Pd selaku kepala sekolah, Bapak Adi Trio Nidi Krisyo, S.S selaku guru olahraga dan siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Talun yang telah berkenan menyediakan tempat dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Borg, Walter R; Gall, Meredith D; Gall, J. (2003). *Educational Research (Seventh)*. Pearson Education Inc. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>
- Farizal Imansyah, & Akbar Tanjung. (2020). Analisis Kecepatan Renang Gaya Bebas Pada Atlet Sekolah Olahraga Negeri Sriwijaya (Sons). *Penjaskesrek Journal*, 7(1), 188–203. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v7i1.1017>
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
- Khalistiana, T. M., Halimah, M., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. P. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*

Dasar, 2(1), 129–140.

- Mashud, M., & Widiastuti, W. (2018). Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 119–133. <https://doi.org/10.21009/gjik.092.05>
- Mubarok, T. A., Saifudin, A., & Rofiah, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 36. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.416>
- Nohantiya, P. (2020). *Modul Renang Gaya Crawl Berbasis Augmented Reality* (Pertama). Bildung.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (M. P. Pandi Rais, S.Pd. (ed.); Pertama). Umsida Press.
- Rahmadana, R., & Maidarman. (2018). Analisis Keterampilan Renang Gaya Bebas Atlet Sailfish Swimming Club Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 1(1), 14–18.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Rob, C. O., & Jane, B. T. (2008). *Dasar-Dasar Renang*. Angkasa.
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Suharto, G. (2005). *Penilaian Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yahya, Khosmas, & Budi. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa Di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 4, No, 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10968/10460>