

# **PENGEMBANGAN MEDIA PELAMPUNG BABE DAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS**

**Susilo**  
SMK Negeri 1 Kedungwuni

## **ABSTRAK**

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Babe Buoy Media (Used Drinking Water Bottle Board) and Animation Video in the freestyle learning swimming class X Light Vehicle Engineering at Kedungwuni State Vocational School 1 Pekalongan district to improve student learning outcomes. The research method used is a survey with a Research and Development (R & D) approach, data collection techniques in interviews, questionnaires, documentation, limited observation and trials (product testing) and extensive trials (usage tests) on swimming learning methods. The collected data are quantitative data and qualitative data. The collected data were analyzed descriptively and the t-test analysis (Wilcoxon Signed Ranks Test) to find out the effectiveness level of the quality of the babe buoy media, and animated videos on swimming learning. The results achieved in this study were; The media product Buoy Babe (Used Drinking Water Bottle Board) is very feasible to use as a swimming learning media, as well as Video Animation swimming procedures are also very feasible to use as a medium of learning, students are more motivated to learn to swim with both media.

**Keywords:** *Media Buoy Babe and Animated Video, learning outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani dalam kurikulum 2013 mempunyai tujuan memberikan bantuan kepada peserta didik untuk mengenal dunianya, meningkatkan kesenangan dalam melakukan aktivitas gerak, kepastian gerak, kekayaan aktivitas gerak, meningkatkan kebugaran jasmani, rohani dan sosial serta kegairahan dalam hidup, membimbing ke arah

penguasaan kewajiban dengan matang sebagai pribadi yang kreatif

Dalam pembelajaran renang gaya bebas pada kompetensi dasar 4.8 mempraktikkan keterampilan tiga gaya renang yang berbeda dengan koordinasi yang baik dan teknik penyelamatan kecelakaan di air dengan menggunakan peralatan yang ada (tali, pelampung, galah, skoci dan lain sebagainya). pada KI.4 (Aspek Ketampilan) berdasarkan pengamatan penulis sebelum

menggunakan modifikasi media pembelajaran, peserta didik belum maksimal dalam menguasai dan memahami ketrampilan renang gaya bebas. Kondisi tersebut dikarenakan (1) pengalaman belajar peserta didik sebelumnya, (2) pembelajaran yang monoton tanpa adanya variasi dan inovasi pembelajaran hal ini cenderung membosankan, (3) suasana belajar yang kurang menyenangkan sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang tantangan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (4) sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran. (5) gaya mengajar guru, model dan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Berdasarkan uraian di atas penulis melakukan uji coba pembelajaran modifikasi pengembangan media pelampung babe dan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas.

## **METODE PENELITIAN**

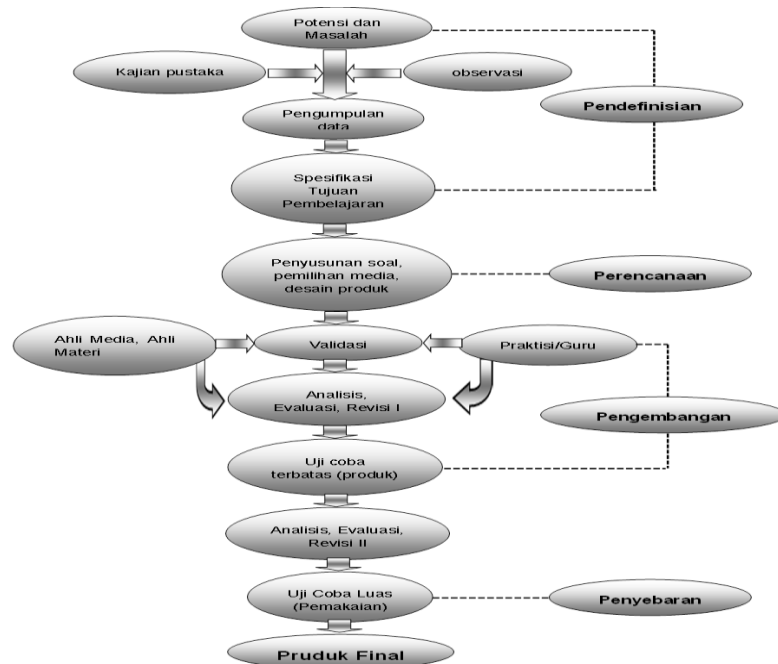
Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah survey, dengan pendekatan *Research and Development* (R & D). Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif, yang dikumpulkan dengan

sedangkan cara wawancara, angket, dokumentasi, observasi, serta uji coba penggunaan media pada uji coba terbatas (uji coba produk) dan uji coba luas (uji pemakaian media uji).

Data yang terhimpun dianalisis secara deskriptif dan uji *t* (*Wilcoxon Signed Ranks Tes*) digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas metode pembelajaran renang dengan menggunakan media pelampung babe, dan video animasi.

Desain penelitian pengembangan media pembelajaran Pelampung Babe (Papan Pelampung Botol Air Minum Bekas) dan Video Animasi ini mengikuti alur Sivasailam, Dorothy, dan Melvyn (1974). Model pengembangan 4-D tahap utama yaitu :*Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Bagan alur pengembangan media pembelajaran 4D diilustrasikan sebagai berikut.





Gambar 1. Alur Penelitian dan pengembangan

9

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Media Pembelajaran saat ini

Hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran yang berbentuk inovasi dan video didapatkan hasil berdasarkan ceklis yang diberikan pada peserta didik, dari 72 peserta didik didapatkan hasil 69 peserta didik memilih media pembelajaran berbentuk 3 dimensi dan video pembelajaran.

## Desain Produk Media Pelampung Babe dan Video Animasi

Desain produk awal Media Pelampung Babe dan Video Animasi yang dibuat berdasarkan kajian pustaka dan observasi hasil penelitian pendahuluan. Desain produk awal Media Pelampung Babe dan Video Animasi untuk pembelajaran renang gaya bebas Kelas X Teknik Kendaraan Ringan

terdiri dari 2 (dua) jenis media pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya belajar pada dirinya (Usman, 2002 :1). Media pembelajaran adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam ilmu pengetahuan (Iswadji, 2003: 8).

### **1) Media Pelampung Babe**

Media ini terbuat dari botol air minum mineral bekas berbentuk pelampung, yang merupakan pelampung sederhana yang dibuat dengan mengabungkan 3 buah botol bekas air minum mineral melebar, sebagai alas botol bekas menggunakan potongan pipa pralon ukuran besar (3 in), dan dibelah

serta diratakan dengan cara dipanaskan diatas api, setelah pralon besar benar-benar rata kemudian dipotong sisinya dengan ukuran panjang

38 cm, lebar 28 cm. Pada ujung papan pralon dibuat setengah lingkaran.

Semua komponen tersebut kemudian digabungkan dengan cara ditali pada ujung leher botol dan pangkal botol dengan erat pada papan pipa pralon yang telah dipersiapkan, sehingga pengabungan 3 buah botol air minum bekas dengan papan dari pralon bekas berubah bentuk sebagai pelampung. Agar pelampung lebih terlihat indah maka pelampung Botol air minum bekas diberikan warna yang menarik,



adalah sebagai berikut

### **Gambar 1. Media Pelampung Babe**

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu 2 orang ahli dan 1 orang praktisi mencakup aspek tampilan dan aspek penggunaan Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validator media Pelampung Babe di dapatkan jumlah skor dari ahli I (Sungkowo, S.Pd, M.Pd ) sebanyak 23, ahli II (Kurnia Adi C, ST, M.Kom) sebanyak 22 dan praktisi (Amirudin, S.Pd) sebanyak 24, rerata perolehan skor 4,6 yang artinya masuk kategori kriteria **Sangat layak**. Akan tetapi untuk mendapatkan media Pelampung Babe yang diharapkan diharapkan melakukan perbaikan sesuai validator. Saran dan perbaikan Media Pelampung Babe dari ahli dan praktisi yaitu: 1) Petunjuk langkah penggunaan media dengan urutan yang detail; 2) Tambahan untuk pegangan agar media yang digunakan lebih mudah; 3) papan yang digunakan lebih tahan air.

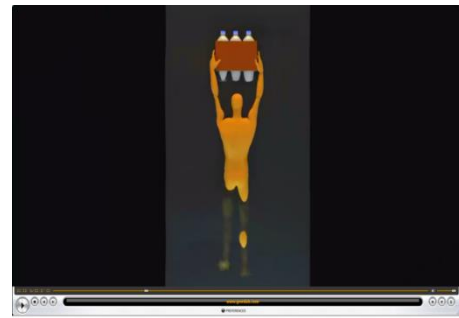
### **2) Video Animasi renang gaya bebas**

Video animasi merupakan video animasi yang berisi : (1) materi langkah-langkah latihan renang gaya bebas mulai dari gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas, (2) animasi latihan gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas, (3) animasi rangkaian latihan gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas pada renang gaya bebas.

Video animasi, menurut Daryanto (2015:86) menyatakan bahwa video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individu maupun berkelompok. Media Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar gerak, dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu program audio dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari

waktu ke waktu. Media video animasi merupakan video animasi yang berisi : (1) materi langkah-langkah latihan renang gaya bebas mulai dari gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas, (2) animasi latihan gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas, (3) animasi rangkaian latihan gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas pada renang gaya bebas.

Hasil Penilaian validasi video oleh ahli media meliputi dua aspek utama ,yaitu mencakup aspek tampilan media dan aspek penggunaan. Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validator media Animasi di dapatkan jumlah skor dari ahli I (Sungkowo, S.Pd, M.Pd ) sebanyak 22, ahli II (Kurnia Adi C, ST, M.Kom) sebanyak 21 dan praktisi (Amirudin, S.Pd) sebanyak 23, rerata perolehan skor 4,4 yang artinya masuk kategori kriteria **Sangat layak**.



**Gambar 2. Bentuk Video Animasi**

Untuk mendapatkan Media Animasi yang diharapkan, maka perbaikan sesuai validator sangat perlu dilakukan .Saran dari ahli dan praktisi yaitu ; 1) Tampilan gambar video 3D perlu step yang lebih detail.

3) Analisis Hasil Belajar Praktik Peserta Didik

Media Pelampung Babe dan Video Animasi dinyatakan sangat layak oleh validator pada uji validasi, kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran.

### **3) Hasil Belajar Praktik (Pretest)Peserta didik**

Sebelum menggunakan Media Pelampung Babe dan Video Animasi, dilakukan pretes bagi peserta didik. Hasil yang diperoleh dari 72 peserta didik peserta didik kelas X TKR 1 dan X TKR 2 yang

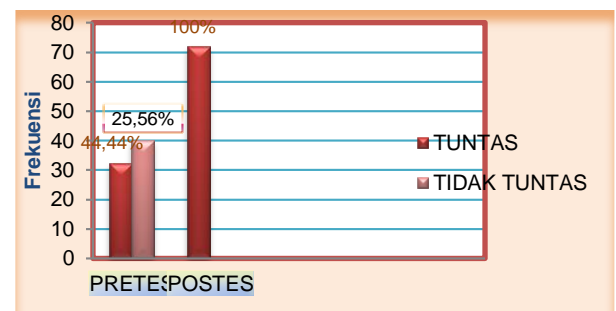
mengikuti pretest, 32 peserta didik memperoleh nilai lebih dari 75 dan 40 peserta didik memperoleh nilai kurang dari 75. Berdasarkan tabel ketuntasan diperoleh persentase ketuntasan 44,44 % persentase ini termasuk dalam kriteria rendah dan ketuntasan belajar klasikal tidak terpenuhi.

#### 4) Hasil Belajar Praktik (Postes) Peserta didik

Untuk mengetahui Media Pelampung Babe dan Video Animasi, sebagai media evaluasi telah dilakukan postes bagi peserta didik kelas X TKR 1 dan X TKR 2 SMK N ! Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Masing –masing peserta didik melakukan praktik dengan menggunakan Media Pelampung Babe, sebelum dilakukan postes peserta didik sudah mendapatkan materi renang melalui video animasi, sehingga peserta didik sudah mempunyai gambaran yang nyata tentang renang gaya bebas yang benar. Postes yang dilakukan dari 72 peserta didik peserta didik kelas X TKR 1 dan X TKR 2 yang mengikuti

postes, 72 peserta didik memperoleh nilai lebih dari 75 dan tidak ada peserta didik memperoleh nilai kurang dari 75. Berdasarkan tabel ketuntasan diperoleh persentase ketuntasan 100 % persentase ini termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

Hasil pretes dan postes belajar peserta didik dapat digambarkan dalam diagram balok berikut:



**Gambar 3. Hasil Belajar Praktik**

Hasil belajar telah banyak disampaikan oleh pakar pendidikan. Menurut Nana Sudjana (2010 : 22) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar, alat pengukurnya berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Untuk dapat disebut sebagai kompetensi belajar atau



hasil belajar, maka diperoleh suatu yang baru pada tingkah laku yang harus memenuhi beberapa syarat. Adalah : (1) perubahan yang terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, (3) perubahan belajar bersifat positif aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bersifat teratur, dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

#### **5) Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik**

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik setelah menggunakan Media Pelampung Babe dan Video Animasi sebagai media evaluasi bagi peserta didik kelas X TKR 1 dan X TKR 2, terdapat perubahan yang signifikan pada peserta didik terlihat peserta didik antusias bahkan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Ada dua macam motivasi, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal adalah motivasi yang diciptakan dari dalam,

sedangkan motivasi eksternal adalah motivasi yang tercipta dari pengaruh luar. Motivasi internal akan membuat seseorang dapat melakukan sesuatu kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya secara awet. Motivasi eksternal dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya secara awet apabila diubah menjadi motivasi internal (Harnowo, 2007:43-44).

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Media pelampung babe yang terbuat dari botol air minum mineral bekas berbentuk pelampung, dengan alas botol bekas menggunakan potongan pipa pralon ukuran besar (3 in), yang diberi warna yang menarik, sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran renang, demikian juga animasi video yang berisi materi langkah-langkah latihan renang gaya bebas mulai dari gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas, (2) animasi latihan gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan

nafas, (3) animasi rangkaian latihan gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan pengambilan nafas pada renang gaya bebas, juga sangat layak digunakan sebagai medium pembelajaran renang.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Pelampung Babe dan Video Animasi, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pelampung Babe dan Video Animasi dapat digunakan sebagai alternatif media Pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Produk media Pelampung Babe dan Video Animasi dapat dikembangkan lagi dengan desain lebih unuk dan bagus lagi yang digunakan sebagai media Pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Harnowo.2007. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Menyenangkan*.Bandung : Penerbit MLC
- Hakim, Thursan.2005.*Belajar Secara Efektif*.Jakarta : Puspa swara
- Roji.2006.*Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Sidoharjo: Erlangga.
- Sudjana,Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadharma, et. al. 2013.*Guru Abad 21*. Jakarta : Depdiknas.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.