

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TEKNIK DASAR RENANG PEMBELAJARAN PENJASORKES SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KABUPATEN KUDUS

Abdullah Efendi^{1*}

¹Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jawa Tengah, Indonesia

* Corresponding Author: abdullahefendi@unisnu.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 17, 2022
Revised February 11, 2022
Accepted March 14, 2022
Available online April 28, 2022

Kata Kunci:

Analisis Manajemen, Pengelolaan Kolam Renang, Lumban Tirta

Keywords:

Management Analysis, Swimming Pool Management, Lumban Tirta.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan sebuah produk Software multimedia pembelajaran berupa CD (Compact Disc) dan buku sebagai panduan operasionalnya untuk pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan, sesuai tahapan-tahapan, sehingga menghasilkan multimedia pembelajaran yang berkualitas. 2) Menghasilkan multimedia sebagai sumber belajar baik bagi guru maupun siswa. Prosedur yang digunakan meliputi beberapa tahapan: 1) pendahuluan identifikasi kebutuhan dan menentukan materi, 2) pengembangan desain pembelajaran (identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar), 3) identifikasi (karakteristik siswa, analisis pembelajaran, pengembangan butir tes, menyusun strategi pembelajaran dan menetapkan evaluasi), 4) pengembangan desain produksi, evaluasi dan revisi. Setelah melalui produksi dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media tahap ini merupakan evaluasi tahap I. kemudian produk yang sudah direvisi divalidasi kembali oleh ahli materi dan ahli media yang merupakan evaluasi tahap II selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah siswa SMP N 2 Undaan Kudus, siswa MTs N 2 Kudus, MTs Tamrinut Thullab, SMP N 1 Undaan, MTs N 1 Kudus di Kabupaten Kudus. Data dikumpulkan melalui angket, dan wawancara. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk serta data kualitatif lainnya. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Saran-saran yang diperoleh digunakan sebagai revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan Validasi oleh ahli materi secara keseluruhan yaitu aspek kualitas pembelajaran dan aspek isi materi adalah "baik" dengan rerata 3,6 skor. Penilaian ahli media pada produk adalah "baik" dengan rerata skor 3,7 pada uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah "baik" dengan rerata skor 4,2. Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah "sangat baik" dengan rerata skor 4,3. Simpulan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk multimedia teknik dasar renang pembelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Pertama yang layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu dapat digunakan sebagai sumber belajar interaktif yang dapat membantu siswa belajar mandiri.

ABSTRACT

The purpose of this study development to produce: 1) software multimedia learning Compact Disc and book for operational guidelines physical education, study and health learning appropriate, so

that result in multimedia quality learning. 2) Designation produce multimedia as learning resource for both teachers and students.

The procedure Research and Development design used stages : preliminary identification of needs and determine the material, development of learning design (standart identification competence and basic competence, identification characteristics of student, learning analysis, developing of test items, learning strategy and establish evaluation), development of product design, evaluation and revision. After the initial product generated through the production of which is validated by experts of material and media experts this stage is an evaluation of the first phase, later revised products validated by expert content and media expert evaluation of second phase which is subsequently tested products to students through the trial phase of small group and large group. The subject of trial were junior high school student in SMP N 2 Undaan Kudus, siswa MTs N 2 Kudus, MTs Tamrinut Thullab, SMP N 1 Undaan, MTs N 1 Kudus, Kudus district. Data were collected through questionnaires and interviews. Data in the form of assessment of the quality product, suggestions for product improvement and other qualitative data. Quantitative data were analyzed with descriptive statistics. Advices obtained were used as product revision. The result of this research was validation by expert material that aspect of the quality of teaching and the content of the material aspect "good" with mean 3,6 scores. Media expert assessment of the product was "good" with mean 3,7 scores the small group trial was "good" assessment of students with a mean score of 4,2. The assessment test on large group of students was "very good" with mean score of 4,3. The conclusion in this development research is produce multimedia learning basic techniques product of swimming sports physical education and health Junior High School fit for use in the process of teaching and learning activities. Other than it can be used as an interactive learning resources that can help students learn independently.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Didi, dkk (2015) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan kesehatan yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perubahan holistic dalam perkembangan individu secara. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah sebagai alat untuk mendidik (keterampilan anak yang berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial). Pendidikan jasmani meliputi: Aktivitas pengembangan, Aktivitas senam, Aktivitas ritmik, Aktivitas air, Pendidikan luar kelas dan kesehatan yang tersusun dalam satu kurikulum pendidikan jasmani tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Materi pendidikan jasmani salah satunya adalah materi pembelajaran aktivitas air yang mempunyai kompetensi dasar pembelajaran teknik dasar renang.

Menurut Budiningsih (2010:2), renang adalah satu di antara olahraga air yang dilakukan dengan menggerakkan badan di air, seperti menggunakan kaki dan tangan sehingga badan terapung di permukaan air. Agus Supriyanto (2013) Renang adalah aktivitas yang dilakukan di air dengan berbagai macam bentuk dan gaya yang sudah sejak lama dikenal serta banyak memberikan manfaat kepada manusia.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dari 6 Sekolah yang ada di Kabupaten Kudus mengenai pembelajaran Penjasorkes materi teknik dasar renang ditemukan beberapa masalah sebagai berikut : 1) 2 diantaranya mengajarkan materi teknik dasar renang, tetapi hanya menggunakan media seadanya misalnya seperti gambar dll, 2) untuk teknik berenang sendiri hanya 1 sekolah yang mengajarkan materi teknik dasar renang itupun diajarkan diluar jam pelajaran dan satu bulan sekali, 3) pemahaman guru mengenai teknik dasar renang terutama mengenai teknik dan peraturan masih belum begitu baik, serta bentuk-bentuk dalam penyampaian materi pengajarannya pun masih kurang optimal dan cenderung monoton, 4) masih ada sekolah yang tidak sama sekali mengajarkan materi teknik dasar renang, 5) dalam pembelajaran teknik dasar renang belum begitu efektif, karena guru yang terlihat menggunakan metode ceramah dengan media pendukung hanya gambar pasif, sehingga sebagian siswa cenderung merasa bosan dan siswa mencari kesibukan yang lainya, 6) keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang ada, dari enam sekolah hanya satu sekolah yang bekerja sama dengan pihak kolam renang. Dari beberapa masalah yang ada peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran teknik dasar renang tidak selalu dilakukan disetiap sekolah karna keterbatasan sarana dan prasarana.

Salah satu untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran teknik dasar renang adalah menggunakan bantuan multimedia. Multimedia pembelajaran diharapkan akan mempermudah guru dalam memberikan materi kepada para siswa. Ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat sehingga seorang guru dan siswa tentunya harus mampu untuk mengikuti kemajuan yang telah ada. Dengan dikembangkannya media pembelajaran teknik dasar renang untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ini diharapkan dapat memotivasi siswa dan mempermudah guru pendidikan jasmani dalam melakukan proses pembelajaran.

Identifikasi masalah sesuai dengan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut. Perlunya Pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk CD (compac disk) pembelajaran sebagai media pembelajaran yang tepat bagi siswa SMP, Perlunya penggunaan media yang dapat mengembangkan potensi dan meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, Terbatasnya media pembelajaran berbasis komputer yang terdapat di sekolah.

Rumusan Masalah: (1) Bagaimana bentuk multimedia teknik dasar renang dalam mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (2) Bagaimana efektifitas pembelajaran teknik dasar renang dengan multimedia bagi siswa Sekolah Menengah Pertama?

Dalam proses pengajaran pada pendidikan jasmani, unsur pembelajaran memegang peranan penting. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru untuk memahami sebaik-baiknya tentang proses pembelajaran. Sehingga guru dapat melaksanakan proses pengajaran secara baik dan efektif. Proses pembelajaran tersebut merupakan kegiatan belajar mengajar atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang ingin diharapkan.

Makmun (2000:157) berpendapat bahwa: "Belajar ialah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu." Begitu juga dengan yang diungkapkan oleh Djamarah dan Zain (2006:10) menjelaskan bahwa:

"Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatannya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi."

Sedangkan belajar menurut Ahmadi dan Prastya (1997:17) yang dikutip oleh Oom Rohmah (2010:54) menjelaskan bahwa: Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi

Dimiyati dan Mudjiono (2002:157): "Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap." Sedangkan Hamalik (1995:57) berpendapat, "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran." Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran merupakan proses perpaduan unsur - unsur yang saling mempengaruhi dalam suatu proses untuk mencapai tujuan pembelajaran Sudjana (2005:3): "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.". Maka dalam suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal, harus memperhatikan berbagai faktor. Berbagai faktor dimaksud adalah tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi.

Sugiyanto dkk, (1992:131) karakteristik sebagai berikut: (3) Perkembangan kemampuan gerak adalah sejalan dengan perkembangan koordinasi, fleksibilitas, keseimbangan, serta perkembangan kemampuan fisik yang lain. Peningkatan kemampuan gerak bisa diidentifikasi berdasarkan peningkatan efisiensi, kelancaran, kontrol, dan variasi gerakan serta besarnya tenaga yang bisa disalurkan melalui gerakan. (2) Pada masa anak besar, berbagai gerak dasar dan variasinya yang telah bisa dilakukan sebelumnya akan mengalami peningkatan sebelumnya akan mengalami peningkatan kualitas atau mengalami penyempurnaan. Peningkatan kualitas penguasaan sangat dipengaruhi oleh kesempatan untuk melakukannya. (3) Pada umumnya anak besar baik anak laki-laki maupun anak perempuan mengalami peningkatan besar dalam hal minatnya melakukan aktivitas fisik. Karena menyenangkan aktivitas kelompok, aktivitas yang bersifat kompetitif, aktivitas gerak ritmik, dan yang bersifat kepelatihan.

Menurut Sadiman (2002: 6) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Suwarna (2005: 128) dalam pembelajaran (instructional), sumber informasi adalah dosen, guru, instruktur, peserta didik, bahan bacaan dan sebagainya. Secara lebih khusus (Cecep & Bambang, 2011: 7) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran menurut Santyasa (2007:3) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Gerlach & Ely (Arsyad, 2006: 12-13) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Ketiga ciri tersebut adalah (1) ciri fiksatif, (2) ciri manipulatif, (3) ciri distributif.

Menurut Sanaky (2009:6) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: (1) Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langkah,(2) Membuat duplikasi dari onyek yang sebenarnya, (3)Membuat konsep abstrak ke konsep konkret,(4)Memberi kesamaan persepsi, (5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, (6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, (7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Livie & Lentz (Cecep & Bambang, 2011:20) mengemukakan empat fungsi pembelajaran khususnya media visual, yaitu: (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, (4) fungsi kompensatoris

Multimedia pembelajaran menurut Rahayuningrum (2011) dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafis, animasi, dan video (Agus Suheri : 2006)

Multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya.Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antarapandangan,suara dan gerakan.Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Malik dan Agarawal (2012) menyatakan bahwa "Multimedia provides a technology based constructivist learning environment where students are able to solve a problem by means of self explorations, collaboration and active participation".Artinya: Multimedia menyediakan teknologi lingkungan belajar konstruktivis berbasis di mana siswa mampu memecahkan masalah dengan cara eksplorasi diri , kerjasama dan partisipasi aktif. Multimedia telah mengalami perkembangan konsep sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. Ketika teknologi komputer belum dikenal, konsep multimedia sudah dikenal yakni dengan mengintegrasikan berbagai unsur media seperti: cetak, kaset audio, video dan slide suara. Unsur-unsur tersebut dikemas dan dikombinasikan untuk menyampaikan suatu topik materi pelajaran atau perkuliahan tertentu. Pada konsep ini, setiap unsur media dianggap mempunyai kekuatan dan kelemahan. Kekuatan salah satu unsur media yang dimanfaatkan untuk mengatasi kelemahan media lainnya. Misalnya, penjelasan yang tidak cukup disampaikan teks tertulis seperti cara mengucapkan sesuatu, maka dibantu oleh media audio. Demikian juga materi yang punya visualisasi dan gerak, maka dibantu dengan video.

Everhart, dkk (2002) menyatakan bahwa "Multimedia is the process of the interaction was simple and time-efficient. Most student spent an average of 10 minutes recording personal information". Artinya: Multimedia adalah proses yang sangat sederhana dan menghemat waktu untuk menggunakannya. Banyak siswa menggunakan sepuluh menit untuk merekam informasi pribadinya. Perkembangan teknologi multimedia mempunyai peranan semakin penting penting dalam dunia pendidikan lebih spesifik lagi dalam pembelajaran. Pada saat ini, guru maupun siswa memahami bahwa proses belajar dipandang sebagai proses yang aktif dan partisipatif, konstruktif, kumulatif, dan berorientasi pada tujuan pembelajaran. Beberapa kelebihan multimedia adalah tidak perlu pencetakan hard copy dan dapat dibua/diedit pada saat mengajar menjadi hal yang memudahkan guru dalam menyampaikan materinya. Berbagai variasi tampilan bahkan audio mulai di coba sepeerti animasi bergerak, potongan video, rekaman audio, dan panduan suara dibuat untuk mendapatkan sarana bantu mengajar yang sebaik-baiknya.

Menurut Vaughan (2011:1), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video (Rusman, dkk 2011:71). Zainiyati (2017:172) menyatakan bahwa multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hepotesis sebagai berikut Dalam pengembangan multimedia pembelajaran, materi yang disajikan harus menarik dan lebih aplikatif. Selain itu, penyusunannya harus memenuhi beberapa standar mutu penilaian yang berfungsi sebagai patokan untuk mengetahui bahwa kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran maupun sebagai sumber belajar siswa untuk proses pembuatan multimedia pembelajaran dilakukan melalui empat tahap 1) Pendahuluan seperti menentukan mata pelajaran, identifikasi kebutuhan, dan menentukan materi. 2) Tahap pengembangan desain pembelajaran. 3) pengembangan desain software multimedia. 4) Evaluasi Produk. Setelah melalui empat tahapan tersebut maka akan dapat dihasilkan produk akhir yaitu multimedia pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar renang. Multimedia pembelajaran aktivitas air materi renang untuk mengoptimalkan pemahaman teknik aktivitas air materi renang pada siswa sekolah menengah pertama (SMP). Sejalan dengan pendapat Didi & Tuti (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi sangat mempermudah aktivitas sehari-hari setiap manusia, sehingga dengan kata lain dengan mengembangkan media pembelajaran akan memudahkan proses pembelajaran bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Prosedur Pengembangan : (1) Pendahuluan merupakan langkah awal memulai pengembangan yaitu : menentukan mata pelajaran, melakukan identifikasi kebutuhan, dan menentukan materi (2) Pengembangan desain pembelajaran meliputi : menentukan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi, melakukan analisis pembelajaran, merumuskan kompetensi dasar, mengembangkan materi, menyusun strategi pembelajaran dan menetapkan evaluasi. (3) Pengembangan *Software* multimedia pembelajaran meliputi pembuatan *flowchart view* dan penulisan naskah, pengumpulan bahan - bahan dan proses pembuatan produk. (4) Evaluasi produk yang dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) Evaluasi tahap I, yaitu tahap validasi materi oleh ahli materi I dan ahli materi II. Pada tahap ini juga dilakukan validasi ahli media I dan II. Data yang diperoleh kemudian dianalisis I dan revisi I sebagai pengembangan produk 2) Evaluasi tahap II, yaitu tahap validasi materi oleh ahli materi I dan ahli materi II. Pada tahap ini juga dilakukan validasi ahli media I dan II. Setelah mendapatkan data kemudian dianalisis II dan revisi Iiterhadap produk yang dikembangkan 3) Evaluasi tahap III, yaitu tahap uji coba kelompok kecil, analisis III, dan revisi III. 4) Evaluasi tahap IV, yaitu uji coba kelompok besar, analisis IV, dan revisi IV (5) Hasil akhir berupa CD (*Compac Disk*) pembelajaran yang memuat materi aktivitas air bagi siswa SMP.

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 125 siswa, pada uji coba kelompok kecil berjumlah 35 siswa yang terdiri dari SMP kelas VII,VIII,IX pada satu sekolah dan pada uji coba kelompok besar jumlah 90 siswa SMP pada 4 sekolah di kabupaten Kudus. Jumlah keseluruhan yang terlibat dalam aktivitas uji coba multimedia pembelajaran adalah 125 siswa sekolah menengah pertama (SMP). Sedangkan guru yang mengamati dan menilai melalui kuisisioner adalah sebanyak 5 guru, dengan masing-masing 2 guru pada ujicoba kelompok kecil dan 3 guru dalam uji coba kelompok besar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan dan dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa sehubungan dengan kritik, saran dan masukan - masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut. Instrumen angket disusun untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan diantaranya berisi aspek pembelajaran, tampilan, isi materi dan pemograman. Angket berisi daftar pernyataan disertai skala nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba skala kecil dan besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dinamakan Multimedia teknik dasar renang pembelajaran penjasorkes yang berupa *compac disc* (CD) dengan dilengkapi buku panduan. Dan didalamnya merupakan *software Mecromedia Flas* yang dijalankan didalam komputer atau laptop. Multimedia pembelajaran ini memuat salah satu materi yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu Teknik Dasar renang siswa SMP/MTs kelas VII, VIII dan IX. Dalam menjalankan multimedia pembelajaran ini siswa berinteraksi langsung dengan multimedia pembelajaran untuk memindahkan *slide* yang

satu ke *slide* yang lain. interaksi ini berupa mengklik tombol yang sesuai pada multimedia pembelajaran ini

Penyajian data dari Validasi oleh ahli materi secara keseluruhan aspek adalah kategori “baik “ dengan rerata 3,6 skor.

Tabel 1. Kualitas Produk Multimedia Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Kualitas Materi Pembelajaran	2,9	4,1	3,5	Baik
Isi Materi Pembelajaran	2,9	4,6	3,75	Baik
Rata-rata			3,6	Baik

Penilaian ahli media pada produk adalah kategori “baik” dengan rerata skor 3,7.

Tabel 2. Kualitas Produk Multimedia Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Media		Rerata	Kategori
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	3,9	4,0	3,95	Baik
Aspek Pemograman	2.3	3,5	3,50	Baik
Rata-rata			3,72	Baik

Pada uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah kategori “baik” dengan rerata skor 4,2.

Tabel 3. Kualitas Multimedia Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor Uji Coba Kelompok Kecil	Rerata	Kategori
Aspek Pembelajaran	62,7	4,2	Baik

Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah “sangat baik “ dengan rerata skor 4,3

Tabel 4. Kualitas Multimedia Pada Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Rerata Skor Uji Coba Kelompok Kecil	Rerata	Kategori
Aspek Pembelajaran	64,1	4,2	Baik

PEMBAHASAN

Setelah melalui empat kali revisi berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar maka dapat diperoleh produk multimedia pembelajaran Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjaskesrek yang layak digunakan sebagai sumber belajar siswa SMP di Kabupaten Kudus.

Berikut ini tampilan Produk multimedia teknik dasar renang pembelajaran penjaskesrek Sekolah Menengah Pertama.

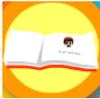


Gambar 1. Tampilan akhir halaman Menu

Pada tampilan halaman menu seperti pada gambar diatas terdiri dari beberapa icon yang mempunyai fungsi dan tugas yang berbeda beda sesuai dengan bentuk gambar icon itu sendiri yang bisa di pilih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dalam tabel dibawah ini

Tabel 5. Keterangan icon pada tampilan halaman menu

ICON	KETERANGAN
	Icon disamping berfungsi sebagai "PETUNJUK PENGGUNAAN" pengoperasian multimedia pembelajaran secara keseluruhan
	Dengan gambar kaca mata renang berfungsi sebagai "PENDAHULUAN" yang didalamnya berisi tentang manfaat berenang bagi tubuh
	"HISTORI/SEJARAH" tentang olahraga berenang yang di wakili icon dengan gambar jam dinding
	Gambar disamping merupakan "MATERI RENANG" empat gaya yang terdiri dari teks dan didukung dengan video renang.
	Icon disamping berisi tentang "PERATURAN PERLOMBAAN" renang sesuai dengan peraturan PRSI di Indonesia

	Gambar "LATIHAN SOAL" yang terdiri dari tiga kategori dan lengkapi dengan penilaian secara langsung agar dapat dilihat kemampuan memahami materi yang sudah di berikan dengan nilai maxsimal 100
	Icon disamping adalah "PROFIL", yang membuat produk multimedia teknik dasar renang pembelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Pertama
	"Gambar X ini menunjukkan "KELUAR" dari halaman Multimedia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Pengembangan multimedia ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahapan pendahuluan, identifikasi kebutuhan, menentukan materi pengembangan desain pembelajaran, pengembangan desain produksi evaluasi, dan revisi. (2) Setelah melalui tahap produksi dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, tahap ini merupakan evaluasi tahap I, kemudian produk yang sudah direvisi divalidasi kembali oleh ahli materi dan ahli media yang merupakan evaluasi tahap II, (3) Produk sudah direvisi diujicobakan kepada siswa melalui tahap uji coba kelompok kecil tahap ini merupakan evaluasi tahap III, dan tahap berikutnya adalah evaluasi tahap IV yaitu produk yang sudah direvisi diujicobakan ke siswa pada ujicoba ke siswa pada uji coba kelompok besar.(4) Hasil akhir setelah beberapa tahapan kemudian didapatkan produk multimedia teknik dasar renang.

Pengembangan produk multimedia ini juga memiliki keterbatasan antara lain adalah (1) Produk yang dihasilkan masih memerlukan lebih banyak lagi pembahasan dan soal karena dapat digunakan sebagai latihan bagi siswa. (2) Produk ini memerlukan komputer atau laptop untuk mengoperasikannya, dan siswa yang ingin belajar mandiri menggunakan media ini harus memiliki komputer atau laptop untuk menggunakannya diamanpun dan kapanpun. Hal ini sangat menyulitkan siswa bagi siswa yang tidak memiliki komputer atau laptop.(3) Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran ini dapat layak untuk diujicobakan pada ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar.

Saran sebagai berikut : (1) Produk multimedia teknik dasar renang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini dapat digunakan dan dimanfaatkan pada proses pembelajaran mata pelajaran Penjasorkes untuk belajar secara mandiri oleh siswa (2) Perlu dikembangkan produk-produk multimedia teknik dasar renang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi yang ada pada silabus sehingga dapat membantu belajar mandiri oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Agus Suheri. (2006). *Multimedia sebagai media pembelajaran* Yogyakarta: Andi
- Agus Supriyanto. (2013). *Pedoman Identifikasi Pemanduan Bakat Istimewa*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, A. (2010). *Berenang Gaya Bebas*. kudu: Pura Barutama.
- Ilham, Zulfikar. (2013). “*Pengembangan Video Instruksional Pelatihan Sepakbola Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Permainan Peserta Ektrakurikuler Di SMK*”. Semarang: UNNES
- Niken Ariani dan Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia : Making it work 8th ed*. USA : McGraw Hill.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.

Artikel yang dimuat dalam buku/book chapter:

- Didi, Yudha Pranata & Tuti Sarwita. (2019). Permainan Tradisional Englobaba Biskuit Meningkatkan Kelincahan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena* Volume 10, Nomor 2, Desember 2019. E-ISSN: 2502-6860. DOI: <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i2.509>, <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/509>.
- Didi, Yudha Pranata, Soegiyanto, KS & Soekardi. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Eksplorasi dan Kelincahan Siswa Terhadap Hasil Belajar Permainan Sepakbola Siswa Kelas VII DI MTS NEGERI 2 KUDUS. *Journal of Physical Education and Sports, JPES 4 (1) (2015)*, ISSN 2252-648X. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>.
- Everhart, Brett. Dkk. (2002). Multimedia Software’s Effect on High School Physical Education Students’ Fitness Patterns. *The Physical Education Faal.2002. Volume 59. Number 3*.
- Malik, S & Agarawal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study. *International Journal of Information and Education Technology, Vol. 2, No. 5, October 2012*.

Nagaswaran. A.S. (2014). Effect Of Interactive Multimedia (IMM) on Teaching Basic Anatomy In Physical Education. *Star Phy.Edn.Vol.1 Issue 4. 08(2013)*. ISSN: 2321-676X