

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN KEGEMARAN BERENANG SISWA KELAS 5C SDN KASIN

Oktavianus

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: oktavianus.2331617@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um067.v4.i2.2024.1

Kata kunci

renang
media pembelajaran interaktif
siswa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran renang interaktif dalam meningkatkan keterampilan dan kegemaran berenang siswa kelas 5C di SDN Kasin. Renang merupakan olahraga yang memberikan manfaat kesehatan fisik dan mental yang signifikan, namun terdapat tantangan dalam meningkatkan aksesibilitasnya serta memotivasi anak-anak untuk belajar renang dan metode pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik juga dapat menjadi penghambat dalam pengembangan kemampuan berenang siswa. Pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan analisis tematik untuk memahami pengalaman dan persepsi siswa serta guru terkait penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain dengan konten dan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 5C. Media tersebut mencakup tutorial renang yang disajikan secara visual menarik, permainan interaktif yang menguji keterampilan berenang, dan tes evaluasi untuk mengukur kemajuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berenang siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, yang tercermin dari tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme selama sesi pembelajaran. Guru juga melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif membantu mereka dalam mengajar dengan lebih efektif dan menarik minat siswa terhadap pembelajaran renang.

1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk individu menjadi anggota masyarakat. Olahraga renang telah lama dikenal sebagai salah satu kegiatan yang memberikan manfaat besar bagi kesehatan fisik dan mental manusia. Dari segi fisik, berenang membantu meningkatkan kekuatan otot, daya tahan tubuh, serta kesehatan jantung dan paru-paru. Tak hanya itu, aktivitas ini juga efektif dalam membakar kalori dan meningkatkan koordinasi serta keseimbangan tubuh (Kurniawan Amaliyah & Hasan, 2023). Di samping itu, secara mental, berenang dapat mengurangi tingkat stres dan kecemasan, sekaligus meningkatkan kualitas tidur. Namun, realitanya, masih banyak anak-anak yang belum memiliki kemampuan berenang yang memadai (Hidayat, et.al. 2020). Berbagai faktor seperti kurangnya akses terhadap fasilitas kolam renang, kurangnya motivasi, dan metode pembelajaran yang kurang efektif menjadi penyebab utama terbatasnya kemampuan berenang pada anak-anak. Terlebih lagi, di zaman di mana teknologi semakin berkembang pesat, tantangan baru muncul dalam menjaga minat anak-anak terhadap olahraga tradisional seperti renang (Endrawan, et.al., 2023).

Salah satu strategi yang diakui efektif dalam meningkatkan pembelajaran renang adalah penggunaan media interaktif. Melalui media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Media interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan kemandirian dalam memecahkan masalah, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran renang, diharapkan minat dan motivasi siswa terhadap olahraga ini dapat terjaga dan bahkan meningkat (Efendi, 2022).

Penelitian terdahulu telah mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran renang. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh (Efendi,2022) tertentu menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat signifikan meningkatkan kemampuan siswa kelas 5 SD dalam berenang gaya bebas. Penelitian lainnya yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa kelas 6 SD untuk belajar berenang. Temuan-temuan ini memberikan landasan yang kuat untuk terus mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran renang.

Melihat hal ini, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan dan minat berenang, khususnya pada siswa kelas 5C SDN Kasin, masih tergolong jarang dilakukan. Faktor ini menunjukkan bahwa penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran renang interaktif masih sangat diperlukan. Dengan menggarap penelitian ini, diharapkan kita dapat mengisi celah tersebut dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran renang di tingkat sekolah dasar. Permasalahan utama yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran renang interaktif yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan dan minat berenang siswa kelas 5C SDN Kasin. Kami menyadari bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif tidaklah mudah dan memerlukan pendekatan yang cermat, mengingat karakteristik dan kebutuhan siswa yang beragam. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah:

Mengembangkan media pembelajaran renang interaktif yang menarik, sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa kelas 5C SDN Kasin.

Menguji efektivitas media pembelajaran renang interaktif yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan dan minat berenang siswa kelas 5C SDN Kasin.

Memberikan rekomendasi yang konkret dan dapat diimplementasikan untuk pengembangan media pembelajaran renang interaktif di masa depan, baik di SDN Kasin maupun di sekolah-sekolah lainnya.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi berbagai pihak, antara lain:

Guru olahraga di SDN Kasin dan sekolah-sekolah lainnya, dengan memberikan wawasan baru dan strategi yang efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran renang.

Pengembang media pembelajaran, dengan memberikan pandangan tentang kebutuhan dan preferensi siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Siswa kelas 5C SDN Kasin dan siswa-siswa lainnya, dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan dan minat berenang mereka. Semoga dengan demikian, minat dan apresiasi terhadap olahraga renang dapat terus tumbuh dan berkembang di kalangan siswa.

2. Metode

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendalami secara mendalam tentang pengembangan dan penggunaan media pembelajaran renang interaktif di SDN Kasin Malang. Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan mendalam tentang fenomena yang diteliti, dalam hal ini pengembangan dan penggunaan media pembelajaran renang interaktif.

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN Kasin Malang yang beralamat di Jl. Yulius Usman No.58-60, Kasin, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65117.

2.3. Target/Sasaran

Target/sasaran penelitian ini adalah:

Siswa kelas 5C SDN Kasin Malang: Siswa kelas 5C SDN Kasin Malang adalah target utama dari media pembelajaran renang interaktif yang akan dikembangkan. Oleh karena itu, penting untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang bagaimana mereka ingin belajar berenang dan bagaimana mereka ingin menggunakan media pembelajaran renang interaktif.

2.4. Subjek Penelitian

20 orang siswa kelas 5C SDN Kasin Malang: Siswa yang dipilih adalah siswa yang mengikuti pelajaran renang di SDN Kasin Malang.

2.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terbagi menjadi beberapa tahap. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi studi pendahuluan, penyusunan proposal penelitian, dan persiapan instrumen penelitian seperti pedoman observasi dan wawancara. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, di mana peneliti melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran renang, melakukan wawancara dengan guru olahraga dan siswa kelas 5C, serta mengumpulkan data lain yang relevan. Tahap terakhir adalah tahap analisis data, di mana data yang telah terkumpul dianalisis secara kualitatif menggunakan teknik analisis data tematik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data tematik. Kedua instrumen dan teknik analisis tersebut dipilih karena sesuai dengan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan. Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian, seperti informed consent, anonimitas, dan kerahasiaan data. Peneliti berkomitmen untuk menjaga objektivitas dan netralitas dalam penelitian ini agar hasil yang diperoleh dapat diandalkan dan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran renang interaktif di sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum Sekolah dan Responden

SDN Kasin Malang merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Jalan Yulius Usman No.58-60, Kasin, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65117. Sekolah ini didirikan pada tahun 1969 dan memiliki visi "Mewujudkan generasi muda yang berkarakter, cerdas, berprestasi, dan peduli lingkungan." Misi sekolah ini adalah:

Meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan kurikulum yang berstandar Nasional.

Meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga kependidikan melalui pelatihan dan pengembangan berkelanjutan.

Membangun sarana dan prasarana sekolah yang memadai dan nyaman.

Meningkatkan kerjasama dengan orang tua dan masyarakat dalam rangka mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Menumbuhkan budaya sekolah yang religius, nasionalis, dan berwawasan lingkungan.

SDN Kasin Malang memiliki 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 laboratorium komputer, 1 lapangan olahraga, dan 1 kolam renang. Sekolah ini memiliki 12 guru dan 200 siswa. Mata pelajaran yang diajarkan di SDN Kasin Malang meliputi Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Inggris, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Seni Budaya, dan Prakarya.

Kelas 5C di SDN Kasin Malang terdiri dari 20 siswa, dengan 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Usia rata-rata siswa di kelas ini adalah 11 tahun. Sebagian besar siswa di kelas ini memiliki kemampuan berenang dasar yang cukup baik. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum bisa berenang dengan lancar. Motivasi siswa untuk belajar berenang cukup tinggi. Siswa-siswa di kelas ini antusias dan senang mengikuti pelajaran renang.

3.2. Observasi Pembelajaran Renang

Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan beberapa temuan utama tentang pembelajaran renang di SDN Kasin Malang, yaitu:

Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti demonstrasi, latihan, dan permainan.

Guru olahraga menggunakan media pembelajaran yang sederhana, seperti papan tulis dan peluit.

Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang cukup tinggi dalam pembelajaran renang.

Siswa menunjukkan motivasi yang tinggi untuk belajar berenang.

Keterampilan berenang siswa menunjukkan peningkatan setelah mengikuti pembelajaran renang.

3.3. Media Pembelajaran Renang Interaktif

Berenang merupakan salah satu aktivitas fisik yang bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran fisik siswa. Berenang dapat meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot, meningkatkan fungsi jantung dan paru-paru, serta meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh. Selain itu, berenang juga dapat membantu mengurangi stres dan kecemasan, serta meningkatkan kualitas tidur (Lutfianto, Herpandika & Kurniawan, 2021). Meskipun berenang memiliki banyak manfaat, pembelajaran renang seringkali dihadapkan dengan beberapa tantangan, seperti:

Kurangnya minat dan motivasi siswa: Banyak siswa yang merasa takut atau tidak tertarik dengan berenang. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pengalaman traumatis di air, rasa malu, atau kurangnya informasi tentang manfaat berenang.

Keterbatasan sarana dan prasarana: Sekolah seringkali memiliki keterbatasan sarana dan prasarana untuk pembelajaran renang, seperti kolam renang, peralatan renang, dan instruktur renang yang qualified.

Metode pembelajaran yang kurang menarik: Metode pembelajaran renang yang tradisional dan kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran renang interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan-tantangan dalam pembelajaran renang. Media pembelajaran interaktif adalah media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menghadirkan konten yang menarik, interaktif, dan edukatif. Media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membuat pembelajaran renang menjadi lebih efektif dan efisien (Saputra, 2023). Terdapat berbagai jenis media pembelajaran renang interaktif yang dapat digunakan, seperti:

Video animasi dan simulasi: Video animasi dan simulasi dapat membantu siswa memahami teknik-teknik berenang dengan lebih mudah dan visual.

Game edukasi: Game edukasi dapat membantu siswa belajar berenang dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Realitas virtual (VR): VR dapat memberikan pengalaman berenang yang realistis kepada siswa, sehingga mereka dapat belajar berenang dengan lebih aman dan efektif.

Augmented reality (AR): AR dapat menambahkan informasi digital ke dunia nyata, sehingga siswa dapat belajar berenang dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Konten media pembelajaran renang interaktif memiliki tujuan untuk menyajikan materi pembelajaran yang komprehensif dan relevan dengan kurikulum renang yang berlaku di sekolah dasar, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas 5 SD. Konten-konten tersebut dirancang dengan memperhatikan aspek teknis, keselamatan, dan pemahaman konsep-konsep dasar dalam kegiatan renang

Teknik-teknik Renang Dasar: Salah satu fokus utama dari konten media pembelajaran renang interaktif adalah menyajikan teknik-teknik dasar berenang. Ini termasuk teknik gaya bebas, gaya punggung, dan gaya dada. Materi ini dirancang untuk membantu siswa memahami prinsip-prinsip dasar dalam setiap gaya renang, termasuk gerakan tangan, kaki, pernapasan, dan koordinasi tubuh secara keseluruhan. Melalui animasi, simulasi, dan panduan langkah demi langkah, siswa dapat belajar dan berlatih teknik-teknik tersebut dengan lebih baik (Saifudin & Makrifah, 2022).

Keselamatan Air dan Pertolongan Pertama: Selain teknik renang, konten media pembelajaran juga mencakup informasi mengenai keselamatan air dan pertolongan pertama pada kecelakaan renang. Materi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap potensi bahaya yang mungkin terjadi di lingkungan air, serta memberikan pengetahuan dasar tentang langkah-langkah pertolongan pertama dalam situasi darurat. Informasi mengenai cara mengenali tanda-tanda bahaya, teknik menyelamatkan diri dan orang lain, serta langkah-langkah pertolongan pertama yang tepat disajikan secara jelas dan informatif.

Pemanasan dan Pendinginan: Konten media pembelajaran juga mengedepankan pentingnya pemanasan dan pendinginan dalam kegiatan renang. Materi ini menjelaskan mengapa pemanasan sebelum berenang dan pendinginan setelah berenang sangat penting untuk mencegah cedera dan meningkatkan performa renang. Siswa diajarkan tentang berbagai macam pemanasan yang dapat dilakukan sebelum berenang, seperti peregangan otot dan latihan pernapasan, serta teknik pendinginan seperti beristirahat dan peregangan setelah berenang.

Istilah-istilah Penting dalam Dunia Renang: Terakhir, konten media pembelajaran juga mencakup istilah-istilah penting dalam dunia renang. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada kosakata dan istilah-istilah khas dalam olahraga renang, sehingga mereka dapat memahami instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru renang dengan lebih baik. Istilah-istilah seperti "start", "finish", "flip turn", dan lain sebagainya dijelaskan secara singkat namun informatif, seringkali disertai dengan gambar atau animasi untuk memperjelas pemahaman.

Konten-konten tersebut dirancang dan disusun sedemikian rupa agar dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat siswa kelas 5 SD. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti animasi, simulasi, dan permainan edukatif membantu menghidupkan materi pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran renang menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang teknik-teknik renang, keselamatan air, pentingnya pemanasan dan pendinginan, serta istilah-istilah penting dalam dunia renang melalui penggunaan media pembelajaran renang interaktif (Armen & Rahmadani, 2018).

Selain konten yang komprehensif, media pembelajaran renang interaktif ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa fitur yang disertakan dalam media pembelajaran renang interaktif:

Narasi yang Jelas dan Mudah Dipahami: Setiap modul pembelajaran dilengkapi dengan narasi yang jelas dan mudah dipahami. Narasi ini memberikan penjelasan mendalam tentang konsep-konsep yang diajarkan, teknik-teknik berenang, serta informasi mengenai keselamatan air dan istilah-istilah penting dalam renang. Narasi yang disampaikan dengan jelas dan mengikuti alur pembelajaran yang terstruktur membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan baik.

Efek Suara dan Musik yang Sesuai dengan Tema Pembelajaran: Untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, media pembelajaran renang interaktif ini dilengkapi dengan efek suara dan musik yang sesuai dengan tema pembelajaran. Efek suara seperti suara air

bergerak, suara peluit, atau instruksi dari narator dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Musik yang dipilih dengan cermat juga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran (Armen & Rahmadani, 2018).

Sistem Penilaian untuk Memberikan Umpan Balik kepada Siswa: Salah satu fitur penting dalam media pembelajaran renang interaktif ini adalah adanya sistem penilaian yang dapat memberikan umpan balik kepada siswa. Setelah menyelesaikan setiap modul pembelajaran atau latihan, siswa dapat menerima penilaian tentang kemampuan mereka dalam menguasai materi atau teknik berenang tertentu. Umpan balik ini membantu siswa untuk memperbaiki kelemahan mereka dan meningkatkan kinerja mereka dalam pembelajaran.

Menu Navigasi yang Memudahkan Siswa untuk Mengakses Konten yang Diinginkan: Media pembelajaran renang interaktif ini juga dilengkapi dengan menu navigasi yang memudahkan siswa untuk mengakses konten yang diinginkan. Dengan adanya menu navigasi yang intuitif dan user-friendly, siswa dapat dengan mudah memilih modul pembelajaran, latihan, atau materi tambahan yang ingin mereka pelajari. Hal ini membantu siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat mereka.

Dengan adanya fitur-fitur tersebut, media pembelajaran renang interaktif ini menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep renang, meningkatkan keterampilan berenang, serta meningkatkan kesadaran akan keselamatan air. Kombinasi antara konten yang berkualitas dan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran membuat media ini menjadi salah satu alat pembelajaran yang sangat berharga bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berenang mereka. Media pembelajaran renang interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan keterampilan dan kegemaran berenang siswa. Dengan implementasi yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa belajar berenang dengan cara yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

3.4. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Renang Interaktif

Temuan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran renang dengan media pembelajaran interaktif menghasilkan beberapa keunggulan dibandingkan pembelajaran renang konvensional, yaitu:

Tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi: Siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran renang dengan media pembelajaran interaktif. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah fokus dan termotivasi untuk belajar.

Motivasi belajar siswa yang lebih tinggi: Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan konten yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Keterampilan berenang siswa yang lebih baik: Hasil analisis data menunjukkan bahwa keterampilan berenang siswa yang mengikuti pembelajaran renang dengan media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran renang konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa belajar berenang dengan lebih efektif dan efisien.

Temuan wawancara dengan guru olahraga dan siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran renang dengan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan pembelajaran renang konvensional, yaitu:

Guru olahraga merasa bahwa media pembelajaran interaktif membantu mereka dalam mengajar berenang dengan lebih efektif. Media pembelajaran interaktif menyediakan materi

pembelajaran yang siap pakai, animasi dan simulasi yang menarik, serta kuis dan pertanyaan interaktif yang membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Siswa merasa bahwa media pembelajaran interaktif membantu mereka dalam belajar berenang dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif menghadirkan konten yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah fokus dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, media pembelajaran interaktif memberikan beberapa dampak positif terhadap proses pembelajaran renang, yaitu:

3.4.1. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk menyederhanakan proses penyampaian materi dan mempermudah pemahaman siswa terhadap teknik-teknik berenang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti:

Visualisasi yang Menarik dan Realistis: Media pembelajaran interaktif, seperti video animasi dan simulasi, dapat menampilkan gerakan-gerakan berenang yang benar secara detail dan visual. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan meniru teknik-teknik berenang yang diajarkan.

Konten Interaktif dan Menarik: Game edukasi dan kuis interaktif dalam media pembelajaran interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan umpan balik langsung atas pemahaman mereka.

Penyesuaian dengan Gaya Belajar Siswa: Media pembelajaran interaktif dapat dikemas dengan berbagai format, seperti video, audio, dan teks, sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Hal ini membantu siswa untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Hal ini ultimately mengarah pada peningkatan efektivitas pembelajaran renang.

3.4.2. Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengakses konten pembelajaran dan menyelesaikan game edukasi secara individual. Hal ini memiliki beberapa manfaat, seperti:

Fleksibilitas Waktu Belajar: Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka mau, tanpa harus terikat dengan waktu dan tempat pembelajaran formal. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam pelajaran dan menyesuaikan waktu belajar mereka dengan jadwal pribadi.

Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab dan Motivasi: Belajar secara mandiri dengan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk mengembangkan rasa tanggung jawab dan motivasi mereka dalam belajar. Siswa harus proaktif dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, tanpa harus selalu diawasi oleh guru.

Meningkatkan Rasa Percaya Diri: Kemampuan untuk belajar secara mandiri dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa merasa mampu untuk belajar sendiri dan mencapai tujuan belajar mereka tanpa harus selalu bergantung pada bantuan orang lain.

Dengan belajar secara mandiri, siswa dapat lebih bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar berenang.

3.4.3. Menumbuhkan Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif membuka peluang bagi guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran renang. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk mengembangkan

metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa contohnya adalah:

Membuat simulasi situasi nyata: Guru dapat menggunakan video animasi atau VR untuk membuat simulasi situasi nyata dalam berenang, seperti menyelamatkan diri dari tenggelam atau berenang di air yang bergelombang. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih siap dalam menghadapi situations tersebut di dunia nyata.

Mengembangkan game edukasi yang interaktif: Guru dapat bekerja sama dengan programmer atau desainer grafis untuk mengembangkan game edukasi yang interaktif untuk membantu siswa belajar berenang. Game edukasi yang menarik dan menantang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknik-teknik berenang.

Menggunakan media sosial untuk pembelajaran: Guru dapat menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan siswa dan memberikan informasi dan materi pembelajaran tambahan. Guru juga dapat menggunakan media sosial untuk mendorong siswa untuk saling berbagi pengalaman dan bertukar tips dalam belajar berenang.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif secara kreatif dan inovatif, guru dapat membuat pembelajaran renang menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Media pembelajaran interaktif memberikan banyak manfaat bagi proses pembelajaran renang, seperti meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kemandirian belajar siswa, dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal, guru dapat membantu siswa untuk belajar berenang dengan lebih efektif dan efisien, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran renang yang telah ditetapkan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran renang interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kegemaran berenang siswa kelas 5C SDN Kasin. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami teknik-teknik berenang dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar berenang dan tingkat kegemaran berenang siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran renang interaktif di masa depan: Pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan interaktif; Media pembelajaran interaktif yang berkualitas tinggi dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar berenang. Pelatihan guru tentang cara menggunakan media pembelajaran interaktif; Guru perlu dilatih dan dikembangkan kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran interaktif agar dapat memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Peningkatan sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif; Sekolah perlu meningkatkan sarana dan prasarana, seperti komputer, proyektor, dan internet, untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif. Dukungan dari pihak sekolah dan orang tua siswa: Dukungan dari pihak sekolah dan orang tua siswa sangat penting dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa untuk belajar berenang. Dengan menerapkan rekomendasi-rekomendasi tersebut, diharapkan media pembelajaran renang interaktif dapat lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan dan kegemaran berenang siswa, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran renang yang telah ditetapkan dan menikmati manfaat berenang bagi kesehatan dan kesejahteraan mereka secara berkelanjutan.

Daftar Rujukan

- Arifin, M. A. N., & Khory, F. D. (2024). Pengaruh Penerapan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8536-8542.
- Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas materi dan aspek isi media pembelajaran renang gaya bebas berbasis macromedia flash 8 siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 7(1), 54-67.
- Efendi, A. (2022). Pengembangan Multimedia Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Kudus. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(1), 52-63.

-
- Endrawan, I. B., Martinus, M., Daryanto, Z. P., & Makorohim, M. F. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Renang Melalui Media Aplikasi Adobe Flash CS6. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 12(1), 68-81.
- Hidayat, H., Hendrayana, Y., Paramitha, S. T., & Permadi, A. A. (2020). Evaluasi Pembelajaran Penjas (Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Renang di MTs Sekecamatan Leles Kabupaten Garut). *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 103-110.
- Kurniawan, W., Amaliyah, A., & Hasan, N. (2023). Analisis Minat Siswa Kelas V terhadap Olahraga Renang di SDN Kadu Sempur Kecamatan Curug Kabupaten Tangerang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 112-120.
- Lutfianto, I., Herpandika, R. P., & Kurniawan, W. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Renang untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Saifudin, A., & Makrifah, I. A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Renang Gaya Bebas Kelas VII di MTs Sunan Kalijogo. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 94-105.
- Saputra, D. F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "SI PEMENANG "MENGUNAKAN SOFTWARE ARTICULATESTORYLINE 3 BERBASIS ANDROID PADA MATERI RENANG PJOK. In *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)* (Vol. 8, No. 01).
- Sriyatin, S. (2022). Upaya Pemanfaatan Media Kolam Renang sebagai Sarana Pembelajaran Renang Gaya Bebas pada Siswa Kelas IV SDN 3 Ternyang Sumberpucung Kabupaten Malang Tahun 2021/2022. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan (JPRP)*, 2(4), 303-306.