

**SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG
SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR
KABUPATEN KULON PROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Intan Fadhilatunna'imah
NIM 18604221005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR KABUPATEN KULON PROGO

Disusun Oleh:

Intan Fadhilatunna'imah
NIM 18604221005

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, 7 Juli 2022

Mengetahui,
Koordinator Prodi PJSD

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198110212006041001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Judul Tugas Akhir : Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang
SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten
Kulon Progo

menyatakan bahwa tugas akhir skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,



Intan Fadhilatunna'imah
NIM 18604221035

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR KABUPATEN KULON PROGO

Disusun Oleh:

Intan Fadhlattunna'imah
NIM 18604221005

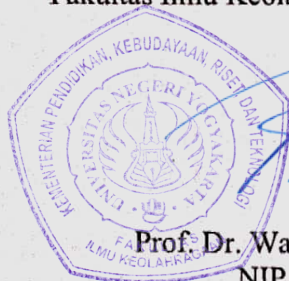
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal Juli 2022

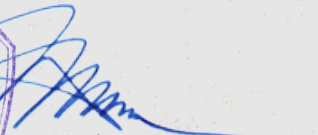
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		27 Juli 2022
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris		27 Juli 2022
Prof. Dr.Subagyo, M.Pd. Penguji		27 Juli 2022

Yogyakarta, Juli 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Semua impian akan menjadi kenyataan jika kita berani untuk mengejarnya
(Walt Disney).
2. Usaha tanpa do'a itu sombong, do'a tanpa usaha hanyalah omong kosong
(Penulis).
3. Salah satu pintu kesuksesan adalah terkabulnya do'a orang tua (Penulis).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik. Saya persembahkan karya ini kepada:

1. Orangtua tercinta, Ayahku Temu Raharjo, Ibuku (Almh Mursih) dan Ibu sambungku tercinta Ibu Ngatiyem yang tidak pernah lupa memberikan dukungan, mendoakan, memberi semangat dan selalu mengusahakan segalanya untuk perjalanan panjang anak perempuannya. Semoga dengan karya ini mampu membuat mereka bahagia dan bangga kepada anaknya ini.
2. Adik kandungku, Irfan Nur Rohmatulloh yang selalu mendoakan membantu, dan memberi semangat dalam menyusun skripsi.

**SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG
SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR
KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh:
Intan Fadhilatunna'imah
NIM 18604221005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 17 guru dari 17 SD Negeri, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik analisis data ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berada dalam kategori "sangat rendah" dengan persentase sebesar 11,77% (2 guru), kategori "rendah" sebesar 11,77% (2 guru), kategori "sedang" 47,06% (8 guru), kategori "tinggi" sebesar 23,52% (4 guru), kategori "sangat tinggi" sebesar 5,88% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 70,9 pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo masuk dalam kategori "sedang".

Kata Kunci: *pemanfaatan, media pembelajaran, pembelajaran PJOK*

**SURVEY ON THE UTILIZATION OF SWIMMING LEARNING MEDIA
IN THE ELEMENTARY SCHOOLS LOCATED IN GALUR DISTRICT,
KULON PROGO REGENCY**

Abstract

This research aims to determine the level of utilization of swimming learning media by Physical Education teachers at the elementary schools located in Galur District, Kulon Progo Regency. This research was a descriptive quantitative study. The method used a survey. The data collection techniques used a questionnaire. The research population was all Physical Education teachers in the elementary schools located in Galur District, Kulon Progo Regency, with the total of 17 teachers out of 17 elementary schools, that were taken by using a total sampling technique. This data analysis technique used the descriptive quantitative analysis elaborated in percentage form.

The results show that the use of swimming learning media by Physical Education teachers at the elementary schools located in Galur District, Kulon Progo Regency is as follows: in the "very low" level at 11.77% (2 teachers), in the "low" level at 11.77% (2 teachers), in the "medium" level at 47.06% (8 teachers), in the "high" level at 23.52% (4 teachers), in the "very high" level at 5.88% (1 teacher). Based on the average value, which is at 70.9 the use of learning media in the swimming learning at the elementary schools located in Galur District, Kulon Progo Regency is in the "medium" level.

Keywords: *utilization, learning media, Physical Education learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koordinator Prodi PGSD Pendidikan Jasmani beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak/Ibu guru SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo yang telah memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung saya dan berbagi ilmu dalam menyelesaikan tugas skripsi.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juli 2022
Penulis,



Intan Fadhilatunna'imah
NIM 18604221005

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Defisi Operasional Variabel	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen	42
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	57
C. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan	68
B. Implikasi	68
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pembelajaran Akuatik Kelas I Sampai Kelas VI Semester 2.....	14
Tabel 2. Rincian Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban	40
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba.....	41
Tabel 5. Rincian Sampel Uji Instrumen Penelitian	43
Tabel 6. Kategori Penilaian	46
Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo	47
Tabel 8. Norma Penilaian Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang Oleh Guru PJOK se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.....	48
Tabel 9. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual	50
Tabel 10. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual	50
Tabel 11. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual.....	52
Tabel 12. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual	53
Tabel 13. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaring Komputer	55
Tabel 14. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo	49
Gambar 2. Diagram Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual	51
Gambar 3. Diagram Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual	54
Gambar 4. Diagram Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer	56
Gambar 5. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri A ...	105
Gambar 6. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri B....	105
Gambar 7. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri C....	106
Gambar 8. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri D ...	106
Gambar 9. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri A ..	107
Gambar 10. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri B ..	107
Gambar 11. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri C ..	108
Gambar 12. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri D ..	108
Gambar 13. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri E...	109
Gambar 14. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri F...	109
Gambar 15. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri G ..	110
Gambar 16. Proses Survei dan pengisian Angket Penelitian di SD Negeri H ..	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	74
Lampiran 2.	Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	75
Lampiran 3.	Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	76
Lampiran 4.	Surat Balasan Uji Coba Instrumen	79
Lampiran 5.	Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 6.	Surat Balasan Penelitian	85
Lampiran 7.	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	88
Lampiran 8.	Hasil Uji Reabilitas Instrumen	89
Lampiran 9	Angket Penelitian	90
Lampiran 10.	Hasil Analisis Data Keseluruhan.....	94
Lampiran 11.	Analisis Data Faktor Media Berbasis Visual.....	96
Lampiran 12.	Analisis Data Faktor Media Berbasis Audio Visual.....	99
Lampiran 13.	Analisis Data Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer	102
Lampiran 14.	Dokumen Uji Coba Instrumen.....	105
Lampiran 15.	Dokumen Penelitian	107

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan atau biasa disebut PJOK dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya seperti penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dan tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik. Proses penyampaian materi oleh guru tentunya bermacam-macam dengan media pembelajaran yang berbeda-beda pula. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mempengaruhi tingkat pemahaman materi yang di terima oleh peserta didik. Dengan adanya media tujuan pembelajaran akan tercapai secara efektif dan *efisien*. Hal ini selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Sanaky (2013: 04) bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi *efektifitas* dan *efisiensi* dalam mencapai tujuan pengajaran.

Selain itu Rahma (2019: 87) menjelaskan, pada proses pembelajaran media merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan (guru). Dengan menggunakan media diharapkan peserta didik mempermudah dalam mencerna dan memahami suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, guru dituntut untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi beserta pemanfaatannya dalam mengemas proses pembelajaran yang menarik dan bermakna. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat

mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sesuai materi yang diajarkan apabila media tersebut belum tersedia. Hal tersebut merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yang diharapkan.

Pembelajaran PJOK sendiri meliputi berbagai materi. Salah satu ruang lingkup materi PJOK adalah pembelajaran renang yang meliputi beberapa aktivitas di air dan penyelamatan diri di air. Berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 (KI dan KD K13) pembelajaran renang kelas V (lima) sekolah dasar, peserta didik dituntut untuk dapat memahami dan mampu mempraktikkan satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu. Dalam proses pembelajarannya guru tentunya memerlukan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan guru untuk menunjang proses penyampaian materi pembelajaran. Dengan adanya media diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Arsyad (2013: 81) yang menyatakan ada bermacam-macam media pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran tersebut meliputi media berbasis manusia (guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dll), media berbasis cetakan (buku, buku kerja/latihan), media berbasis visual (buku, *chart*, grafik, peta gambar, dll), media berbasis audio visual (*film* dan televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video *interaktif*) media pembelajaran. Setiap sekolah memiliki media pembelajaran yang berbeda, tergantung terhadap kekreatifan guru dalam mencari, membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran renang dirasa sangat penting karena media dapat mempengaruhi cepat lambatnya peserta didik dalam menguasai materi pelajaran renang. Pemanfaatan media pembelajaran yang lengkap dan menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran renang. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik pada saat berfikir, dan bersikap ketika melakukan aktivitas jasmani.

Seorang guru PJOK dapat dikatakan memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengajar, terutama pembelajaran renang. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran, apalagi dalam sebuah materi yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana seperti pembelajaran renang ini. Cara lainnya tentunya guru harus memanfaatkan sebuah media untuk dapat memecahkan sebuah masalah keterbatasan tersebut. Akan tetapi media yang digunakan harus bersifat mudah digunakan dan dapat memicu keberhasilan peserta didik dalam sebuah pembelajaran.

Lain halnya jika sebuah pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media, apalagi pembelajaran renang. Di dalam pembelajaran sendiri bertujuan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat diterima dengan semudah mungkin. Namun, jika guru dalam penyampaian materi tidak menggunakan media akan dirasa sulit bagi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran tersebut. Karenanya guru sangat dianjurkan untuk memanfaatkan sebuah media dalam proses pembelajaran renang agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran renang sebagian besar berbentuk aktivitas fisik. Namun, kenyataan yang ada di sekolah saat ini adalah guru lebih mengandalkan metode ceramah untuk menyampaikan materi daripada memanfaatkan media pembelajaran renang yang tersedia. Bahkan beberapa sekolah lebih memilih untuk tidak melaksanakan pembelajaran renang.

Seperti yang terjadi di beberapa sekolah dasar di Kapanewon Galur, mayoritas guru PJOK memiliki kemampuan yang rendah dalam pemanfaatan media pembelajaran renang. Mereka beralasan bahwa tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi karena usia yang sudah mendekati masa pensiun. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya penyampaian materi oleh guru khususnya pembelajaran renang. Sedangkan, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran renang, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran agar pembelajaran renang tetap terlaksana dengan baik dan optimal.

Beberapa faktor lain yang mendorong terlaksananya pembelajaran renang di SD se-Kapanewon Galur, Kabupaten Kulon Progo yaitu letak geografisnya. Daerahnya yang terletak di pesisir Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yaitu pesisir Kabupaten Kulon Progo di kawasan pesisir selatan Pulau Jawa menyebabkan Kapanewon Galur menjadi salah satu daerah yang berpotensi rentan terhadap bencana tsunami karena letak geografisnya yang berhadapan langsung dengan Samudera Hindia dan merupakan tempat pertemuan dua lempeng tektonik, yaitu Lempeng Eurasia dan Lempeng Indo-Australia yang secara tektonik sangat aktif dan dapat menjadi sumber bencana tsunami. Berdasarkan

penelitian Widyawati, A dkk, (2013: 103-110) dalam bukunya terdapat lima kelas kerentanan tsunami di pesisir Kabupaten Kulon Progo yaitu kelas sangat rentan 7,77 km², kelas rentan 19,82 km², kelas cukup rentan 33,98 km², kelas kurang rentan 51,38 km², dan kelas tidak rentan 31,19 km². Daerah yang termasuk dalam kelas sangat rentan dan rentan berada di Desa Jangkaran, Glagah, Karang Wuni, Karang Sewu, Banaran, Sindutan, Palihan, Garongan, Pleret, dan Bugel. Daerah yang termasuk dalam kelas cukup rentan, kurang rentan, dan tidak rentan menyebar di seluruh desa wilayah penelitian di Kapanewon Galur, Panjatan, Wates, dan Temon.

Berdasarkan pernyataan tersebut sangat disayangkan apabila pembelajaran renang tidak dilaksanakan di sekolah-sekolah daerah pesisir yang berpotensi tsunami. Karena renang adalah salah satu olahraga yang kegiatannya dapat melatih kemampuan seseorang untuk dapat bertahan di air dan menjaga keselamatan di air. Bagi sebagian orang berenang termasuk keterampilan yang sangat penting untuk dipelajari. Maksudnya, keterampilan renang baru dapat dikuasai melalui proses belajar, dan bukan akibat proses kematangan. Untuk itu materi renang sangat sesuai untuk mengisi program pembelajaran PJOK terutama untuk peserta didik yang sekolahnya berada di daerah rawan bencana tsunami, karena untuk mereka memang perlu dilatih keterampilan dalam hal penyelamatan diri di air.

Dari hasil wawancara bersama guru-guru di beberapa SD Negeri di Kapanewon Galur di dapat hasil sebagai berikut; (1) Observasi di SD Negeri Trisik untuk pembelajaran renang belum dilaksanakan dengan baik, karena usia

guru yang mendekati masa pensiun membatasi kemampuannya dalam memanfaatkan media pembelajaran renang yang semakin canggih seiring berkembangnya jaman. (2) Hasil observasi di SD Negeri 1 Bunder untuk pembelajaran renang belum terlaksana dengan baik karena guru tidak dapat menemukan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran renang. (3) Hasil observasi di SD Negeri Sidakan untuk pembelajaran renang belum terlaksana dengan optimal karena guru hanya menggunakan satu media pembelajaran yaitu buku. Hal tersebut kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik belum dapat menerima materi dengan baik. (4) Sedangkan hasil observasi di SD Negeri 1 Sungapan untuk pembelajaran renang tidak dilaksanakan, karena kurangnya kemampuan guru dalam materi renang.

Hasil observasi di SD Negeri lainnya di Kapanewon Galur diketahui sebagian besar guru PJOK sudah mengajar menggunakan RPP dan pembelajaran sudah berjalan cukup baik. Tetapi pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian guru PJOK hanya menyampaikan materi secara lisan tanpa menggunakan media. Minimnya media ajar untuk materi renang membuat guru jarang sekali merencanakan atau memikirkan materi pembelajaran dengan media. Selain itu guru kesulitan membuat media pembelajaran seperti media video dan media berbasis komputer seperti *internet* dan power point. Sehingga, peserta didik cenderung *pasif*, dan kurang tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru secara lisan dan terkesan terburu-buru. Masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, terlihat dari tingkah laku peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan dan bosan ketika guru

menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut karena guru kurang memahami media dalam pembelajaran renang dan lebih banyak melakukan pengajaran hanya menggunakan diri sendiri sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan guru dapat lebih mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran renang.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada pembelajaran renang adalah media berbasis komputer berupa video *interaktif*. Proses pembelajaran dengan menggunakan media video *interaktif* bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengetahui dan memahami materi yang benar dalam pembelajaran renang. Karena melalui media video peserta didik menggunakan indera pendengaran dan penglihatannya untuk memahami materi pembelajaran renang. Penggunaan media video *interaktif* dalam proses pembelajaran renang merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran renang.

Berdasarkan kenyataan dari hasil observasi di beberapa SD Negeri se-Kapanewon Galur dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK dirasa masih belum optimal. Selama ini belum diketahui seberapa tinggi penggunaan media dalam proses pembelajaran renang. Perlu adanya kajian lebih lanjut tentang seberapa tinggi pemanfaatan media terhadap pelaksanaan pembelajaran renang, sehingga dapat menjadi referensi kedepannya. Besarnya tuntutan terhadap guru PJOK agar dapat memikirkan, merencanakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi renang.

Maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Galur, Kabupaten Kulon Progo” sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan melalui media dalam pembelajaran renang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian guru PJOK di Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo lebih mengutamakan metode ceramah dari pada memanfaatkan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran renang.
2. Kemampuan sebagian guru PJOK di Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo masih sangat rendah dalam hal pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran renang.
3. Pembelajaran renang belum sepenuhnya terlaksana di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.
4. Minimnya media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.
5. Belum diketahui pemanfaatan media pembelajaran renang di SD se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini tidak menjadi luas, perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Batasan masalah

pada penelitian ini adalah tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK di SD negeri se-Kapanewon Galur, Kabupaten Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut: Seberapa tinggi pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa tinggi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru PJOK dalam proses pembelajaran renang Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama mengenai media pembelajaran olahraga renang dalam pembelajaran PJOK, serta sebagai referensi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dan sebagai acuan dalam guru menyiapkan media pembelajaran renang yang menarik, sehingga meningkatkan kualitas mengajar.

b. Bagi sekolah

Sebagai pedoman atau acuan bagi sekolah supaya lebih baik dan lebih berkualitas.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Renang SD

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pengajar dengan sumber ajar tertentu dalam satu lingkungan belajar. Hal ini selaras dengan Ahmad (2021: 2), yang berpendapat bahwa pembelajaran adalah cara untuk membantu manusia (peserta didik) dalam belajar, yang ditandai dengan adanya interaksi antara peserta didik dan guru. Unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran diantaranya media pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya. Lain dengan pendapat Hamalik (2013: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Wahyuni (2017: 253) mengemukakan bahwa manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material dalam pembelajaran meliputi: buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, *slide*, film, sedangkan dalam PJOK meliputi: bola, pemukul kasti, matras, peti lompat, tiang hinggap, papan lucur, dan alat peraga lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi baik antara pengajar dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan

untuk membentuk, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Salah satu tujuan dalam proses pembelajaran adalah untuk memberikan bekal belajar kepada peserta didik agar dapat berkembang secara fisik dan berkembang secara psikis, sekaligus membentuk pola hidup yang sehat dan bugar.

b. Pembelajaran Renang SD

Pembelajaran di SD memuat beberapa macam mata pelajaran, diantaranya adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sekolah dasar terdapat pembelajaran akuatik atau renang. Pembelajaran akuatik merupakan pembelajaran yang dilakukan di air, misalnya selancar, polo air dan renang.

Sedangkan pembelajaran renang adalah aktivitas di air yang dilakukan tanpa perlengkapan dan dapat melakukan pergerakan secara bebas. Hal ini diungkapkan oleh Wahyudi, (2015: 105) yang menerangkan bahwa pembelajaran renang adalah proses pembelajaran yang dilakukan didalam air dengan melakukan pergerakan ketrampilan agar tidak tenggelam didalam air dan melakukan pergerakan secara bebas. Renang tidak hanya sekedar aktivitas semata, namun renang sudah bergeser ke rehabilitas, prestasi, maupun pendidikan. Sehingga, renang merupakan salah satu olahraga yang harus diajarkan oleh guru didalam proses pembelajaran PJOK.

Kesenangan dalam diri peserta didik perlu diutamakan dalam suatu pembelajaran renang, sehingga peserta didik akan memperoleh keterampilan gerak di air. Maka dari itu dibutuhkan kreativitas atau keahlian guru dalam

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan ketika pembelajaran renang berlangsung dengan tujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran dapat berjalan secara *efektif* dan *efisien*. Apalagi tidak semua peserta didik menyukai pembelajaran renang, oleh karena itu guru PJOK harus lebih kreatif dan perlu melakukan pendekatan yang baik agar peserta didik tertarik dengan pembelajaran renang tersebut.

Ketika peserta didik tertarik dengan sebuah pembelajaran, maka tujuan dalam sebuah pembelajaran akan tercapai. Berdasarkan pendapat Gani (2019: 108), materi renang merupakan materi pelajaran wajib disekolah karena banyak memberikan kebermanfaatan bagi peserta didik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK. Untuk mencapai tujuan tersebut maka bahan ajar harus disajikan dengan bermacam-macam variasi yang bersifat menyenangkan. Sehingga seluruh peserta didik dapat bergerak aktif, dan tentunya dalam penyampaian materi pembelajaran harus dari yang mudah ke yang sukar.

Dalam menyampaikan materi renang guru PJOK terlebih dahulu perlu menyiapkan rencana pembelajaran atau kurikulum yang memuat materi tentang pembelajaran renang. Bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran renangpun sudah menjadi bagian materi KTSP PJOK SD/MI. Sehingga guru tinggal melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran renang.

c. Kurikulum Pembelajaran Renang SD

Semakin majunya olahraga renang beriringan dengan perkembangan sarana prasarana olahraga renang berupa pembangunan kolam renang di tengah

masyarakat umum. Dengan pesatnya perkembangan olahraga renang di Indonesia ini, pemerintahpun mulai memasukkan olahraga renang dalam kurikulum pendidikan. Hal ini diperkuat dengan SK (standar kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) dalam KTSP dan Permendikbud Tahun 2016 Nomor 024 Lampiran 21 tentang KI (kompetensi isi) dan KD (kompetensi dasar) yang menyebutkan tentang aktivitas air dan gerak dasar renang termasuk dalam materi ajar. Artinya bahwa olahraga renang sudah masuk di materi ajar, dan harus disampaikan kepada peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu renang merupakan salah satu olahraga yang harus diajarkan oleh guru didalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajarannya mengacu pada KTSP maupun kurikulum 2013 mata pelajaran PJOK. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya guru dapat mengacu pada kurikulum pendidikan. Berdasarkan kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan materi pembelajaran akuatik dari kelas I sampai kelas VI dijabarkan pada dibawah ini:

**Tabel 1. Pembelajaran Akuatik siswa kelas I sampai kelas VI Semester 2
(Sumber: Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016)**

Kelas I	KD	3.7 Memahami berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air***
		4.7 mempraktikkan berbagai pengenalan aktivitas air dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air***
	MP	Aktivitas air kolam renang/pantai
Kelas II	KD	3.7 Memahami prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air***
		4.7 Mempraktikkan penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air***
	MP	Aktivitas air kolam renang/sungai/pantai
Kelas III	KD	3.7 Memahami prosedur gerak dasar mengambang (<i>water trappen</i>) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan diri/orang lain dalam
		4.7 Mempraktikkan gerak dasar mengambang (<i>water trappen</i>) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air***
	MP	Meluncur dan mengambang
Kelas IV	KD	3.8 Memahami gerak dasar satu gaya renang***
		4.8 Mempraktikkan gerak dasar satu gaya renang***
	MP	Gerakan kaki renang dan lengan gaya dada
Kelas V	KD	3.8 Memahami salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu***
		4.8 Mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu***
	MP	Gerakan kaki, lengan dan posisi tubuh
Kelas VI	KD	3.8 Memahami keterampilan salah satu gaya renang dan dasar-dasar penyelamatan diri***
		4.8 Mempraktikkan keterampilan salah satu gaya renang dan dasardasar penyelamatan diri***
	MP	Gerakan kaki, lengan, posisi tubuh, pengambilan nafas dan penyelamatan dalam air

Keterangan :

KD : Kompetensi Dasar

MP : Materi Pembelajaran

Pada Kurikulum 2013, pembelajaran PJOK materi renang kelas V tercantum dalam Kompetensi Dasar 3.8 yaitu memahami salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada jarak tertentu*** dan Kompetensi Dasar 4.8 yaitu mempraktikkan salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik pada

jarak tertentu***. Kompetensi Dasar dari ruang lingkup aktivitas air diberi tanda bintang tiga (***) ini berarti sekolah dapat melaksanakan atau tidak sesuai ketersediaan sarana dan prasarananya. Pelaksanaan pembelajaran renang prinsipnya tidak jauh berbeda dengan materi yang lain. Materi renang sangatlah ekstra disiplin akan keselamatan peserta didik karena apabila lalai, maka dapat mengakibatkan terjadi kecelakaan, cedera atau hal-hal yang tidak diinginkan. Hal tersebut karena pembelajaran renang praktik dilakukan dikolam renang. Untuk itu penting sekali seorang guru mengetahui baik secara teori maupun praktek mengenai pembelajaran renang.

d. Tujuan Pembelajaran Renang di SD

Setiap kegiatan pembelajaran sekolah dasar dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu, tak terkecuali pada materi pembelajaran renang. Pembelajaran renang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan daya tahan tubuh peserta didik. Hal ini dikarenakan pada saat melakukan aktivitas berenang, konsumsi oksigen pada peserta didik akan meningkat 10% lebih besar dibandingkan dengan kondisi normal. Selain itu, aktivitas berenang juga mampu mengurangi risiko stroke karena meningkatkan kinerja jantung dalam tubuh seseorang sebanyak 18% dibandingkan kondisi normal.

Selain tujuan tersebut Arifin (2013:1-8) mengemukakan bahwa pengembangan gerak dasar renang untuk sekolah dasar merupakan bagian dalam proses pembelajaran yang ada dalam sekolah dasar yang memiliki tujuan sebagai berikut: (1) membantu pertumbuhan dan perkembangan tubuh, (2) bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, (3) menambah kepercayaan pada diri sendiri,

dan (4) dapat digunakan sebagai kegiatan rekreatif karena rangsangan dingin dapat menyegarkan tubuh dan perasaan.

Selain itu manfaat pengembangan gerak dasar renang pada peserta didik adalah untuk meningkatkan fungsi jantung dan paru, menambah pertumbuhan peserta didik, membakar kalori, dan dapat memberikan hiburan atau rekreasi pada peserta didik. Dengan demikian pembelajaran renang sangat dianjurkan untuk dilaksanakan oleh guru PJOK dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2013: 3). Pengertian media secara luas yaitu sebagai setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Mahmudah, 2018: 130). Dalam hal ini media dapat diartikan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi.

Selain itu media juga sebagai penyalur pesan. Hal ini diungkapkan oleh Anshori, (2018: 88) yang menyatakan bahwa media merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi. Dalam konteks pembelajaran seorang penyalur pesan yang dimaksud adalah guru dan peserta didik adalah penerimanya.

Sependapat dengan Sutirman, (2013: 15) yang mengartikan media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi/ pesan dari sumber ke penerima informasi/ pesan. Selain itu ia juga menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Pesan yang dimaksud adalah pesan pembelajaran yaitu materi ajar.

Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Karo-Karo, (2018: 90) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses interaksi. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses interaksi untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hasan (2021: 29) yang media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu peserta didik yang bertujuan untuk menstimulasi para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Sedangkan Arsyad (2013:7), berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu atau perantara pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Maksudnya media pembelajaran tidak hanya dapat digunakan pada

saat pembelajara di dalam kelas saja, namun pembelajaran praktik seperti pembelajaran PJOK yang dilakukan di luar kelas juga dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran. Sependapat dengan Arsyad, Sumarni (2013: 36) juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses belajar sehingga dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasan, perhatian dan minat peserta didik untuk mecapai tujuan tertentu.

Media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran unruk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah oleh peserta didik. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai unsur yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mengantar pesan atau materi pembelajaran dari guru ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara *efektif*.

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Manfaat utama media pembelajaran adalah mempercepat proses interaksi peserta didik dengan guru agar pembelajaran menjadi *efektif* dan *efisien*. Berdasarkan pendapat Nurrita, (2018: 171) manfaat media pembelajaran *pertama*, menjadi pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Kedua*, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan.

Sedangkan fungsi media pembelajaran berdasarkan pendapat Sanjaya (2014: 73-75) adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga interaksi antara kedua belah pihak terjalin dengan baik pada saat proses pembelajaran.
- 2) Fungsi motivasi
Dengan pemanfaatan media pembelajaran materi yang disampaikan guru akan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan gairah dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan
Pemanfaatan media pembelajaran dapat lebih bermakna karena pembelajaran tidak hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi
Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama mengenai materi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas
Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik dalam hal kemampuannya, pengalamannya, dan gaya belajarnya media pembelajaran melengkapi kebutuhan setiap individu yang memiliki perbedaan masing-masing dalam gaya belajar.

Dari berbagai manfaat dan fungsi media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, media pembelajaran digunakan oleh para pendidik dengan tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media tersebut dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi yang sedang diajarkan.

d. Jenis dan Karakter Media Pembelajaran

Perkembangan zaman yang semakin maju seiring dengan majunya teknologi yang sering digunakan, dengan demikian media juga semakin berkembang. Sekarang ini banyak bermunculan media-media yang menarik dan *efisien* untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Berbagai macam media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa pengelompokan. Nurrita (2018: 180), mengemukakan bahwa pengelompokan media secara umum dibagi menjadi media auditif, media audio, media visual, dan media audio visual. Sedangkan Sukiman (2012: 85-225), mengemukakan bahwa karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer. Namun media yang sesuai untuk pembelajaran renang SD diantaranya adalah media visual, media audio visual, dan media jaringan komputer.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Wati, (2016: 21) berpendapat bahwa media visual merupakan sebuah alat yang mengungkapkan unsur pokok berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media visual bisa berupa saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol yang digunakan tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan *efisien*. Fungsi umumnya, media visual berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Ada berbagai macam media visual, namun dalam pembelajaran renang SD hanya memanfaatkan media visual berikut ini:

a) Gambar/Foto

Gambar atau foto merupakan dua media yang hampir sama. Hamalik, (2013: 81) menyatakan gambar atau foto yang sering digunakan oleh guru untuk menunjang media pembelajaran sangatlah berpengaruh. Gambar adalah yang tak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik dilingkungan anak-anak maupun dilingkungan orang dewasa, mudah diperoleh dan ditunjukkan kepada anak-anak. Gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Kelebihan lain dari media gambar diungkapkan oleh Takaeb, (2018: 34) yang mengungkapkan bahwa media gambar adalah media visual yang mudah dipersiapkan dan mampu memberi gambaran jelas terhadap hal-hal abstrak yang sulit dipahami peserta didik. Selain praktis, gambar juga dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Sebagai contoh pada saat pembelajaran renang berlangsung guru dapat menggunakan

gambar rangkaian gerak renang untuk dapat menyampaikan materi kepada peserta didik.

(1) Kelebihan media gambar/foto:

- (a) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak bawa ke objek/peristiwa tersebut.
- (b) Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- (c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- (d) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman.
- (e) Gambar mendapatkan mudah didapat dan harganya murah.

(2) Kelemahan media gambar atau foto:

- (a) Gambar hanya menekankan pada persepsi indra mata.
- (b) Ukuran gambar sangat terbatas untuk kelompok besar.
- (c) Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang *efektif* untuk kegiatan pembelajaran.

(3) Gambar/foto yang baik sebagai media pembelajaran

- (a) Harus autentik. Gambar/foto dalam pembelajaran haruslah jujur melukiskan situasi seperti melihat benda sebenarnya.
- (b) Sederhana. Komposisi gambar/foto hendaklah cukup jelas menunjuk poin-poin pokok dalam gambar.

(c) Ukuran relatif. Gambar/foto dapat memperbesar atau memperkecil objek/benda sebenarnya.

(d) Gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.

b) Sketsa

Media sketsa juga biasa disebut gambar karena bentuknya yang menyerupai sebuah gambaran. Hal ini diungkapkan oleh Wati (2016: 28) sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian- bagian pokoknya tanpa detail. Dapat digaris bawahi bahwa sketsa sama halnya seperti gambar yang dibuat secara sederhana. Seorang guru diharapkan dapat menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa, karena selain dapat menarik perhatian peserta didik, dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian materi. Sebagai contoh pada saat pembelajaran renang guru dapat menunjukkan sketsa gerak orang yang sedang berenang. Namun media sketsa ini relatif sulit untuk dibuat.

c) Poster

Poster merupakan sebuah karya seni, namun poster juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut diungkap oleh Ulya (2018: 38) yang mengungkapkan bahwa poster merupakan salah satu media pendidikan yang menggunakan huruf disertai gambar dan dapat ditempel dimanapun sehingga dapat dijadikan pengingat informasi yang diberikan. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan- kesan tertentu tapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan motivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Dengan demikian dengan adanya poster dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi

dan memotivasi tingkah laku peserta didik. Poster adalah salah satu media yang mudah dibuat dan dicari.

Membuat poster dapat menggunakan atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan lainnya . Poster biasa dipasang di kelas, di luar kelas, di pohon, di tepi jalan, di majalah. Ukuran poster bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster dapat dikatakan sebagai media yang baik jika:

- (1) Menyajikan sebuah ide untuk mencapai tujuan.
- (2) Sederhana.
- (3) Berwarna.
- (4) Terdapat slogan yang menarik.
- (5) Tulisannya jelas.
- (6) Motif dan dan desainnya bervariasi.

d) *Media Slide*

Slide adalah sebuah media yang terbuat dari *film* positif yang kemudian diberi bingkai. Berdasarkan pendapat Susanti, (2019: 4) media slide merupakan media audio visual yang mengikutsertakan banyak indera dari pada penyampaian dengan media leaflet yang hanya berisi kata-kata atau visual saja. Dalam pembuatan media *slide* memang sedikit rumit, namun jika sudah mahir dalam membuatnya media *slide* akan terlihat sangat menarik bagi peserta didik. Sedangkan pemanfaatan media *slide* presentasi dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan sangat mendukung berlangsungnya kegiatan belajar. Dengan adanya media ini, guru dapat menampilkan pada layar *slide*, materi yang hendak dipaparkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat melihat dan

membaca materi tersebut. Dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang hendak disampaikan guru. Hal ini juga dapat membantu guru dalam menampilkan materi-materi pelajaran yang mungkin sulit dijelaskan dengan jelas bila hanya dengan penuturan lisan. Kejelasan materi pembelajaran yang diterima peserta didik tentunya akan menimbulkan motivasi belajar peserta didik tersebut.

(1) Kelebihan media slide:

- (a) Memicu ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan karena juga dapat dipadukan dengan unsur suara.
- (b) Mangsang minat dan perhatian peserta didik dengan desain yang menarik.
- (c) Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah.
- (d) Penyimpanannya mudah karena berukuran kecil.

(2) Kelemahan media *slide*:

- (a) Memerlukan tempat yang gelap dalam penggunaannya.
- (b) Pembuatannya lumayan rumit dan cukup lama..
- (c) Memerlukan biaya yang lumayan besar.
- (d) Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (gerakannya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor).

2) Media Audio Visual

Pengertian media audio visual adalah sebuah media yang penyampaian dapat diterima oleh penerima melalui indera pengelihatan dan indera pendengaran. Artinya media audio visual tersebut berupa gambar dan suara.

Seperti yang diungkapkan Salsabila, (2022 :289) bahwa media audio visual yaitu alat atau perantara yang bukan hanya berupa suara atau gambar saja tetapi mencakup pada keduanya. Jenis-jenis media audio visual yang sering kali digunakan dalam pembelajaran renang di SD sebagai berikut:

a) Media Video

Video merupakan media yang paling akurat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Farista (2018: 4) berpendapat bahwa media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual berupa pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Bentuk audio dan visual yang ada disajikan secara serentak sehingga dapat memperjelas peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

(1) Kelebihan media video:

- (a) Peserta didik dapat dengan mudah menyerap pesan, karena menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam penerimaannya.
- (b) Dengan melihat dan mendengarkan video dapat memberikan gambaran yang lebih realistis kepada penerima pesan.
- (c) Sangat bagus untuk menerangkan materi yang di dalamnya berisi suatu proses atau tahap-tahap seperti materi renang.
- (d) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

(2) Kekurangan media video:

- (a) Pembuatannya rumit dan memerlukan waktu yang panjang.
- (b) Diperlukan keahlian dalam bidang editing dalam pembuatannya.

b) Media Televisi

Televisi merupakan media pembelajaran yang tidak asing lagi di hadapan banyak peserta didik, karena sebagian besar peserta didik memiliki media ini. Berdasarkan pendapat Filisyamala, (2018: 254) media memiliki berbagai macam bentuk dan televisi merupakan media audio visual yang dapat meningkatkan minat, karakter serta imajinasi. Televisi merupakan media audio visual penangkap siaran bergambar.

Manfaat penggunaan televisi seperti yang diungkapkan Arsyad (2013: 53) bahwa televisi pendidikan tidak hanya memberikan hiburan tetapi yang lebih penting adalah menyajikan tontonan yang mendidik. Televisi bukan merupakan barang yang mewah dan dapat kita temui dengan mudah. Media layar kaca televisi sudah menjadi salah satu barang yang harus dipenuhi bagi kehidupan masyarakat untuk mendapatkan informasi maupun hiburan. Dapat disimpulkan bahwa media televisi adalah penyampaian pesan berupa gambar dengan suara sebagai penjelas dan disertai dengan hiburan agar dapat mudah dipahami setiap penerima pesan.

(1) Kelebihan media televisi:

- (a) Televisi sebagai media yang menarik perhatian.
- (b) Televisi sifatnya langsung dan nyata.
- (c) Televisi tidak hanya menyediakan pesan didalam kelas saja, akan tetapi juga dapat menyampaikan pengalaman diluar kelas.
- (d) Horizon kelas dapat diperlebar dengan televisi.
- (e) Televisi dapat memuat pesan hampir setiap mata pelajaran.
- (f) TV dapat menerima, menggunakan dan mengubah atau membatasi semua bentuk media yang lain, menyesuaikannya dengan tujuan-tujuan yang lain.

(g) Dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengajar.

(2) Kekurangan media televisi:

(a) Pengadaan media ini *relatif* mahal.

(b) Hanya dapat berkomunikasi satu arah.

(c) Sulit dalam penyesuaian program dengan jadwal mata pelajaran di kelas.

(d) Program-programnya diluar kontrol guru.

(e) Gambarnya lebih kecil dari pada *film*.

3) Media Berbasis Jaringan Komputer

Media berbasis jaringan komputer merupakan media yang memerlukan komputer dalam pengoperasiannya. Sukiman (2012: 210, berpendapat bahwa komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

a) Kelebihan penggunaan komputer (Sukiman, 2012: 212-213), sebagai berikut:

(1) Dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran.

(2) Dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan.

- (3) Kendali berada di tangan peserta didik, sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- (4) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
- (5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, *video tape* dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

b) Sedangkan kelemahan media komputer antara lain:

- (1) Perangkat lunaknya relatif masih mahal.
- (2) Dalam menggunakan komputer membutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
- (3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain.
- (4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
- (5) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Media berbasis jaringan komputer yang bisa digunakan dalam pembelajaran renang adalah media presentasi *Power Point* dan media berbasis *internet*.

a) Media Presentasi *Power Point*

Power point adalah media presentasi yang dapat memuat teks, *grafik*, video, suara, dan objek lain yang dibuat dalam bentuk halaman atau *slide*. Sukiman (2012: 213), menjelaskan pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. *Power point* dirancang khusus untuk menyampaikan

presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan sebagai media komunikasi menarik dengan wujud *interaktif*. Beberapa kelebihan dari media *power point* diantaranya yaitu:

- (1) Disusun dengan desain yang menarik dengan penyesuaian warna, huruf, animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar dan foto.
- (2) Lebih merangsang peserta didik untuk menerima pesan yang telah disajikan.
- (3) Pesan informasi atau visual mudah dipahami oleh peserta didik.
- (4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan.
- (5) Dapat diperbanyak *filenya*, dan dapat ditayangkan secara berulang-ulang.
- (6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD, *disket*, *flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. *slide*

b) Media *Internet*

Seiring dengan perkembangan teknologi, semakin banyak pula bermunculan media yang bertambah canggih. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi tersebut adalah media pembelajaran berbasis *internet*. Dalam *internet* ini semua materi mata pelajaran dapat diakses dengan mudah. Bahkan media *internet* ini dapat menjawab semua pertanyaan yang kita tanyakan oleh pengguna. Muhson (2010: 7), menjelaskan bahwa *internet* merupakan jaringan komputer global yang mempermudah mempercepat akses informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbarui.

Media berbasis *internet* ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan sebagai sumber untuk menambah bahan ajar dan

menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Peserta didik dapat memanfaatkan media *internet* sebagai penyempurna atau pelengkap pesan yang telah disampaikan ataupun yang belum disampaikan oleh guru. Peserta didik akan lebih senang dengan media ini karena pembelajaran dengan media ini akan lebih menarik.

Beberapa uraian tentang media di atas, dapat diketahui bahwa pengelompokan media sangat bervariasi berdasarkan kelompok-kelompok tertentu. Sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media. Namun dalam pengelompokan ini Sadiman, dkk., mengungkapkan jenis-jenis media pembelajaran antara lain media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual dan media berbasis komputer.

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang

Pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah salah satu kesatuan yang tidak boleh dilupakan dalam sebuah proses pembelajaran renang. Tafonao (2018 :103) berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Artinya setiap kegiatan belajar mengajar diharapkan adanya pemanfaatan media pembelajaran. Trutama dalam pembelajaran renang di sekolah dasar.

Pemanfaatan media ini tidak semata-mata hanya sebagai pelengkap pembelajaran saja. Sanjaya (2012: 291) menjelaskan bahwa memanfaatkan media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran dapat menambah gairah dan motivasi

belajar peserta didik. Sebagai contoh pada saat pembelajaran renang guru menampilkan video tahap-tahap gerak dalam berenang, dengan adanya media video tersebut perhatian peserta didik menjadi meningkat. Media video gerak renang membuat materi yang semula *abstrak* menjadi *konkret* sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian dapat digaris bawahi bahwa media adalah perantara dari sumber informasi yaitu guru ke penerima informasi yaitu peserta didik.

Sebelum memanfaatkan media pembelajaran, lebih baik seorang guru memilih media pembelajaran yang tepat terlebih dahulu. Pemanfaatan media pembelajaran ini bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara *efektif* dan *efisien*. Namun sebelum itu seorang guru juga harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media yang akan digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran tidak selalu identik dalam situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran gurupun bisa dilaksanakan dengan mengandalkan media pembelajaran. Dengan demikian dapat membuktikan bahwa pemanfaatan media dapat mempermudah proses pembelajaran.

4. SD Negeri di Kapanewon Galur

Dalam skripsi Nuri (2021) di Kapanewon Galur terdapat SD Negeri yang berjumlah 17 SD yang sudah terdaftar di sistem Data Pokok Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 17 SD tersebut diantaranya adalah SD Negeri 1 Bunder, SD Negeri 1 Sungapan, SD Negeri 2 Bunder, SD Negeri 2 Pandowan, SD Negeri 2 Sungapan, SD Negeri 3 Brosot, SD Negeri 3 Sungapan, SD Negeri Brosot, SD Negeri 1 Pandowan, SD Negeri

Karangsewu, SD Negeri Kranggan, SD Negeri Nomporejo, SD Negeri Patuk, SD Negeri Prembulan, SD Negeri Sidakan, SD Negeri Trayu, dan SD Negeri Trisik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Wahyunuhari (2013), yang berjudul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul*. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini memberikan angket kepada guru. Responder dalam penelitian berjumlah 21 Guru Pendidikan Jasmani yang mewakili masing-masing SD di Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Kesimpulan dalam penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 9,52% (2 sekolah), kategori “kurang” sebesar 9.52% (2 sekolah), kategori “sedang” sebesar 23.81% (5 sekolah), kategori “baik” sebesar 57.14% (12 sekolah), dan ketegori “baik sekali” sebesar 0% (tidak ada).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fariza Muhammad (2017), yang berjudul *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah survey dengan instrumen berupa angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua guru penjas di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul dengan jumlah 22 orang dari 22 Sekolah Dasar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Hasil yang diperoleh penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul mempunyai persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Lisa Fitriana (2019), yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei, instrumen berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah semua Guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kecamatan Kretek yang berjumlah 14 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di sekolah Dasar se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul berada pada kategori “sangat rendah” 7,14 %, “rendah” 28,57 %, “cukup” 21,43 %, “tinggi” 42,86 % dan “sangat tinggi” 0 %.

C. Kerangka Berpikir

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar

peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK terutama dalam materi renang sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran untuk kelancaran proses pembelajaran. Namun kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran renang belum optimal dilakukan oleh beberapa guru.

Sangat diharapkan apabila pelaksanaan pembelajaran renang seorang guru dapat lebih kreatif memanfaatkan media pembelajaran demi kelancaran proses pembelajaran. Upaya tersebut sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran renang itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran renang akan berjalan secara *efektif* dan optimal, apabila disertai dengan adanya faktor yang mendukung kegiatan tersebut, seperti yang telah disebutkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Akan tetapi hal tersebut belum bisa diketahui kebenarannya, karena belum diketahuinya seberapa tinggi pemanfaatan media dalam pembelajaran renang di Sekolah Dasar se- Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses pembelajaran renang untuk memanfaatkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *deskriptif kuantitatif*. Dantes (2012: 51), berpendapat bahwa penelitian *deskriptif* adalah pendekatan yang dilakukan peneliti untuk mendeskripsikan suatu fenomena atau suatu peristiwa secara sistematis dan sesuai apa adanya. Dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan Basuki (2021: 5), mengemukakan bahwa penelitian *kuantitatif* yaitu penelitian *empiris* dimana datanya adalah dalam bentuk yang dapat dihitung/ angka. Penelitian *kuantitatif* menekankan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk numerik.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Seperti yang dikatakan Arikunto (2012: 312), bahwa metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo terhadap pemanfaatan media pembelajaran renang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13-31 juni 2022.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai sesuatu yang akan dicari informasinya dan akan ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2016: 38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapat informasi tentang hal tersebut, kemudian akan ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Pemanfaatan media pembelajaran sangat menjadi perhatian dalam penelitian ini.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan sebuah alat dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran renang di Sekolah Dasar se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Pemanfaatan pembelajaran ini untuk menunjang kelancara proses pembelajaran tersebut. Pemanfaatan media dalam pembelajaran renang mencakup 3 jenis media, yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio visual dan (3) Media berbasis jaringan komputer yang diukur menggunakan angket.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016: 80) populasi yaitu suatu wilayah generalisasi yang terdapat objek dan subjek dan mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, selanjutnya peneliti akan mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini

adalah guru PJOK SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 17 guru.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Sugiyono (2016: 81) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada dalam populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan total sampling dengan harapan semakin banyak sampel yang digunakan semakin bagus hasil yang diperoleh. Sampel dalam penelitian ini adalah:

Tabel 2. Rincian Sampel Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SD NEGERI 1 BUNDER	1
2	SD NEGERI 2 BUNDER	1
3	SD NEGERI 1 SUNGAPAN	1
4	SD NEGERI 2 SUNGAPAN	1
5	SD NEGERI 3 SUNGAPAN	1
6	SD NEGERI 1 PANDOWAN	1
7	SD NEGERI 2 PANDOWAN	1
8	SD NEGERI 1 BROSOT	1
9	SD NEGERI 3 BROSOT	1
10	SD NEGERI KARANGSEWU	1
11	SD NEGERI KRANGGAN	1
12	SD NEGERI NOMPOREJO	1
13	SD NEGERI PATUK	1
14	SD NEGERI PREMBULAN	1
15	SD NEGERI SIDAKAN	1
16	SD NEGERI TRAYU	1
17	SD NEGERI TRISIK	1

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrumen penelitian ini

berupa kuisioner/ angket (Sugiyono, 2016: 148). Sedangkan kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responder untuk dijawabnya.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup. Berdasarkan pendapat Arikunto (2012: 42), angket tertutup yaitu pertanyaan atau pernyataan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia, sehingga dalam penelitian ini responden tinggal memberi tanda (√) pada kolom atau tempat yang telah ditentukan. Selain itu angket tertutup memudahkan peneliti dalam pengolahan data karena jawaban dari masing-masing responden sama dan memperoleh jawaban secara cepat.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dengan lima *skala likert* diantaranya yaitu: Selalu, Sering, Kadang-Kadang, Jarang, dan Tidak Pernah. Pengisian angket ini mengacu pada keadaan sesungguhnya yang terjadi di lapangan dengan tabel penskoran sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban					Nilai
Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah	
5	4	3	2	1	

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian berdasarkan pendapat Hadi (1991) dalam Wahyunuhari (2013:39), sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah Penggunaan media dalam pembelajaran renang

di SD se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Pemanfaatan media pembelajaran yang dimaksud untuk mendukung proses pembelajaran renang SD.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti. Yang penting untuk dilakukan adalah semacam pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor-faktor dalam penelitian ini adalah (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio visual dan (3) Media berbasis jaringan komputer.

c. Menyusun butir-butir pernyataan

Langkah selanjutnya adalah dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan yang berhubungan dengan keadaan yang ada. Berikut kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri Se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo	Media berbasis visual	Media gambar, sketsa dan poster	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Media berbasis audio visual	Media video dan televisi	9, 10, 11, 12, 13, 14
	Media berbasis jaringan komputer	Media <i>power point</i> dan <i>internet</i>	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
Jumlah			25

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan memberikan angket kepada guru PJOK yang menjadi subjek dalam penelitian.

Mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data dari SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo.
- b. Peneliti menentukan jumlah guru PJOK yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Selanjutnya peneliti melakukan pengkodian.
- f. Setelah selesai pengkodian peneliti melakukan pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2010*.
- g. Setelah memperoleh data peneliti membuat kesimpulan dan membuat saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum instrumen diatas digunakan untuk pengumpulan data, telah dilakukan uji instrumen terlebih dahulu untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dan reliabilitas hasil ujicoba data diolah menggunakan bantuan *software* program *Microsoft Excel 2010*. Uji Instrumen dilakukan di SD Negeri Se-Kapanewon Lendah dengan mengambil sampel Gugus 1 dan Gugus 3. Berikut sampel yang digunakan dalam uji instrumen penelitian:

Tabel 5. Rincian Sampel Uji Instrumen Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SD Negeri BANASARA	1
2	SD Negeri PATRAGATEN	1
3	SD Negeri CABEAN	1
4	SD Negeri BUTUH	1
5	SD Negeri CARIKAN	1
6	SD Negeri WANAGIRI	1
7	SD Negeri JATIREJO	1
8	SD Negeri LENDAH 1	1
9	SD Negeri LENDAH 2	1

1. Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu perlu melewati langkah uji validitas. Seperti yang diungkapkan Arikunto (2012: 168), bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid adalah yang memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Instrumen ini menggunakan uji validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sah atau valid. Analisis butir soal dalam angket ini menggunakan rumus *Pearson Product moment*.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY}	= koefisien korelasi skor item dengan skor total	$\sum XY$	= jumlah perkalian skor item dengan skor total
N	= banyaknya responden	$\sum X^2$	= jumlah kuadrat skor item
$\sum X$	= jumlah skor item	$\sum Y^2$	= jumlah kuadrat skor total
$\sum Y$	= jumlah skor total		

Setelah itu harga koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau r hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel. Jika harga r hitung yang diperoleh lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian yang dilakukan dengan 25 butir soal diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa terdapat 3 butir Tidak Valid, dan 22 butir Valid. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 7 halaman 90.

2. Uji Reabilitas

Selain uji validitas instrumen juga perlu dilakukan diuji reabilitasnya. Berdasarkan pendapat Arikunto (2012: 154), menjelaskan reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reabel dapat menghasilkan data yang dapat di percaya.

Dalam melakukan uji reabilitas peneliti perlu memilah butir soal terlebih dahulu. Arikunto (2012: 276), menuturkan bahwa dalam uji reliabilitas ini butir soal yang diujikan hanyalah butir soal yang valid saja, bukan semua butir soal yang diuji cobakan. Apabila diperoleh angka negatif, maka diperoleh korelasi yang negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00.

Penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, digunakan untuk mencari reliabilitas instrume yang bukan 1 dan 0. Rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = realibilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan dan banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_1^2 = varian total

Berdasarkan hasil uji instrumen penelitian menunjukkan bahwa angket realiable, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,98. Dengan demikian hasil reabilitas masuk kedalam kategori sangat tinggi. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 8 halaman 91.

G. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya menganalisis data untuk mencari jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan. Penelitian ini menggunakan teknis analisis *deskriptif kuantitatif*. Berdasarkan pendapat Arikunto (2012: 239) data yang bersifat *kuantitatif* yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan, sehingga memperoleh persentase. Skor yang ada kemudian diberikan makna dan dibuat bentuk kompleks menurut tingkatan yang ada.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dalam setiap kategori pada setiap aspek digunakan rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = jumlah sampel

Terlebih dahulu diperlukan penentuan skor minimum dan skor maksimum untuk membuat kategori pengelompokan. Setelah itu menentukan *mean* (rerata) dan standar deviasi dari skor yang diperoleh. Kemudian menentukan mean (rerata) dan standar deviasi dari skor yang diperoleh, hasil mean dan standar deviasi kemudian dimasukkan ke dalam penilaian skor yang disesuaikan dengan kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran renang sekolah dasar. Adapun pengelompokannya sebagai berikut.

Tabel 6. Kategori Penilaian

No	Formula	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat atinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (Mean)

X : Skor

S : Standar Deviasi

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang oleh 17 guru PJOK SD Negeri Se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Data penelitian ini diperoleh menggunakan angket yang berisi 22 butir soal yang terdiri dari tiga faktor yaitu 1) media berbasis visual, 2) media berbasis audio visual, dan 3) media berbasis jaringan komputer. Angket tersebut diberikan kepada responden untuk mendapat jawaban atas pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.

Setelah diperoleh data, dilakukan analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan komputer program *MICROSOFT EXCEL 2010*. Hasil penelitian dapat dideskripsikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo

<i>Statistic</i>	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	70,9
<i>Median</i>	75
<i>Standar Deviation</i>	20,2
<i>Skor Minimum</i>	22
<i>Skor Maximum</i>	108

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo

mempunyai skor *maximum* 108, skor *minimum* 22, rerata (*mean*) 75, nilai tengah (*median*) 75, dan standar deviasi 20,2.

Hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

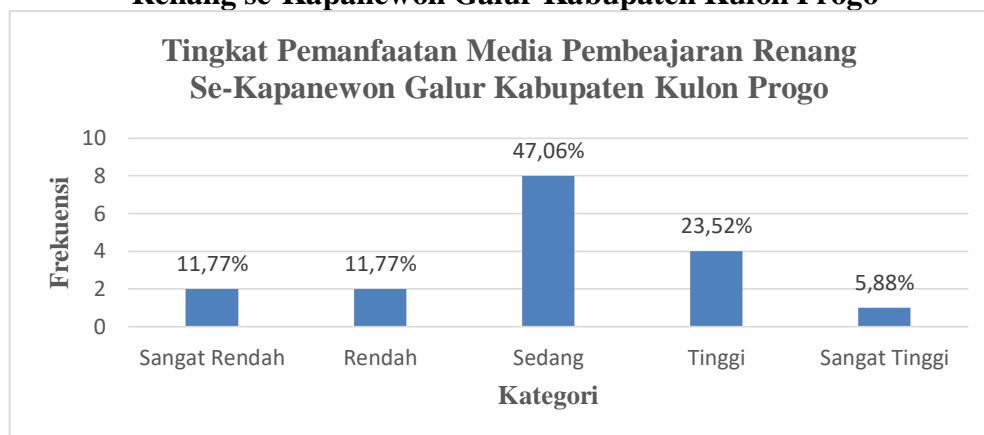
Tabel 8. Norma Penilaian Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang Oleh Guru PJOK Se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X > 101,2$	Sangat Tinggi	1	5,88%
2	$81,0 < X \leq 101,2$	Tinggi	4	23,52%
3	$60,8 < X \leq 81,0$	Sedang	8	47,06%
4	$40,6 < X \leq 60,8$	Rendah	2	11,77%
5	$X \leq 40,6$	Sangat Rendah	2	11,77%
Jumlah			17	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil keseluruhan data tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo kategori “sangat tinggi” dalam interval $X > 101,2$ berjumlah 1 responden, kategori “tinggi” dalam interval $81,0 < X \leq 101,2$ berjumlah 4 responden, kategori “sedang” dalam interval $60,8 < X \leq 81,0$ berjumlah 8 responden, kategori “rendah” dalam interval $40,6 < X \leq 60,8$ berjumlah 2 responden, kategori “sangat rendah” dalam interval $X \leq 40,6$ berjumlah 2 responden.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram maka data pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Diagram Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa persentase tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo dalam kategori “sangat rendah” sebesar 11,77% (2 sekolah), kategori “rendah” sebesar 11,77% (2 sekolah), kategori “sedang” sebesar 47,06% (8 sekolah), kategori “tinggi” sebesar 23,52% (4 sekolah), kategori “sangat tinggi” 5,88% (1 sekolah). Sedangkan berdasarkan rata-rata 70,9, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo masuk dalam kategori sedang.

Penelitian ini diukur berdasarkan tiga faktor media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran renang SD. Rincian tiga faktor tersebut yaitu faktor media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis jaringan komputer. Adapun rincian data masing-masing faktor sebagai berikut.

1. Faktor Media Berbasis Visual

Hasil penilitan pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis

visual dengan jumlah tujuh butir pernyataan dapat dideskripsikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual

<i>Statistic</i>	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	23,5
<i>Median</i>	25
<i>Standar Deviation</i>	6,4
<i>Skor Minimum</i>	7
<i>Skor Maximum</i>	34

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual mempunyai skor *maximum* 34, skor *minimum* 7, rerata (*mean*) 23,5, nilai tengah (*median*) 7, dan standar deviasi 6,4.

. Hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 10. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual

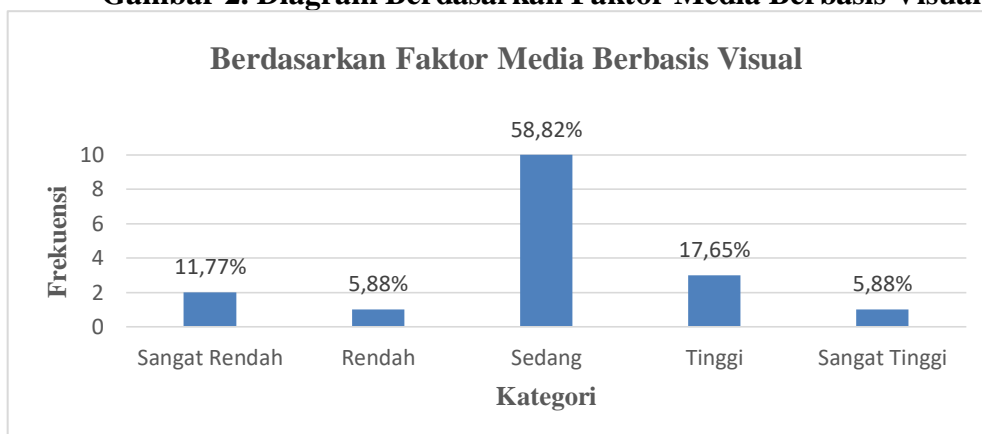
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X > 33,1$	Sangat Tinggi	1	5,88%
2	$26,7 < X \leq 33,1$	Tinggi	3	17,65%
3	$20,3 < X \leq 26,3$	Sedang	10	58,82%
4	$13,9 < X \leq 20,3$	Rendah	1	5,88%
5	$X \leq 13,9$	Sangat Rendah	2	11,77%
Jumlah			17	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil keseluruhan data tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon

Progo berdasarkan faktor media berbasis visual pada kategori “sangat tinggi” dalam interval $X > 33,1$ berjumlah 1 responden, kategori “tinggi” dalam interval $26,7 < X \leq 33,1$ berjumlah 3 responden, kategori “sedang” dalam interval $20,3 < X \leq 26,3$ berjumlah 10 responden, kategori “rendah” dalam interval $13,9 < X \leq 20,3$ berjumlah 1 responden, kategori “sangat rendah” dalam interval $X \leq 13,9$ berjumlah 2 responden.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 2. Diagram Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa persentase tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual dalam kategori “sangat rendah” sebesar 11,77% (2 sekolah), kategori “rendah” sebesar 5,88% (1 sekolah), kategori “sedang” sebesar 58,82% (10 sekolah), kategori “tinggi” sebesar 17,65% (3 sekolah), kategori “sangat tinggi” 5,88% (1 sekolah). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata 23,5, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang

di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori “sedang”.

2. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Hasil penilitan pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis audio visual dengan jumlah enam butir pernyataan dapat dideskrisikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual

<i>Statistic</i>	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	17,6
<i>Median</i>	19
<i>Standar Deviation</i>	6,6
<i>Skor Minimum</i>	6
<i>Skor Maksimum</i>	29

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis audio visual mempunyai skor *maximum* 29, skor *minimum* 6, rerata (*mean*) 17,6, nilai tengah (*median*) 19 dan standar deviasi 6,6.

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma, hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

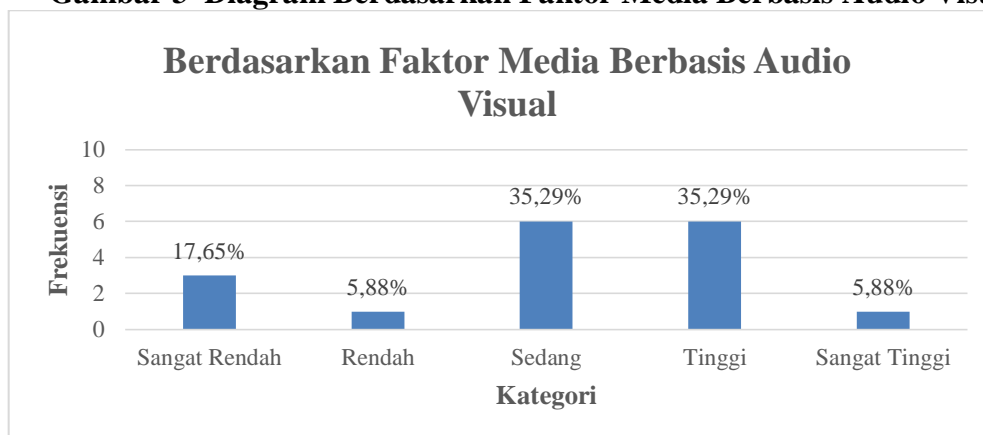
Tabel 12. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X > 27,5$	Sangat Tinggi	1	5,88%
2	$20,9 < X \leq 27,5$	Tinggi	6	35,29%
3	$14,3 < X \leq 20,9$	Sedang	6	35,29%
4	$7,7 < X \leq 14,3$	Rendah	1	5,88%
5	$X \leq 7,7$	Sangat Rendah	3	17,65%
Jumlah			17	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil keseluruhan data tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual pada kategori “sangat tinggi” dalam interval $X > 27,5$ berjumlah 1 responden, kategori “tinggi” dalam interval $20,9 < X \leq 27,5$ berjumlah 6 responden, kategori “sedang” dalam interval $14,3 < X \leq 20,9$ berjumlah 6 responden, kategori “rendah” dalam interval $7,7 < X \leq 14,3$ berjumlah 1 responden, kategori “sangat rendah” dalam interval $X \leq 13,9$ berjumlah 3 responden.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 3 Diagram Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa persentase tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual dalam kategori “sangat rendah” sebesar 17,65% (3 sekolah), kategori “rendah” sebesar 5,88% (1 sekolah), kategori “sedang” sebesar 35,29% (6 sekolah), kategori “tinggi” sebesar 35,29% (6 sekolah), kategori “sangat tinggi” 5,88% (1 Sekolah). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 17,6, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo masuk dalam kategori tinggi.

3. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Pemanfaatan media pembelajarn renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo juga diteliti berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer. Hasil penilitan berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dengan jumlah sembilan butir pernyataan dapat dideskrisikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Deskripsi Statistik Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

<i>Statistic</i>	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	29,9
<i>Median</i>	33
<i>Standar Deviation</i>	8,9
<i>Skor Minimum</i>	9
<i>Skor Maximum</i>	45

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer mempunyai skor *maximum* 45, skor *minimum* 9, rerata (*mean*) 29,9, nilai tengah (*median*) 33, dan standar deviasi 8,9.

. Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 14. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

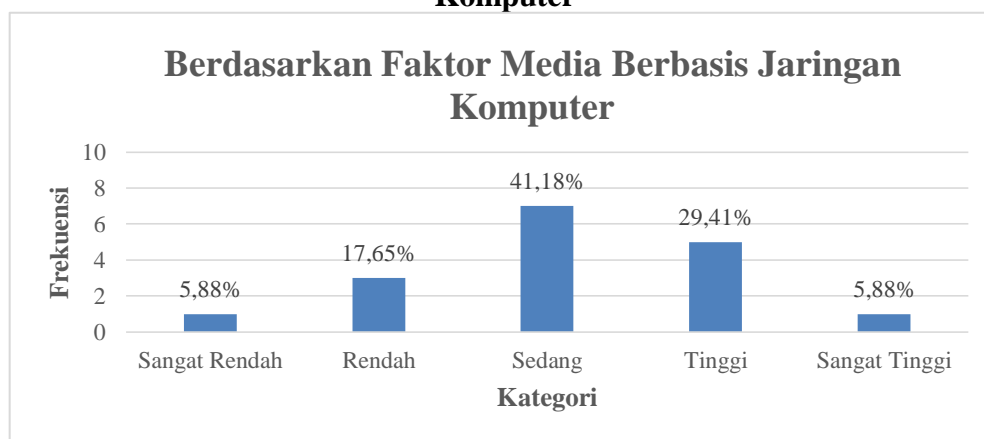
No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X > 43,3$	Sangat Tinggi	1	5,88%
2	$34,5 < X \leq 43,3$	Tinggi	5	29,41%
3	$25,3 < X \leq 34,5$	Sedang	7	41,18%
4	$16,5 < X \leq 25,3$	Rendah	3	17,65%
5	$X \leq 16,5$	Sangat Rendah	1	5,88%
Jumlah			17	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa hasil keseluruhan data tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual pada kategori “sangat tinggi” dalam interval $X > 27,5$ berjumlah 1 responden, kategori “tinggi” dalam interval

20,9 < X ≤ 27,5 berjumlah 6 responden, kategori “sedang” dalam interval 14,3 < X ≤ 20,9 berjumlah 6 responden, kategori “rendah” dalam interval 7,7 < X ≤ 14,3 berjumlah 1 responden, kategori sangat “rendah” dalam interval X ≤ 13,9 berjumlah 3 responden.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 4. Diagram Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa persentase tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dalam kategori “sangat rendah” sebesar 5,88% (1 sekolah), kategori “rendah” sebesar 17,65% (3 sekolah), kategori “sedang” sebesar 41,18% (7 sekolah), kategori “tinggi” sebesar 29,41% (5 sekolah), kategori “sangat tinggi” 5,88% (1 sekolah). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 29,9 pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo masuk dalam kategori tinggi.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini dimaksud untuk menggambarkan data yaitu tentang pemanfaatan media pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo. Data yang diperoleh menggunakan angket yang berjumlah 22 butir pertanyaan, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu 1) media berbasis visual, 2) media berbasis audio visual, 3) media berbasis jaringan komputer. Hasil analisis datanya menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran renang SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori “sangat tinggi” dengan persentase sebesar 5,88% (1 guru), kategori “tinggi” sebesar 23,52% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 47,06% (8 guru), kategori “rendah” sebesar 11,77% (2 guru), kategori “sangat rendah” sebesar 11,77% (2 guru). Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persentase tertinggi terdapat pada kategori “sedang” dengan jumlah 8 guru dari 17 guru di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo yang memanfaatkan media pembelajaran renang.

Data tersebut menandakan bahwa hampir seluruh guru PJOK SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo sudah memanfaatkan media pembelajaran renang, dengan berbagai macam media yang beragam. Pemerolehan data ini dapat masuk dalam kategori “sedang” karena kategori *skala likert* tertinggi terdapat dalam butir pernyataan no 17,18, 21 dengan total point 62 mengenai pemanfaatan media *internet*. Sedangkan kategori *skala likert* terendah terdapat dalam butir pernyataan no 13 mengenai pemanfaatan media televisi dalam pembelajaran renang. Hal tersebut menandakan bahwa pemanfaatan media *internet* sangat tinggi

dan pemanfaatan media televisi dangat rendah. Oleh karena itu pemanfaatan media televisi dalam pembelajaran renang harus di kembangkan lagi agar peserta didik dan guru dapat memiliki wawasan yang lebih luas mengenai pembelajaran renang.

Berdasarkan latar belakang masalah menuturkan bahwa hasil observasi pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo kurang optimal dilakukan. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran renang paling banyak dalam kategori “sedang“ sebanyak 8 guru. Dari uraian diatas peneliti mempunyai pendapat bahwa perbedaan data observasi dan hasil penelitian ini bisa terjadi karena terdapat beberapa responden (guru) yang sudah lanjut usia dan memasuki masa pensiun telah digantikan oleh guru baru yang lebih muda. Selain itu kemungkinan kecil terjadi karena saat pengambilan data menggunakan angket sulit mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Sedangkan pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket.

Hasil penelitian tersebut menandakan bahwa sebagian besar guru sudah memahami pentingnya media pembelajaran untuk proses pembelajaran, sehingga anak dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun hal tersebut belum sepenuhnya terrealisasikan karena ada beberapa hal yang menghambat beberapa guru dalam memanfaatkan media pembelajaran renang. Diantaranya ada sebagian guru yang belum terlalu menguasai media elektronik untuk membuat media pembelajaran renang dan kurangnya waktu untuk

mempersiapkan pembuatan media pembelajaran. Selain itu hasil penelitian ini dapat diartikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran renang mendapatkan respon yang tinggi dari guru PJOK. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memahami materi ke peserta didik, sehingga peserta didik mudah untuk menerima materi yang sudah diajarkan oleh guru, guru juga merasa bahwa dengan adanya media pembelajaran akan terbantu untuk melakukan proses pembelajaran. Selain mudah didapat, media pembelajaran tersebut juga bisa dibuat sesuai dengan materi yang akan disiapkan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran renang dapat meningkatkan motivasi, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan riang gembira tanpa paksaan. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran renang yang tepat. Selain mampu meningkatkan motivasi peserta didik, pemanfaatan media pembelajaran renang juga berpengaruh terhadap kelancaran dalam proses pembelajaran renang. Pemanfaatan media yang tepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya pemanfaatan media secara tepat harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi peserta didik, materi, dan kemampuan guru mengenai media, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan pencapaian hasil yang maksimal.

Pembelajaran renang adalah materi pelajaran yang implementasinya seharusnya dilakukan di luar kelas, tentu membutuhkan sarana dan prasarana

seperti kolam renang. Selama ini pihak sekolah dirasa kurang memperhatikan mata pelajaran renang dan lebih memenuhi kelengkapan media pembelajaran lain seperti laboratorium dan ruang komputer. Dalam penerapannya pembelajaran renang adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anggota tubuh yang bertujuan tidak hanya untuk kebugaran saja, melainkan penunjang proses pertumbuhan dan perkembangan yang telah dirancang dengan baik. Sedangkan dalam proses pembelajaran renang, gerakan-gerakan yang dihasilkan juga dapat dikolaborasikan dengan berbagai aktivitas, sesuai dengan teori yang berkaitan. Syarat utama pelaksanaan pembelajarn renang adalah guru yang memiliki kemampuan untuk memilih dan membuat media pembelajaran yang tepat dan guru yang mampu melihat kondisi sekolah sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran renang. Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki kemampuan yang tinggi untuk menyikapi kondisi sekolahnya agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2013:7), bahwa media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu atau perantara pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu Sumarni (2013: 36) juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses belajar sehingga dapat

digunakan untuk merangsang pikiran, perasan, perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Sebagai seorang pendidik guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo diharuskan untuk memanfaatkan media pembelajaran renang. Pemanfaatan media pembelajaran yang lengkap dan menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran renang. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik pada saat berfikir, dan bersikap ketika melakukan aktivitas jasmani.

Kenyataan yang terjadi di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo, guru PJOK sudah mengetahui apa fungsi pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang. Sebagian besar dari mereka sudah memanfaatkan media pembelajaran renang dengan tujuan agar materi renang yang disampaikan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah selain itu agar dapat merangsang pikiran, perasan, perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran renang diluar ataupun di dalam kelas. Saat pelaksanaan pembelajaran renang sebagian besar dari 17 guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Karena pembelajaran renang juga akan lebih *efisien* dan *efektif* apabila dapat memanfaatkan media pembelajaran. Terbukti dari hasil perolehan nilai rata-rata 70,9 dengan persentase 47,06%, sehingga pemanfaatan media renang oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo masuk dalam kategori “sedang”.

Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa karakteristik. Sukiman (2012: 85-225), mengemukakan bahwa karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer. Dalam pembelajaran renang media yang cocok digunakan adalah media berbasis visual (gambar, sketsa, dan poster) , audio visual (video dan televisi) dan jaringan komputer (*power point* dan *internet*). Dari hasil penelitian sebagian besar guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo sudah memanfaatkan media-media tersebut pada saat pembelajaran renang.

1. Faktor Media Berbasis Visual (Gambar, Sketsa, dan Poster)

Media berbasis visual meliputi media gambar, media sketsa dan media poster. Wati, (2016) berpendapat bahwa media visual merupakan sebuah alat yang mengungkapkan unsur pokok berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media pembelajaran berbasis visual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran renang yaitu gambar, sketsa, dan poster. Dari hasil observasi pemanfaatan media dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori “sedang”. Terbukti dari pengolahan data yang memperoleh nilai rata-rata 23,5 dengan persentase 58,82%. Hasil perolehan data secara rinci dalam kategori “sangat tinggi” terdapat 1 guru dengan persentase 5,88%, dalam kategori “tinggi” terdapat 3 guru dengan persentase 17,65%, dalam kategori “sedang” terdapat 10 guru dengan persentase 58,82%, dalam kategori “rendah” 1 guru dengan persentase

5,88%, dan kategori “sangat rendah” 2 guru dengan persentase 11,77%. Pemerolehan data ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual gambar, poster dan sketsa di daerah ini merata.

Diketahui bahwa sebagian besar guru PJOK SD telah memanfaatkan media berbasis visual seperti gambar dan poster ,dan sketsa. Namun kategori *skala likert* paling rendah dalam pernyataan aspek media berbasis visual pada butir pernyataan nomor 2 yaitu mengenai pemanfaatan media poster, dengan jumlah skor 3,00. Sedangkan Kategori *skala likert* paling tinggi dalam pernyataan aspek media berbasis visual pada butir 1 yaitu mengenai pemanfaatan media gambar, dengan jumlah skor 3,53. Data tersebut menandakan bahwa pemanfaatan media gambar lebih banyak dilakukan daripada pemanfaatan media poster dan sketsa. Oleh karena itu pemanfaatan media poster dan sketsa harus ditingkatkan oleh guru PJOK SD se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.

Guru PJOK SD se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo menyadari bahwa pemanfaatan media visual dalam pembelajaran renang sangat penting. Mereka berpendapat bahwa media berbasis visual sangat praktis dan mudah di dapat. Dengan media berbasis visual pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan *efisien*.

2. Faktor Media Berbasis Audio Visual (Video dan Televisi)

Selain faktor media berbasis visual, data penelitian juga didapat dari faktor media berbasis audio visual. Berdasarkan pendapat Hamalik (2013: 9), bahwa media berbasis audio visual adalah alat yang menggunakan visual dan

pendengaran untuk menerima informasi. Media berbasis audio visual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran renang adalah video, dan televisi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis audio visual mendapat nilai rata-rata 17,6 dan masuk dalam kategori “tinggi” dengan persentase 35,29%. Hasil perolehan data secara rinci dalam kategori “sangat tinggi” terdapat 1 guru dengan persentase 5,88%, dalam kategori “tinggi” terdapat 6 guru dengan persentase 35,29%, dalam kategori “sedang” terdapat 6 guru dengan persentase 35,29%, dalam kategori “rendah” 1 guru dengan persentase 5,88%, dan kategori “sangat rendah” 3 guru dengan persentase 17,65%.

Data menunjukkan bahwa hampir seluruh guru PJOK SD memanfaatkan media berbasis audio visual dalam pembelajaran renang. Namun kategori *skala likert* paling rendah dalam pernyataan aspek media berbasis audio visual pada butir pernyataan nomor 9 yaitu tentang pemanfaatan media televisi, dengan jumlah skor 2,46. Hal tersebut menandakan bahwa mereka sangat setuju untuk memanfaatkan media pembelajaran renang berbasis audio visual berupa video karena media tersebut sangat membantu dalam mendemonstrasikan materi renang pada saat pembelajaran praktik maupun teori. Akan tetapi pemanfaatan media audio visual berupa televisi belum maksimal dilaksanakan dan perlu dikembangkan lagi. Karena dengan memanfaatkan media berbasis audio visual Video ataupun televisi materi dapat diterima dengan lebih mudah oleh peserta didik melalui indera pendengaran dan indera penglihatan.

3. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer (*Power point* dan *Internet*)

Sedangkan media berbasis jaringan komputer adalah media yang memerlukan komputer untuk pengoperasiannya. Sukiman (2012: 210, berpendapat bahwa komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Dengan adanya komputer dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pemanfaatan media dalam pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer mendapat nilai rata-rata 29,9 dan masuk dalam kategori “sedang” dengan persentase 41,18%. Hasil perolehan data secara rinci dalam kategori “sangat tinggi” terdapat 1 guru dengan persentase 5,88%, dalam kategori “tinggi” terdapat 5 guru dengan persentase 29,41%, dalam kategori “sedang” terdapat 7 guru dengan persentase 41,18%, dalam kategori “rendah” 3 guru dengan persentase 17,65%, dan kategori “sangat rendah” 1 guru dengan persentase 5,88%. Pemerolehan data ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media jaringan komputer seperti *power point* dan *internet* di daerah ini merata.

Kategori *skala likert* paling rendah dalam pernyataan aspek media berbasis jaringan komputer pada butir pernyataan nomor 14 yaitu mengenai pemanfaatan media *power point*, dengan jumlah skor 2,76. Kategori *skala likert* paling tinggi dalam pernyataan aspek media berbasis jaringan komputer pada butir nomor 17, 18, 21 yaitu mengenai pemanfaatan media *internet*, dengan jumlah skor 3,65.

Guru lebih mengutamakan memanfaatkan media berbasis jaringan komputer seperti *internet* karena dapat menambah wawasan peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran. Akan tetapi pemanfaatan media *power point* oleh guru masih sangat kurang dan perlu dikembangkan. Karena dengan memanfaatkan media *power point* guru dapat menampilkan gambar sebagai alat peraga dalam pembelajaran renang.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru sudah mengetahui pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang. Sebagian dari mereka sudah memiliki media pembelajaran renang. Namun dalam pemanfaatannya guru PJOK lebih banyak memanfaatkan media berbasis audio visual, karena dapat digunakan sebagai pengganti peraga oleh mereka. Hampir sama dengan pemanfaatan media audio visual, media visual juga sering digunakan oleh sebagian besar guru PJOK karena manfaatnya yang praktis dan cocok untuk pembelajaran renang. Lain halnya dengan media *internet* sebagian guru masih kesulitan dalam penggunaannya karena media yang lumayan rumit digunakan untuk guru yang usianya sudah lanjut.

Secara keseluruhan tingkat pemanfaatan media pembelajaran renang oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kulon Progo masuk dalam kategori “sedang” dan sudah baik. Sebagian besar guru sudah mengetahui pentingnya pemanfaatan media pembelajaran renang. Hanya saja sebagian dari mereka belum dapat memanfaatkan media-media pembelajaran renang secara optimal karena beberapa persoalan, misalnya usia lanjut yang tidak bisa mengikuti

perkembangan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada semua guru PJOK yang melaksanakan pembelajaran renang untuk memanfaatkan media pembelajaran renang agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, akan tetapi dalam menyusun penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan diantaranya sebagai berikut;

1. Keterbatasan peneliti dalam mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket dari responden, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket.
3. Pada saat pengisian angket oleh responden, peneliti tidak dapat memantau secara langsung dan cermat karena keterbatasan waktu. Sehingga ada kemungkinan jawaban dari responden belum benar-benar sesuai dengan apa yang dilakkan responden.
4. Terjadi bebrapa perbedaan jumlah pembelajaran renang yang dilakukan di setiap SD dalam 1 tahun teakhir.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo berada dalam kategori “sangat rendah” sebesar 11,77% (2 guru), kategori “rendah” sebesar 11,77% (2 guru), kategori “sedang” sebesar 47,06% (8 guru), kategori “tinggi” sebesar 23,52% (4 guru), kategori “sangat tinggi” sebesar 5,88% (1 guru). Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo dalam kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo sudah memanfaatkan media pembelajaran renang dan masuk dalam kategori “sedang” dengan jumlah 8 guru PJOK.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut;

1. Faktor-faktor yang menyebabkan sebagian guru PJOK kurang pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo dapat dipecahkan agar kualitas pembelajaran renang di daerah ini menjadi lebih berkualitas dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran.
2. Guru dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki kualitas pada pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang.

3. Dengan diketahui pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran renang di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo dapat digunakan untuk pemanfaatan media pembelajaran di kecamatan lain.

C. Saran

Beberapa saran yang perlu disampaikan dalam penelitian ini antara lain;

1. Bagi peneliti lain agar lebih mengembangkan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran renang di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo ini.
2. Kepada guru penjas di SD Negeri se-Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo agar lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran renang.
3. Kepada kepala sekolah agar memberikan program pelatihan kepada guru PJOK untuk lebih menguasai ilmu teknologi sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, H.M. dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). *Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.
- Anshori, S. (2018). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*.
- Arifin, B. (2013). *Pengembangan Gerak Dasar Renang untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta:Pustaka Teknika.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azizi, M. 2011. *The Effect Of A Short-Term Creatine Supplementation On Some Of The Anaerobic Performance And Sprint Swimming Records Of Female Competitive Swimmers*. *Procedia Socialand Behavioral Sciences*. Volume 15 (2011): 1626–1629.
- Basuki, M. S. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Eko, L. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Fajar, W. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fariza, M. (2017). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). *Pengembangan video pembelajaran. Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Filisyamala, J. (2018). *Pengaruh Media Televisi untuk Mengembangkan Kosakata Anak*. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(2), 253-259.

- Gani, R. A., Sukur, A., & Nugroho, S. (2019). *Peningkatan Kemampuan Renang Gaya Kupu-Kupu Melalui Strategi Pembelajaran Variatif bagi Mahasiswa. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 18(2).
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, M. P. I., Darodjat, M. P. I. D., & Khairani, M. A. I. D. T. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). *Manfaat media dalam pembelajaran. AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 8(2).
- Mahmudah, S. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Arab. An Nabighoh*, 20(01), 129-138.
- Nuri, I. (2021). *Survei sarana dan prasarana senam SD negeri se-kapanewon Galur kabupaten Kulon progo tahun ajaran 2020-2021*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Permendikbud. (2016). *Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar*.
- Rahma, F. I. (2019). *Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)*. Jurnal Studi Islam: Pancawahana, 14(2), 87-99.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). *Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 25(2), 284-304.
- Sanaky. & Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kau baka Dipantara.
- Sanjaya. & Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumarni, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 3(1), 35-4
- Susanti, D., & Hidayah, R. (2019). *Perbedaan Efektivitas Promosi Kesehatan Dengan Media Leaflet Dan Slide Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Imunisasi Measles Rubella Di Posyandu Bahari Iv Dan V Lubuk Buaya Kota Padang Tahun 2019*. Jurnal Kesehatan Mercusuar, 2(1), 5-pages.
- Susila & Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung. CV. Wacana Prima.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafonao & Talizaro (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 102-114.
- Takaeb, M. J., & Mone, F. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Group Investigation Berbantuan Media Gambar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Soe*. Jurnal Sains dan Edukasi Sains, 1(2), 33-38.
- Ulya, Z., Iskandar, A., & Triasih, F. (2018). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Poster terhadap Pengetahuan Manajemen Hipertensi pada Penderita Hipertensi*. Jurnal Keperawatan Soedirman, 12(1), 38-46.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wahyudi, U. (2015). *Pembelajaran Renang dengan Pendekatan Bermain terhadap Keterampilan Mengapung*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 25(5), 105-113.
- Widyawati. dkk. *Kajian Kerentanan Bencana Tsunami Di Pesisir Kabupaten Kulon Progo Provinsi DI Yogyakarta*. *Journal of Marine Research* 2.2 (2013): 103-110.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Tugas Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fik.uny.ac.id>. Surel : humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 70/PJSD /V/2022
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Judul Skripsi : Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang Sekolah Dasar Negeri se- Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Mei 2022
Koord. Prodi PJSD.

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001












Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

2022 PJSD

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Intan fadhilatunnaimah
NIM : 18604221005
Program Studi : PJSO
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Pembimbing : Saryono, S.Pd.Jas.,M.Or

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	21 Januari 2022	Penguatan Judul dan Latar Belakang Masalah	
2.	24 Februari 2022	Revisi proposal Bab I	
3.	8 April 2022	Revisi proposal Bab II	
4.	17 Mei 2022	Revisi proposal Bab III	
5.	19 Mei 2022	Revisi Instrumen penelitian	
6.	23 Mei 2022	Penguatan Instrumen penelitian untuk di uji Coba	
7.	2 Juni 2022	Revisi hasil uji validitas dan reabilitas.	
8.	9 Juni 2022	Memperbaiki instrumen penelitian yang tidak valid	
9.	21 Juni 2022	Revisi Bab IV =>menambah pembahasan	
10.	27 Juni 2022	Melengkapi lampiran,menambah Bab IV dan pematapan BAB V	
11.	8 Juli 2022	Siap Ujian	

Mengetahui
Koord.Prodi PJSO



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id



Nomor : 190/UN34.16/LT/2022

19 Mei 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Jatirejo
di Lendah, Kulon Progo.

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI
Judul Tugas Akhir : Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-
Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo
Waktu Uji Instrumen : 19 Mei - 3 Juni 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

NIP. 19820815 200501 1 002

1 dari 1

19/05/2022 13.41

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id



Nomor : 190/UN34.16/LT/2022

19 Mei 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Carikan
di Lendah, Kulon Progo.

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-
Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo
Waktu Uji Instrumen : 19 Mei - 3 Juni 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon
dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni; NIP. 19820815 200501 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 189/UN34.16/LT/2022

19 Mei 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Kepala SD Negeri Petragaten
Ngipik, Bumirejo, Lendah, Kulon Progo

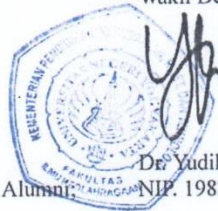
Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-
Kapanewon Galur Kabupaten Kulon Progo
Waktu Uji Instrumen : 19 Mei - 3 Juni 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

NIP. 19820815 200501 1 002

1 dari 1

19/05/2022 13.39

Lampiran 4. Balasan Uji Coba Instrumen



**PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI BANASARA**

ꦥꦺꦩꦺꦫꦶꦠꦏꦁꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦺꦴꦒꦺ
ꦢꦶꦤꦱꦺꦤꦶꦁꦥꦺꦩꦸꦢꦏꦺꦴꦭꦺꦴꦫꦒꦏꦺꦴꦩꦸꦥꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦺꦴꦒꦺ

Alamat : Jimatan, Jatirejo, Lendah, Kulon Progo Kode Pos :55653
E-mail : sdbanasara@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/015/Bnsr/V/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TITIK FARIDA, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Banasara

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
Tempat/Tanggal Lahir : Kulon Progo/29 Januari 2000
NIM : 18604221005
Prodi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan Uji Instrumen Penelitian di SD Negeri Banasara pada tanggal 23-27 Juli 2022 guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-Kapanewon Lendah Kulon Progo".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lendah, 27 Mei 2022

Kepala Sekolah

TITIK FARIDA, S.Pd

NIP. 196609111986042001

Lampiran 4. Balasan Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KAPANEWON LENDAH
SEKOLAH DASAR NEGERI CARIKAN
Alamat: Degolan, Bumirejo, Lendah, Kulon Progo, Yogyakarta, Pos 55663

SURAT KETERANGAN

Nomor : 54 / SKT / CAR / V / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mijem, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Carikan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
Tempat/Tanggal Lahir : Kulon Progo/29 Januari 2000
NIM : 18604221005
Prodi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan Uji Instrumen Penelitian di SD Negeri Carikan pada tanggal 23-27 juli 2022 guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-Kapanewon Galur Kulon Progo".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lendah, 27 Mei 2022

Kepala Sekolah



Mijem, S.Pd.SD

NIP. 19660103 198610 2 004

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 889/UN34.16/PT.01.04/2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

9 Juni 2022

Yth. Kepala SD Negeri ~~Tisik~~
Galur, Kulon Progo.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG
SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR KABUPATEN
KULON PROGO
Waktu Penelitian : 13 - 30 Juni 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 889/UN34.16/PT.01.04/2022

9 Juni 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Kranggan
Galur, Kulon Progo.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
NIM : 18604221005
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG
SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR KABUPATEN
KULON PROGO
Waktu Penelitian : 13 - 30 Juni 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,


Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id


Nomor : 889/UN34.16/PT.01.04/2022 9 Juni 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth. Kepala SD Negeri Nemporejo
Galur, Kulon Progo.**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Intan Fadhilatunna'imah
NIM	: 18604221005
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: SURVEI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR KABUPATEN KULON PROGO
Waktu Penelitian	: 13 - 30 Juni 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 of 1 6/9/2022, 1:52 PM

Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SIDAKAN**

ꦱꦶꦗꦤꦺꦩ꧀ꦱꦶꦢꦏꦤ꧀ꦠꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦫꦺꦒꦺ

Alamat : Sidakan, Banaran, Galur, Kulon Progo 55661

SURAT KETERANGAN

No: 77/ SDN/VI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SARJINEM, S.Pd.
NIP : 19650712 198601 2 002
Pangkat/ Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Sidakan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : INTAN FADHILATUNNA'IMAH
Tempat/ Tanggal Lahir : Kulon Progo, 29 Januari 2000
NIM : 18604221005
Prodi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Sidakan pada tanggal 13 - 30 Juni 2022 guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-Kapanewon Galur Kulon Progo".

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Galur, 15 Juni 2022

Kepala Sekolah

SARJINEM

SARJINEM, S.Pd.

NIP 19650712 198601 2 002

Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
KAPANEWON GALUR
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PANDOWAN

ꦱꦶꦩꦫꦶꦩꦶꦱꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦫꦺꦒꦺꦴꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦫꦺꦒꦺ

Alamat : Pedukuhan 3, Pandowan, Galur, Kulon Progo. Kode Pos: 55661

SURAT KETERANGAN

Nomor : 038 / S. Ket / Pd 2 / VI / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUPARMI, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 2 Pandowan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
Tempat/Tanggal Lahir : Kulon Progo/29 Januari 2000
NIM : 18604221005
Prodi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 2 Pandowan pada tanggal 13-30 juni 2022 guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-Kapanewon Galur Kulon Progo".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Galur, 15 Juni 2022

Kepala Sekolah



SUPARMI, S.Pd.SD

NIP : 19730721 199606 2001

Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 3 BROSOT**

ꦥꦺꦩꦸꦂꦠꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦺꦴꦒꦺ
ꦢꦶꦤꦱꦺꦤꦸꦥꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦺꦴꦒꦺ

Alamat : Pulo, Brosot, Galur, Kulon Progo, Kode Pos 55661

Email:sd3brosot@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 /105 /SD3 /VI /2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUMIYATI, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 3 Brosot

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Intan Fadhilatunna'imah
Tempat/Tanggal Lahir : Kulon Progo/29 Januari 2000
NIM : 18604221005
Prodi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 3 Brosot pada tanggal 13-30 juni 2022 guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Survei Pemanfaatan Media Pembelajaran Renang SD Negeri Se-Kapanewon Galur Kulon Progo".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Galur, 15 Juni 2022

Kepala Sekolah



SUMIYATI, M.Pd

Pembina Tingkat I, IV/b

NIP. 19681010 199903 2 006

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Responden	Visual								Audio Visual						Jaringan Komputer											TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	A	3	1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	3	4	4	4	3	4	4	75
2	B	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	5	4	4	4	5	4	97
3	C	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
4	D	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	52
5	E	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	87
6	F	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	3	66
7	G	4	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
8	H	3	2	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	77
9	I	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	1	3	4	4	3	3	4	3	3	3	84
	rsy	0,874	0,512	0,892	0,848	0,670	0,885	0,854	0,917	0,852	0,719	0,889	0,766	0,971	0,905	0,492	0,739	0,492	0,701	0,739	0,882	0,858	0,796	0,706	0,869	0,858	
	r tabel	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	0,666	
	Status	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran 8. Hasil Uji Reabilitas Instrumen

No	Responden	Visual								Audio Visual								TOTAL						
		1	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	2	4	5		6	7	8	9	10	11
1	A	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	3	4	4	72
2	B	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	4	5	4	87
3	C	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4	D	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	46
5	E	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	76
6	F	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	3	61
7	G	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
8	H	3	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2	2	2	4	4	4	2	4	4	71
9	I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	81
Varian butir		1,194	1,111	0,528	0,75	1,194	1,444	1,5	1	1,028	1,25	0,75	1	0,944	1,278	1,194	1,278	1,861	1	1,611	1,278	1,361	1	385,75
Jumlah varian butir		25,56																						
Varian total		385,8																						
r11		0,978																						
Reliabilitas		Sangat Tinggi																						

Lampiran 9. Angket Penelitian

ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON GALUR

Nama Responden :
Instansi :
Jumlah Pembelajaran Renang (dalam 1 th) :

Petunjuk pengisian

Berilah tanda centang (√) pada bobot nilai alternatif jawaban yang paling merefleksikan persepsi bapak/ibu pada setiap pernyataan.

Pilihan respon

1. **Selalu** : apabila dalam 1 tahun terakhir persentase pemanfaatan media pembelajaran renang antara 76% - 100%.
2. **Sering** : apabila dalam 1 tahun terakhir persentase pemanfaatan media pembelajaran renang antara 51% - 75%.
3. **Kadang-kadang** : apabila dalam 1 tahun terakhir persentase pemanfaatan media pembelajaran renang antara 26% - 50%.
4. **Jarang** : apabila dalam 1 tahun terakhir persentase pemanfaatan media pembelajaran renang antara 1% - 25%.
5. **Tidak Pernah** : apabila dalam 1 tahun terakhir persentase pemanfaatan media pembelajaran renang antara 0% .

No.	Pernyataan	Penilaian				
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
	Media Berbasis Visual (Media Gambar, Sketsa, dan Poster)	5	4	3	2	1
1	Saya memanfaatkan media gambar dalam pembelajaran renang agar penyampaian materi menjadi lebih mudah.					
2	Saya memanfaatkan media poster dalam pembelajaran renang untuk menarik perhatian peserta didik.					
3	Saya memanfaatkan media berbasis visual dalam proses pembelajaran renang untuk					

Lampiran 9. Angket Penelitian

	menarik minat peserta didik.					
		Selalu	Sering	Kadang -kadang	Jarang	Tidak Pernah
		5	4	3	2	1
4	Saya memanfaatkan media gambar/sketsa/poster dalam pembelajaran renang sebagai pengganti demonstrasi.					
5	Saya memanfaatkan media gambar/sketsa/poster untuk mempermudah peserta didik meniru gerakan renang.					
6	Saya memanfaatkan media gambar/sketsa/poster dalam proses pembelajaran renang untuk mengatasi keterbatasan waktu.					
7	Dalam pembelajaran renang saya memanfaatkan media gambar/sketsa/poster sebagai salah satu alat bantu untuk menunjang keberhasilan peserta didik.					
	Media Berbasis Audio Visual (Media Video dan Televisi)	Selalu	Sering	Kadang -kadang	Jarang	Tidak Pernah
		5	4	3	2	1
8	Saya memanfaatkan media video saat proses pembelajaran renang sebagai alat bantu penyampaian materi.					
9	Saya memanfaatkan media televisi sebagai sumber informasi materi renang.					
10	Saya memanfaatkan media berbasis audio visual agar peserta					

Lampiran 9. Angket Penelitian

	didik lebih mudah dalam memahami materi renang.					
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
		5	4	3	2	1
11	Saya memanfaatkan media berbasis audio visual saat proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran renang.					
12	Saya memanfaatkan media berbasis audio visual sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran renang.					
13	Saya memanfaatkan media berbasis audio visual sebagai salah satu alat bantu untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran renang.					
14	Saya memanfaatkan media <i>power point</i> agar pembelajaran renang menjadi menarik.					
	Media Jaringan Komputer (<i>Power point</i> dan <i>Internet</i>)	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
		5	4	3	2	1
15	Saya memanfaatkan media <i>Power point</i> untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran renang.					
16	Saya memanfaatkan media <i>power point</i> untuk mempermudah menyampaikan materi.					

Lampiran 9. Angket Penelitian

		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
		5	4	3	2	1
17	Saya memanfaatkan media <i>internet</i> sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran renang.					
18	Saya memanfaatkan media <i>internet</i> sebagai alat bantu agar peserta didik lebih mudah memahami materi renang.					
19	Saya memanfaatkan media <i>internet</i> sebagai alternatif dalam mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran renang di sekolah.					
20	Saya menggunakan media <i>internet</i> untuk menambah wawasan dalam pembelajaran renang.					
21	Saya memanfaatkan media <i>internet</i> sebagai salah satu media pembelajaran renang yang memudahkan peserta didik dalam menambah wawasan dan pengetahuan belajar.					
22	Saya memanfaatkan media berbasis jaringan <i>internet</i> sebagai salah satu alat bantu untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran renang.					

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Keseluruhan

No	Responden	Media Berbasis Visual						Media Berbasis Audio Visual						Media Berbasis Jaringan Komputer						Total				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21	22
1	A	5	3	4	4	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	59
2	B	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	108
3	C	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	4	63
4	D	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	4	5	5	3	4	5	3	79
5	E	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	4	4	4	1	1	1	5	5	5	5	5	5	75
6	F	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	79
7	G	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	76
8	H	5	4	3	4	4	4	5	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	81
9	I	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	94
10	J	4	1	4	3	4	3	4	5	1	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	3	4	5	81
11	K	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
12	L	3	3	5	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	82
13	M	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	50
14	N	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	73
15	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
16	P	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	73
17	Q	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
N		17																						
Mean		70,9																						
Std.Dev		20,2																						
Median		75																						
Terendah		22																						
Tertinggi		108																						

Perhitungan Kategori Data Keseluruhan

Rata-Rata = 70,9

SD = 20,2

No	Formula	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Sangat tinggi} &= X > M + 1,5 SD \\
 &= X > 70,9 + 1,5 (20,2) \\
 &= X > 70,9 + 30,3 \\
 &= X > 101,2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Tinggi} &= M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD \\
 &= 70,9 + 0,5 (20,2) < X \leq 70,9 + 1,5 (20,2) \\
 &= 70,9 + 10,1 < X \leq 70,9 + 30,3 \\
 &= 81,0 < X \leq 101,2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \text{ Sedang} &= M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD \\
 &= 70,9 - 0,5 (20,2) < X \leq 70,9 + 0,5 (20,2)
 \end{aligned}$$

Lampiran 10. Hasil Analisis Data Keseluruhan

$$\begin{aligned} &= 70,9 - 10,1 < X \leq 70,9 + 10,1 \\ &= 60,8 < X \leq 81,0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. \text{ Rendah} &= M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD} \\ &= 70,9 - 1,5 (20,2) < X \leq 70,9 - 0,5 (20,2) \\ &= 70,9 - 30,3 < X \leq 70,9 - 10,1 \\ &= 40,6 < X \leq 60,8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 5. \text{ Sangat Tinggi} &= X \leq M - 1,5 \text{ SD} \\ &= X \leq 70,9 - 1,5 (20,2) \\ &= X \leq 70,9 - 30,3 \\ &= X \leq 40,6 \end{aligned}$$

Jumlah Per Kategori :

1. Kategori Sangat Tinggi ($X > 101,2$)	= 1
2. Kategori Tinggi ($81,0 < X \leq 101,2$)	= 4
3. Kategori Sedang ($60,8 < X \leq 81,0$)	= 8
4. Kategori Rendah ($40,6 < X \leq 60,8$)	= 2
5. Kategori Sangat Rendah ($X \leq 40,6$)	= 2

Persentase Tiap Kategori :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1. Kategori Sangat Tinggi	$= \frac{1}{17} \times 100\%$	= 5,88%
2. Kategori Tinggi	$= \frac{4}{17} \times 100\%$	= 23,52%
3. Kategori Sedang	$= \frac{8}{17} \times 100\%$	= 47,06%
4. Kategori Rendah	$= \frac{2}{17} \times 100\%$	= 11,77%
5. Kategori Sangat Rendah	$= \frac{2}{17} \times 100\%$	= 11,77%

Lampiran 11. Analisis Data Faktor Media Berbasis Visual

No	Responden	Media Berbasis Visual							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	A	5	3	4	4	4	3	3	26
2	B	5	5	5	5	5	4	5	34
3	C	4	2	3	4	4	4	4	25
4	D	3	3	4	4	4	3	4	25
5	E	3	3	3	3	3	3	3	21
6	F	3	4	3	3	4	3	3	23
7	G	4	3	4	3	3	3	3	23
8	H	5	4	3	4	4	4	5	29
9	I	5	4	4	4	4	5	4	30
10	J	4	1	4	3	4	3	4	23
11	K	4	4	4	4	4	4	4	28
12	L	3	3	5	3	3	4	4	25
13	M	2	3	3	3	2	2	2	17
14	N	4	3	3	3	4	3	4	24
15	O	1	1	1	1	1	1	1	7
16	P	3	3	4	4	4	4	4	26
17	Q	2	2	1	2	2	2	2	13
N		17							
Mean		23,5							
Std.Dev		6,4							
Median		25							
Terendah		7							
Tertinggi		34							

Perhitungan Kategori Data Keseluruhan

Rata-Rata = 23,5

SD = 6,4

No	Formula	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

1. Sangat Tinggi = $X > M + 1,5 SD$
 $= X > 23,5 + 1,5 (6,4)$
 $= X > 23,5 + 9,6$

Lampiran 11. Analisis Data Faktor Media Berbasis Visual

$$= X > 33,1$$

2. Tinggi

$$= M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$$
$$= 23,5 + 0,5 (6,4) < X \leq 23,5 + 1,5 (6,4)$$
$$= 23,5 + 3,2 < X \leq 23,5 + 9,6$$
$$= 26,7 < X \leq 33,1$$

3. Sedang

$$= M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$$
$$= 23,5 - 0,5 (6,4) < X \leq 23,5 + 0,5 (6,4)$$
$$= 23,5 - 3,2 < X \leq 23,5 + 3,2$$
$$= 20,3 < X \leq 26,3$$

4. Rendah

$$= M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$$
$$= 23,5 - 1,5 (6,4) < X \leq 23,5 - 0,5 (6,4)$$
$$= 23,5 - 9,6 < X \leq 23,5 - 3,2$$
$$= 13,9 < X \leq 20,3$$

5. Sangat rendah

$$= X \leq M - 1,5 \text{ SD}$$
$$= X \leq 23,5 - 1,5 (6,4)$$
$$= X \leq 23,5 - 9,6$$
$$= X \leq 13,9$$

Jumlah Per Kategori :

1. Kategori Sangat Tinggi ($X > 33,1$) = 1

2. Kategori Tinggi ($26,7 < X \leq 33,1$) = 3

Lampiran 11. Analisis Data Faktor Media Berbasis Visual

3. Kategori Sedang ($20,3 < X \leq 26,3$) = 10
4. Kategori Rendah ($13,9 < X \leq 20,3$) = 1
5. Kategori Sangat Rendah ($X \leq 13,9$) = 2

Persentase Tiap Kategori :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1. Kategori Sangat Tinggi = $\frac{1}{17} \times 100\%$ = 5,88%
2. Kategori Tinggi = $\frac{3}{17} \times 100\%$ = 17,65%
3. Kategori Sedang = $\frac{10}{17} \times 100\%$ = 58,82%
4. Kategori Rendah = $\frac{1}{17} \times 100\%$ = 5,88%
5. Kategori Sangat Rendah = $\frac{2}{17} \times 100\%$ = 11,77%

Lampiran 12. Analisis Data Faktor Media Berbasis Audio Visual

No	Responden	Media Berbasis Audio Visual						Total
		8	9	10	11	12	13	
1	A	1	1	1	1	1	1	6
2	B	5	4	5	5	5	5	29
3	C	3	4	3	3	3	3	19
4	D	4	2	3	2	3	4	18
5	E	4	1	4	4	4	4	21
6	F	4	4	3	4	4	4	23
7	G	3	4	3	3	3	3	19
8	H	3	2	3	3	3	3	17
9	I	4	3	4	4	4	5	24
10	J	5	1	4	4	4	4	22
11	K	3	3	3	3	3	3	18
12	L	4	2	4	4	4	4	22
13	M	1	3	2	2	1	1	10
14	N	3	3	3	4	4	4	21
15	O	1	1	1	1	1	1	6
16	P	2	2	3	3	3	4	17
17	Q	1	2	1	1	1	1	7
N		17						
Mean		17,6						
Std.Dev		6,6						
Median		19						
Terendah		6						
Tertinggi		29						

Perhitungan Kategori Data Keseluruhan

Rata-Rata = 17,6

SD = 6,6

No	Formula	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

1. Sangat Tinggi = $X > M + 1,5 SD$
 $= X > 17,6 + 1,5 (6,6)$
 $= X > 17,6 + 9,9$

Lampiran 12. Analisis Data Faktor Media Berbasis Audio Visual

$$= X > 27,5$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Tinggi} &= M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD} \\ &= 17,6 + 0,5 (6,6) < X \leq 17,6 + 1,5 (6,6) \\ &= 17,6 + 3,3 < X \leq 17,6 + 9,9 \\ &= 20,9 < X \leq 27,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ Sedang} &= M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD} \\ &= 17,6 - 0,5 (6,6) < X \leq 17,6 + 0,5 (6,6) \\ &= 17,6 - 3,3 < X \leq 17,6 (6,6) \\ &= 14,3 < X \leq 20,9 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. \text{ Rendah} &= M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD} \\ &= 17,6 - 1,5 (6,6) < X \leq 17,6 - 0,5 (6,6) \\ &= 17,6 - 9,9 < X \leq 17,6 - 3,3 \\ &= 7,7 < X \leq 14,3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 5. \text{ Sangat rendah} &= X \leq M - 1,5 \text{ SD} \\ &= X \leq 17,6 - 1,5 (6,6) \\ &= X \leq 17,6 - 9,9 \\ &= X \leq 7,7 \end{aligned}$$

Jumlah Per Kategori :

$$1. \text{ Kategori Sangat Tinggi (} X > 27,5 \text{)} = 1$$

Lampiran 12. Analisis Data Faktor Media Berbasis Audio Visual

2. Kategori Tinggi ($20,9 < X \leq 27,5$) = 6
3. Kategori Sedang ($14,3 < X \leq 20,9$) = 6
4. Kategori Rendah ($7,7 < X \leq 14,3$) = 1
5. Kategori Sangat Rendah ($X \leq 7,7$) = 3

Persentase Tiap Kategori :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1. Kategori Sangat Tinggi = $\frac{1}{17} \times 100\%$ = 5,88%
2. Kategori Tinggi = $\frac{6}{17} \times 100\%$ = 35,29%
3. Kategori Sedang = $\frac{6}{17} \times 100\%$ = 35,29%
4. Kategori Rendah = $\frac{1}{17} \times 100\%$ = 5,88%
5. Kategori Sangat Rendah = $\frac{3}{17} \times 100\%$ = 17,65%

Lampiran 13. Analisis Data Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

No	Responden	Media Berbasis Jaringan Komputer									Total
		14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	A	1	1	1	4	4	4	4	4	4	27
2	B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	C	1	1	1	1	1	3	3	4	4	19
4	D	3	4	4	5	5	3	4	5	3	36
5	E	1	1	1	5	5	5	5	5	5	33
6	F	3	3	4	4	4	4	4	4	3	33
7	G	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34
8	H	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
9	I	4	4	5	5	5	5	5	4	3	40
10	J	3	3	3	5	5	5	3	4	5	36
11	K	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
12	L	3	3	3	5	5	4	4	4	4	35
13	M	3	3	3	3	2	2	3	2	2	23
14	N	4	4	3	2	3	3	2	3	4	28
15	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	P	2	2	2	4	4	4	4	4	4	30
17	Q	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
N		17									
Mean		29,9									
Std.Dev		8,9									
Median		33									
Terendah		9									
Tertinggi		45									

Perhitungan Kategori Data Keseluruhan

Rata-Rata = 29,9

SD = 8,9

No	Formula	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

1. Sangat Tinggi = $X > M + 1,5 SD$
 $= X > 29,9 + 1,5 (8,9)$
 $= X > 29,9 + 13,4$
 $= X > 43,3$

Lampiran 13. Analisis Data Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

2. Tinggi $= M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$
 $= 29,9 + 0,5 (8,9) < X \leq 29,9 + 1,5 (8,9)$
 $= 29,9 + 4,6 < X \leq 29,9 + 13,4$
 $= 34,5 < X \leq 43,3$
3. Sedang $= M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$
 $= 29,9 - 0,5 (8,9) < X \leq 29,9 + 0,5 (8,9)$
 $= 29,9 - 4,6 < X \leq 29,9 + 4,6$
 $= 25,3 < X \leq 34,5$
4. Rendah $= M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$
 $= 29,9 - 1,5 (8,9) < X \leq 29,9 - 0,5 (8,9)$
 $= 29,9 - 13,4 < X \leq 29,9 - 4,6$
 $= 16,5 < X \leq 25,3$
5. Sangat rendah $= X \leq M - 1,5 SD$
 $= X \leq 29,9 - 1,5 (8,9)$
 $= X \leq 29,9 - 13,4$
 $= X \leq 16,5$

Jumlah Per Kategori :

1. Kategori Sangat Tinggi ($X > 43,3$) = 1
2. Kategori Tinggi ($34,5 < X \leq 43,3$) = 5
3. Kategori Sedang ($25,3 < X \leq 34,5$) = 7
4. Kategori Rendah ($16,5 < X \leq 25,3$) = 3
5. Kategori Sangat Rendah ($X \leq 16,5$) = 1

Persentase Tiap Kategori :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

1. Kategori Sangat Tinggi $= \frac{1}{17} \times 100\% = 5,88\%$
2. Kategori Tinggi $= \frac{5}{17} \times 100\% = 29,41\%$

Lampiran 13. Analisis Data Faktor Media Berbasis Jaringan Kumputer

3. Kategori Sedang $= \frac{7}{17} \times 100\% = 41,18\%$
4. Kategori Rendah $= \frac{3}{17} \times 100\% = 17,65\%$
5. Kategori Sangat Rendah $= \frac{1}{17} \times 100\% = 5,88\%$

Lampiran 14. Dokumen Uji Coba Instrumen



Gambar 5. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri A



Gambar 6. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri B

Lampiran 14. Dokumen Uji Coba Instrumen



Gambar 7. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri C



Gambar 8. Proses Survei dan Pengisian Angket Uji Coba di SD Negeri D

Lampiran 15. Dokumen Penelitian



Gambar 9. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri A



Gambar 10. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri B

Lampiran 15. Dokumen Penelitian



Gambar 11. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri C



Gambar 12. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri D

Lampiran 15. Dokumen Penelitian



Gambar 13. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri E



Gambar 14. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri F

Lampiran 15. Dokumen Penelitian



Gambar 15. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri G



Gambar 16. Proses Survei dan Pengisian Angket Penelitian di SD Negeri H