

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menciptakan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial, masyarakat, bangsa dan negara. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan memegang peranan penting dalam persaingan antar negara berkembang. Salah satunya adalah persaingan dalam mengembangkan segala bidang, khususnya di bidang pendidikan.

Tuntutan tersebut dapat membentuk manusia seutuhnya dengan meningkatkan kualitas dalam hal belajar mengajar. Hal tersebut diperjelas oleh (Pambudi et al., 2019) yang mengatakan bahwa dalam proses pendidikan terjadi interaksi yang melibatkan guru dengan peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat membentuk karakter yang istimewa, terampil dalam dunia pendidikan dan mampu mengubah kehidupan menjadi lebih baik melalui pendidikan. Sumber daya manusia yang cerdas, kreatif dan kompeten memiliki pengaruh besar dalam mewujudkan kemajuan bangsa. Sumber daya manusia yang cerdas, kreatif dan kompeten dapat terbentuk melalui pendidikan. Pendidikan menjadi pilar utama dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengembangkan pola pikir manusia secara universal. Dunia pendidikan mengajarkan ilmu pendidikan diantaranya yaitu ilmu alam, teknologi, sosial, kebudayaan, termasuk di dalamnya pendidikan jasmani.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Fungsi pendidikan bagi manusia yaitu untuk membentuk karakter, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini semakin menegaskan bahwa pendidikan menjadi media yang sangat berpengaruh dalam menentukan arah kesuksesan negara.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Sebagai mata pelajaran, PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan serta nilai-nilai (sikap mental emosional sportivitas spiritual sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Kebugaran jasmani merupakan kondisi tubuh seseorang yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan atau aktivitas sehari-hari. Setiap individu perlu memiliki tingkat kebugaran jasmani yang ideal, sesuai dengan tuntutan tugas dalam kehidupannya masing-masing. Salah satu bagian dari peningkatan kualitas Pendidikan olahraga adalah pembinaan dan pengembangan olahraga yang

diarahkan kepada kesehatan dan kebugaran jasmani dan rohani seluruh masyarakat, serta ditujukan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Luh et al., 2020). Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan Pendidikan Jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan Pendidikan Jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti peserta didik sebagai sarana bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai aktivitas jasmani. Tiga aspek yang terdapat dalam pendidikan jasmani yaitu psikomotor, kognitif serta afektif yang menjadi dasar pembelajaran secara formal di lingkungan sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Mustafa, 2022 ; Rahmawan et al., 2024). Pendidikan jasmani di sekolah

terdapat beberapa materi pembelajaran yang dapat diberikan sebagai sarana peningkatan kualitas individu, salah satunya yaitu materi renang.

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari pendidikan secara keseluruhan merupakan suatu proses kegiatan pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Di Indonesia sendiri, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang Pendidikan (Zebua et al., 2024). Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang di ajarkan di sekolah sangat penting. Hal ini karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan yang di ajarkan di sekolah mencakup berbagai materi salah satunya materi renang.

Metode pembelajaran yaitu cara tenaga pengajar dalam memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mendapatkan, mengelola dan memahami bahan pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah salah satu teknik yang dapat dilaksanakan dalam penyampaian materi pembelajaran (Sujono, 1980:160 ; Budiarta et al., 2022). Peranan guru dalam pembelajaran Penjas di sekolah sangatlah penting dan mencakup berbagai aspek salah satunya mengembangkan keterampilan gerak serta kebugaran jasmani siswa. Guru merupakan pemeran utama dalam kemajuan peradaban bangsa ini. Gurulah yang diharapkan dapat membentuk kepribadian, karakter, moralitas, serta intelektual pada generasi muda bangsa ini. Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab

untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individu maupun secara klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah (Hidayati, 2022).

Terlepas dari semua itu, peran sebagai guru memiliki kedudukan lebih tinggi dan penting dalam proses pendidikan di sekolah. Meningkatkan kualitas pendidikan dapat tersampaikan apabila pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan baik serta efisien, siswa memahami materi dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik. Dalam proses pembelajaran metode atau gaya dalam mengajar seorang guru atau pendidik berbeda beda, namun yang sering didapati dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode komando dan model pembelajaran konvensional, yang seluruh perintah ada di guru dan selalu berpusat pada satu sumber dari guru saja atau dikomandoi oleh guru penjas yang ada di sekolah.

Salah satu cabang olahraga yang menjadi perhatian adalah renang. Renang adalah cabang olahraga yang sudah dikenal oleh seluruh kalangan masyarakat, baik dari anak-anak sampai orang dewasa. Renang merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh sebagian masyarakat di Indonesia, mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa baik di kota maupun di desa. Dalam perkembangan olahraga khususnya cabang olahraga renang, banyak yang melakukan kegiatan renang dengan tujuan yang berbeda beda yaitu ada yang untuk meraih prestasi, melatih tubuh agar sehat, maupun sekedar mengisi waktu luang atau rekreasi.

Renang merupakan salah satu cabang olahraga yang berbeda jika dibandingkan dengan cabang olahraga lain pada umumnya. Renang dilakukan di dalam air, sehingga faktor gravitasi bumi dipengaruhi oleh daya tekan air ke atas. Dalam keadaan normal (di darat) tubuh manusia dapat bergerak bebas di bawah

pengaruh gravitasi, sedangkan (di air) kita harus belajar menyesuaikan gerakan dengan air. Hal tersebut menimbulkan gerakan-gerakan yang kelihatan aneh, kemudian tercipta gerakan yang dianggap paling menguntungkan. Gerakan tersebut kemudian menjadi gaya-gaya dalam renang. Renang adalah salah satu olahraga yang sangat menyehatkan atau sebagai obat dan hal ini pemerintah juga mendukung pada bidang Kesehatan (Syahrastani, 2018). Selanjutnya menurut (Amicta & Maidarman, 2019 ; Rona, 2020:1009) Renang merupakan cabang dari olahraga yang dalam pelaksanaan aktivitasnya membutuhkan kemampuan fisik yang mumpuni.

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan membuat kemajuan dan perkembangan olahraga renang semakin pesat. Salah satunya pada saat melakukan gerakan pada olahraga renang yang baik harus bisa dijelaskan berdasarkan ilmu mekanika. Tiga hal yang harus dikuasai sebelum mempelajari gaya dalam olahraga renang diantaranya bernafas, mengapung dan meluncur. Mengapung merupakan salah satu mekanisme yang harus diperhatikan dalam olahraga renang. Gaya apung berbanding terbalik dengan gaya berat. Gaya apung disebabkan benda atau tubuh seseorang yang berada dalam *fluida* dan gaya dinamika dikarenakan adanya gerakan relatif dalam *fluida* tersebut. Gaya dinamika biasanya terdiri dari dua komponen: gaya tarik (*drag force*) dan gaya angkat (*lift force*) (Sunandarti, dkk., 2017:15).

Gaya renang merupakan penggabungan dari koordinasi gerakan lengan dan gerakan tungkai yang memungkinkan seseorang dapat bergerak maju didalam air. Terdapat empat gaya dalam olahraga renang yaitu gaya bebas (*the crawl stroke*),

gaya dada (*breast stroke*), gaya kupu-kupu (*butterfly stroke*), dan gaya punggung (*back stroke*) (Koenig, et al., 2014:1378). Empat gaya renang tersebut juga termasuk dalam nomor-nomor dalam perlombaan renang.

Teknik renang gaya dada terdiri dari beberapa bagian gerakan diantaranya posisi tubuh, gerakan lengan, gerakan kaki, gerakan pernafasan, dan koordinasi dan kombinasi gerak. Sedangkan dalam perputaran gerakan tangan pada renang gaya bebas ada beberapa fase yaitu: fase masuk permukaan air (*entry phase*), fase menarik (*pull phase*), fase mendorong (*push phase*), dan fase istirahat (*recovery phase*). Renang gaya dada atau *breast stroke*, di Indonesia sering disebut juga dengan gaya katak. Sebutan ini dikarenakan gerakan renang gaya dada mirip sekali dengan gerakan katak pada waktu berenang. Gaya dada merupakan salah satu gaya renang yang tertua dibandingkan dengan gaya renang lainnya. Gerakan renang gaya dada pada awalnya dimulai dengan menirukan gerakan katak. Renang gaya dada yaitu satu diantaranya gaya renang yang sering dipertandingkan dalam berbagai kejuaraan, baik di tingkat daerah maupun nasional (Febrianti et al., 2024). Untuk mencapai prestasi dan keterampilan yang baik dalam renang gaya dada, siswa maupun atlet membutuhkan dua faktor utama, yaitu keterampilan teknis dan kondisi fisik yang optimal.

Sedangkan gaya bebas (*freestyle*) adalah renang yang tercepat dan paling efisien, dengan posisi tubuh rata dengan air dan gerakan tangan bergantian mengayuh, sementara kaki melakukan tendangan *flutter*. Definisi gaya bebas ialah dada perenang diposisikan menghadap ke permukaan air, dan kaki mereka secara bergantian naik dan turun saat mereka mengayunkan kedua tangan dengan cepat ke

depan sambil mengayuh (Saputra & Maidarman, 2019 ; Indah et al., 2024). Gaya bebas adalah gaya berenang dengan posisi badan telungkup, muka sebagian di permukaan air dan arah pandangan ke depan, bahu terangkat hampir sama dengan hidung, posisi pinggang sejajar bahu, kaki dan tangan lurus.

Transformasi digital telah mengubah langkah pendidikan olahraga secara fundamental dengan mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kinerja atlet maupun pelajar. Dalam era di mana teknologi digital telah merasuki setiap aspek kehidupan manusia, pendidikan olahraga tidak terkecuali. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan olahraga memberikan peluang besar bagi seorang guru maupun pelatih serta siswa dan atlet, untuk mengoptimalkan pembelajaran maupun latihan, menganalisis performa, dan meningkatkan hasil secara keseluruhan.

Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena merupakan perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan, memberikan stimulan pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang dapat mendorong seseorang ikut serta terlibat dalam proses pembelajaran (Mustofa, 2020).

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam belajar khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran guna mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas, serta dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu menjaga konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, dan media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru setidaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Sastramiharja et al., 2021).

Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan antara guru dengan peserta didik (Yuanta, 2020). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memberikan ide, pandangan, dan kemampuan dalam setiap proses pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Satu-satunya komponen pendidikan terpenting yang memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran hal-hal baru adalah media pembelajarandan memberikan berbagai kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan metode pengajaran dan memberik masukan (Simanjorang et al., 2021).

Berkembangnya teknologi pada era 4.0 ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi meningkatkan penggunaan perangkat elektronik untuk berbagai keperluan seperti pendidikan dan proses pembelajaran

(Palmer, 2015). Teknologi dianggap sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari dan menuntut anak-anak untuk melakukannya belajar menggunakan teknologi sejak usia dini, sehingga teknologi mempunyai dampak besar untuk kemajuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Dalam bidang pendidikan memperkenalkan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) untuk memahami pengetahuan guru dalam penggabungan teknologi dalam proses pembelajaran. *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) merupakan sebuah konstruksi yang dinamis yang menggambarkan sebuah pengetahuan yang diperlukan pendidik ketika mendesain pembelajaran, menerapkan kurikulum, pengajaran dengan membimbing siswa dalam belajar dengan teknologi digital.

Salah satu kemajuan teknologi yang berkembang saat ini adalah telepon pintar (*smartphone*). *Smartphone* dengan internet, pada gilirannya menyediakan akses ke *platform* media sosial. Ponsel pintar atau *smartphone* dan media sosial perangkat seluler yang dianggap sebagai alat pembelajaran nyaman yang menyediakan akses ke semua materi pembelajaran berbeda yang tersedia (Saraubon, 2019). *Smartphone* atau ponsel pintar mempunyai berbagai sistem operasi yang mendukung jalannya perangkat tersebut. Sistem operasi yang sangat populer saat ini adalah sistem operasi android. Dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi guru dapat mengembangkan media pembelajaran, dari banyaknya produk kemajuan teknologi, *smartphone* merupakan salah satu produk yang memiliki peluang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini

smartphone cocok jika dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, apalagi sekarang sudah banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 04 April sampai 26 April 2024 di beberapa satuan Pendidikan bahkan diluar sekolah seperti di sekolah SMP Negeri 30 Medan, SMP Methodist Romalbest Medan dan SMP Plus Darul Ilmi Murni dan di club renang yang melatih siswa siswi pemula maupun atlet, dari hasil observasi (wawancara) terhadap guru dan siswa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perenang pemula mengalami kesulitan dan kegagalan pada saat pembelajaran renang di sekolah maupun pada saat latihan diantaranya yaitu : 1. Siswa SMP perenang pemula kesulitan mendapatkan pembelajaran renang di sebabkan kurangnya pemahaman tentang media 2. Siswa kesulitan mengingat gerakan serta pembelajaran yang di ajarkan di sekolah 3. kegiatan pembelajaran olahraga, materi renang gaya dada dan gaya bebas untuk siswa mengalami kesulitan dalam hal prakteknya, hal ini berdasar pada alasan karena mayoritas siswa masih ada ketakutan untuk mulai belajar berenang dan kurang pahamiya terhadap teknik dasar renang yang benar 4. Jam pelajaran PJOK pada materi renang yang kurang, dan kurang tersedianya sarana prasarana membuat siswa belum bisa menguasai teknik dasar renang 5. Siswa juga mengalami kesulitan untuk mengingat teknik yang diajarkan selama proses pembelajaran 6. Siswa takut berenang atau latihan sendiri tanpa seorang guru atau pendamping (pelatih) 7. Pembelajaran di sekolah yang hanya berfokus pada materi (buku) paket sehinga siswa kurang mamahami seperti apa gerakan renang yang baik dan benar. 8. faktor finansial, kondisi ekonomi

orang tua murid yang sebagian besar kurang mampu menjadi masalah dalam pelaksanaan mata pelajaran olahraga renang.

Pada observasi pertama, pembelajaran masih berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah yang mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa. Pada observasi kedua, meskipun terdapat penggunaan alat bantu seperti video, teknologi yang digunakan masih bersifat pasif dan tidak interaktif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas. Begitu juga pada saat melakukan observasi ke tiga, guru dominan memulai proses pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga kurangnya partisipasi aktif dari seluruh siswa dan variasi metode yang kurang dalam pembelajaran.

Para siswa siswi SMP pemula renang yang sebagian memiliki latar belakang belum bisa berenang. Untuk itu perlu adanya solusi dalam pembelajaran yang dapat memaksimalkan siswa untuk menguasai teknik dasar renang dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini melalui *smartphone*. Sehingga dalam upaya meningkatkan kemampuan keterampilan renang untuk pemula perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis android sehingga latihan atau pembelajarannya tidak terlihat pasif dan tidak membosankan. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah produk berbasis Android yang berisi media pembelajaran renang yang dapat dimanfaatkan untuk guru dan siswa, spesifik produk yang dihasilkan sebagai berikut: 1. Pembelajaran Renang gaya dada 2. Teknik luncuran 3. Teknik gerakan kaki 4. Teknik gerakan tangan 5. Teknik pengambilan napas 6. Koordinasi gerakan. Pembelajaran Renang Gaya Bebas 7.

Pembelajaran renang gaya bebas 8. Teknik luncuran 9. Teknik gerakan kaki 10. Teknik pengambilan napas 11. Teknik gerakan tangan, 12. Koordinasi gerakan.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan, dibutuhkan peninjauan perencanaan simulasi untuk mengilustrasikan gerakan dari berbagai gaya renang. Simulasi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami setiap gerakan gerak dasar untuk pemula. Simulasi akan disajikan dalam bentuk teks audio, gambar, dan animasi yang dapat diakses melalui *smartphone* online maupun offline di *google play store*.

Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis android dirasa sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik serta mendukung pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana belajar sehingga peserta didik lebih terarah dalam penggunaan *smartphone* saat kegiatan belajar. Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi ini mampu menangani keterbatasan ruang dan waktu, oleh karena itu proses pembelajaran mampu dilakukan dimana saja dan kapan saja, tetapi interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung. Salah satu contoh memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada proses belajar mengajar yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan android.

Kelebihan pengembangan media pembelajaran berbasis android materi renang ini yaitu memantik peserta didik lebih aktif berpikir dan bergerak dalam melakukan pembelajaran, selain itu media dilengkapi dengan beberapa jenis komponen yang meliputi teks tulisan, gambar, audio, video (*animasi*) sehingga memudahkan peserta didik yang memiliki berbagai macam tipe belajar. Dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, pendahuluan, materi, evaluasi serta pemberian

soal soal (*kuis*). Media pembelajaran materi renang berbasis android diharapkan dapat memotivasi peserta didik sekolah menengah pertama (SMP) dalam mempelajari materi renang dan lebih memudahkan dalam memahami isi materi tersebut serta peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amir Maulana, Adli Azhari dan Arief Darmawan (2018) tentang pengembangan model latihan renang berbasis *mobile learning* untuk mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi. Untuk produk yang di hasilkan adalah Model gerakan renang ini terdiri dari: (1) pegang papan dengan tangan, *kicking*; (2) pegang bawah, *bubling*; (3) meluncur 2 tangan lurus, ditangkap *coach*; (4) meluncur, kedua tangan lurus, *streamline*; (5) kaki diberi *board*, diapit; (6) *sculling* (merilekskan); (7) tekuk, tendang, lurus; (8) kening masuk air dulu; (9) tangan dan kening bersama-sama; dan (10) kaki lurus dua detik.

Sedangkan peneliti lain Irfan Lutfianto, Reo Prasetyo, Wing Prasetya (2021) Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Renang untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung. Produk yang di hasilkan adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri, dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis android. Dalam aplikasi ini terdapat menu-menu yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa yakni menu seputar (1) Keselamatan di Kolam Renang, (2) Dasar Pengetahuan

Renang, (3) Dasar Perilaku Berenang, (4) Dasar Keterampilan Berenang dan (5) Permainan di air.

Saat ini konsep pengembangan menjadi salah satu topik utama dalam kajian teknologi pendidikan dengan bentuk media pembelajaran seperti media cetak, audio visual, sampai pada teknologi komputer dan integrasi teknologi yang dikendalikan oleh komputer. Pengembangan adalah kegiatan menerjemahkan suatu desain ke dalam fisiknya dengan menerapkan teknologi yang ada (Ismaniati, 2001). Pengembangan produk dengan proses yang sistematis untuk memproduksi bahan instruksional yang telah ditetapkan akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien pada proses belajar mengajar dalam waktu yang relatif singkat (Sudjarwo, 1989). Media atau alat merupakan penyebab utama antara dua pihak yang mengatur proses belajar secara efektif (Arsyad, 2011). Dan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat yang mampu memberikan manfaat kepada pengguna sebagai mediator dalam menunjang melakukan suatu hal ataupun aktivitas yang mana akan melibatkan pemberi berita dan penerima berita sehingga diperoleh suatu informasi yang diinginkan dari kedua belah pihak.

Pembelajaran merupakan proses dimana terjadinya interaksi positif antara guru dengan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Emda, 2018). Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan pengetahuan tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, prinsip-prinsip belajar gerak, materi yang akan diajarkan, metode atau pendekatan yang digunakan, serta agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai tujuan. Maka

kurikulum, program, materi, sarana dan prasarana, fasilitas, serta metode penilaian menjadi perhatian dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga membuat peserta didik terlibat aktif dan peningkatan prestasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku ketika menekankan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sesuai dengan pendekatan berpusat pada peserta didik adalah media pembelajaran berbasis android (teknologi) sehingga guru hanya mengamati dan menawasi dan menjadi sebagai fasilitator proses pembelajaran siswa baik dalam proses pembelajaran dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas perenang pemula atau siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran renang baik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Maka dari itu penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Renang Gaya Dada Dan Gaya Bebas Untuk Pemula Siswa SMP Berbasis Android” Pengembangan ini dibuat untuk menjadi alat bantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran renang di sekolah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik masih beranggapan pembelajaran yang kurang menarik, dan tidak menyenangkan.
2. Pemakaian media pembelajaran yang kurang beragam.

3. Belum sesuainya media pembelajaran berbasis android yang ada di *Play Store*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang akan diteliti cukup luas seperti yang tercantum dalam identifikasi masalah, maka perlu diberikan pembatasan masalah. Pada penelitian penulis fokus pada pembahasan “Pengembangan Media Pembelajaran Renang Gaya Dada dan Gaya Bebas Untuk Pemula Siswa SMP Berbasis Android”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka ditentukan rumusan masalah:

1. Bagaimana spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan renang.?
2. Apakah produk pengembangan media pembelajaran layak untuk meningkatkan keterampilan renang bagi pemula.?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran renang gaya dada dan renang gaya bebas untuk meningkatkan keterampilan renang.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran renang gaya dada dan gaya bebas yang dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran renang.

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian mengetahui dan menemukan hasil dari penelitian, maka sangat di harapkan berguna untuk :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi seorang guru atau pelatih renang dalam mengembangkan keterampilan renang untuk meningkatkan kebugaran dan prestasi renang
- b. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi guru renang dalam mengembangkan cara baru dalam pembelajaran atau pelatihan renang
- c. Menambah keragaman pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat Media Pembelajaran Berbasis Android.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat memberikan wawasan yang berguna untuk mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Dapat memahami lebih baik tentang metode dan strategi pengajaran yang efektif, guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dalam penyusunan program pembelajaran khususnya pembelajaran keterampilan renang.
- c. Membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan renang karena pembelajaran ini dapat dilakukan secara mandiri.

2.7. Spesifik Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini mempunyai spesifik yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis android yang bisa di *download* di *Google Play Store* dan dapat diakses pada *Smartphone*
2. Aplikasi ini berisi 4 menu Pembelajaran dan 7 menu yang berisikan Catatan, Kuis, Vidio pembelajaran, profil pengembang, Glosarium, Informasi aplikasi, Dark Mode.
3. Aplikasi *Samudra Swimpro* dilengkapi dengan gambar dan video guna mempermudah dan memperjelas materi.
4. Isi aplikasi ini dapat di update sesuai dengan perkembangannya.