

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK  
MENGUNAKAN APLIKASI TIK TOK UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN  
TEKNIK RENANG PESERTA DIDIK DI SMA/SMK**



**Oleh:**

**Muh Arif**

**20711251001**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mendapat gelar Magister Olahraga

**PROGRAM MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**

## ABSTRAK

**Muh Arif:** Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Menggunakan Aplikasi Tik Tok untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Teknik Renang Peserta Didik Di SMA/SMK. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok, (2) menguji kelayakan pembelajaran aplikasi tik tok berdasarkan penilaian ahli media, guru dan siswa, (3) menguji efektivitas media pembelajaran aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan *analyze, design, develop, implement, evaluate* (ADDIE). Tahapan penelitian ini sebagai berikut: (1) observasi sebagai analisis kebutuhan, (2) melakukan desain model pembelajaran, (3) melakukan validasi model dan revisi, (4) melakukan uji skala kecil dan uji skala besar dan revisi, (5) melakukan uji efektivitas dengan mengujikan model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang. Populasi dalam penelitian ini adalah 185 peserta didik dari kelas XI SMA N Colombo Sleman, SMKN1 Godean dan SMKN 1 Wonogiri. Teknik dalam penelitian menggunakan *Purposive Sampling* dengan jumlah 94 Peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, teknik *delphi* dan angket. Instrumen penelitian adalah angket yang sudah divalidasikan. Teknik analisis data menggunakan uji persentase, deskriptif data yang diolah menggunakan aplikasi spss 22

Hasil penelitian yaitu: (1) telah tersusun model pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan motivasi belajar berenang, (2) berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran renang telah ditemukan nilai persentase 81%, Ahli media pembelajaran renang di temukan persentasi 89.0%, terkait penilaian guru ditemukan nilai persentase 90,5%, terkait penilaian siswa ditemukan nilai persentase 91,8%. (3) dengan hasil uji kelayakan tersebut dikategorikan  $80 < N \leq 100$  yaitu sangat layak di gunakan. Uji efektivitas pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik ditemukan persentase nilai 78,5 % yaitu efektif di gunakan. Kesimpulannya, bahwa media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat dikatakan memiliki kelayakan yang baik, kemudian media pembelajaran PJOK yang dikembangkan efektif membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik

**Kata Kunci:** Model pembelajaran PJOK, aplikasi tik tok, Pemahaman pembelajaran teknik renang

## ABSTRACT

### ABSTRACT

**Muh Arif:** Development of Physical Education Learning Media Using TikTok Application to Improve the Comprehension on the Swimming Technique Learning for the Students in the High School/Vocational High School. Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

This development research aims to: (1) develop learning media using TikTok application, (2) test the feasibility of TikTok application learning media based on the assessment of media experts, teachers, and students, (3) test the effectiveness of the TikTok application learning media to improve the students' comprehension on the swimming techniques learning.

This research was a developmental study with an analyze, design, develop, implement, evaluate (ADDIE) approach. The stages of this research were as follows: (1) observation as needs analysis, (2) designing the learning model, (3) validating the model and revision, (4) conducting small-scale tests and large-scale tests and revisions, and (5) conducting tests effectiveness by testing learning models to improve understanding of swimming technique learning. The research population was 185 eleventh grade students from SMA N Colombo Sleman (Colombo Sleman High School), SMKN 1 Godean (Godean 1 Vocational High School), and SMKN 1 Wonogiri (Wonogiri 1 Vocational High School). Techniques in research used the purposive sampling with a total of 94 students. The data collection techniques were observation, interviews, Delphi techniques, and questionnaires. The research instrument was a validated questionnaire. The data analysis technique used the percentage test, descriptive data that was processed by using the SPSS 22 application.

The results of the research are: (1) the Physical Education learning model has been compiled using the TikTok application to improve the motivation to learn to swim, (2) based on the expert assessment of swimming learning materials a percentage value of 81% has been found, swimming learning media experts show a percentage of 89.0%, related to teacher assessment at 90.5%, and related to students assessment at 91.8%. (3) With the results of the due diligence in the category  $80 < N \leq 100$ , which is very feasible to use. Testing the effectiveness of students' comprehension on the swimming technique learning show at 78.5%, and it is effective to use. In conclusion, Physical Education learning media using the TikTok application can be said to have good feasibility, then the developed Physical Education learning media is effective in assisting students in improving students' comprehension on the swimming techniques learning.

**Keywords:** Physical Education learning model, TikTok application, comprehension on the swimming technique learning

Mengetahui  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,



Dr. Guntur, M.Ed.  
NIP. 19810926200604 1 001

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Disetujui  
Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Widiyanto'.

Dr. Widiyanto, M.Kes.  
NIP. 19820605 200501 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Muh Arif  
Nomor Induk Mahasiswa : 20711251001  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Muh Arif  
NIM. 20711251001

## LEMBAR PENGESAHAN

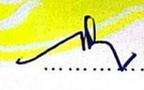
### LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK MENGGUNAKAN  
APLIKASI TIK TOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
PEMBELAJARAN TEKNIK RENANG PESERTA DIDIK DI SMA/SMK**

**MUH ARIF  
NIM. 20711251001**

Telah dipertahankan di depan Tim Dewan Penguji Tesis  
Program Studi Ilmu Keolahragaan  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 30 Mei 2023

#### TIM PENGUJI

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. (Ketua / Penguji)		30/6-2023
Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes. (Sekretaris / Penguji)		27/06-2023
Dr. Widiyanto, M.Kes. (Pembimbing / Penguji)		27/06 2023
Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. (Penguji Utama)		27/06-2023

Yogyakarta, 08 Juni 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta

plf Dekan

Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes  
NIP. 198208152005011002

## **MOTTO**

**“Jangan takut untuk bermimpi. Karena mimpi adalah tempat menanam benih harapan dan memetakan cita-cita.”**

*-Luffy-*

**“Jangan pernah meremahkan diri sendiri, karena diri sendiri ada kelebihan tersendiri”**

*-Portgas D Ace-*

**“Jangan sia-siakan kesempatan yang ada, akan membosankan kalau sampai kau menyesalinya nanti.”**

*– Franky -*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wata'ala* dengan segala limpahan berkah, rahmat dan kasih sayang-Nya, serta petunjuk dan kekuatan dari-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Menggunakan Aplikasi Tik Tok untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Teknik Renang Peserta Didik Di SMA/SMK”. Adapun proses dalam menuntaskan tesis tersebut tidaklah mudah tanpa bantuan dari berbagai pihak, terutama Bapak Dr. Widiyanto, M.Kes. sebagai Dosen Pembimbing. Selain itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Prof Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah memberikan segala bantuannya dalam terselesaikannya tesis ini.
4. Bapak Dr. Sigit Nugroho, M.Or., selaku Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah membantu dalam terselesaikannya tesis ini.

5. Ayahanda Basri dan Ibunda Nikma, yang selalu menjadi penyemangat penulis untuk berusaha menyelesaikan tesis dan tak berhenti dalam mendoakan penulis hingga penyusunan tesis ini selesai.
6. Teman – Teman Radwin Agency & Asthanarai, terimah kasih atas dukungan dan semangat nya
7. Teman-teman angkatan di Program Magister Ilmu Keolahragaan, trimakasih atas bantuan dan seamangatnya.
8. Semua pihak yang terlibat namun tidak dapat disebutkan satu per satu, telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam tesis ini.

Semoga segala bantuan dalam bentuk apapun yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah *Subhanahu wata'ala*. Teriring harapan dan doa semoga Allah *Subhanahu wata'ala* membalas semua amal kebaikan yang telah diberikan. Selanjutnya, penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca untuk menyempurnakan tesis ini. Semoga penelitian akhir berupa tesis yang penulis curahkan untuk memperjuangkan gelar magister ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, *Aamiin Yaa Mujiibassa'iliin*

Yogyakarta , 21 Juni 2023

Penulis,

Muh Arif

NIM. 20711251001

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan .....	6
G. Manfaat Pengembangan .....	6
H. Asumsi Pengembangan .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Toeri.....	8
1. Hakikat Pengembangan .....	8
2. Media Pembelajaran .....	9
3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	13
4. Materi Renang .....	14
5. Aplikasi Tik Tok .....	30
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Pertanyaan Penelitian.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	

A. Model Pengembangan .....	40
B. Prosedur Pengembangan .....	41
C. Desain Uji Coba Produk.....	46
1. Desain Uji Coba .....	46
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	47
3. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	48
B. Kajian Produk Akhir .....	72
C. Hasil Uji Efektifitas.....	73
D. Keterbatasan Penelitian.....	75
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan Tentang Produk .....	76
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>
Lampiran 1.....	84
Lampiran 2.....	86
Lampiran 3.....	94
Lampiran 4.....	95
Lampiran 5.....	96
Lampiran 6.....	97
Lampiran 7.....	98
Lampiran 8.....	99
Lampiran 9.....	109
Lampiran 10.....	119
Lampiran 11.....	124
Lampiran 12.....	125
Lampiran 13 .....	126
Lampiran 14 .....	127
Lampiran 15 .....	128
Lampiran 16 .....	129

## DAFTAR TABEL

3.1. Kuesioner kelayakan ahli materi .....	48
3.2. Kuesioner kelayakan ahli media .....	49
3.3. Kuesioner kelayakan ahli Peserta Didik .....	50
3.4. Kuesioner kelayakan Guru .....	52
3.5. Kisi – kisi Uji Efektivitas Pretest dan Posttest .....	54
3.6. Konversi Penilaian Kelayakan Uji Produk Media Pengembangan .....	56
4.1. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi Media Pembelajaran .....	57
4.2. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi Materi Pembelajaran .....	64
4.3. Tabel Saran dan Masukan dari Ahli Media dan Ahli Materi .....	65
4.4. Tabel Hasil Penilaian Uji Skala Terbatas.....	66
4.5. Tabel Hasil Penilaian Uji Skala Luas .....	67
4.6. Tabel Hasil Penilaian Kelayakan Guru .....	68
4.7. Hasil uji kelayakan media pembelajaran.....	72
4.8. Hasil Uji efektivitas <i>post tes</i> .....	74
4.9. Hasil Uji efektivitas <i>pre tes</i> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Posisi saat meluncur gaya dada .....	16
2.2	Gerakan kaki gaya dada .....	17
2.3	Gerakan tangan gaya dada .....	18
2.4	Pengambilan nafas gaya dada .....	20
2.5	Koordinasi gerakan gaya dada .....	20
2.6	Posisi bada di air .....	22
2.7	Posisi saat meluncur gaya bebas .....	22
2.8	Gerakan kaki gaya bebas .....	24
2.9	Gerakan menarik gaya bebas .....	26
2.10	Gerakan mendorong gaya bebas .....	26
2.11	Gerakan <i>recovery</i> .....	27
2.12	Pengambilan nafas gaya bebas .....	28
2.13	Koordinasi gerakan gaya bebas .....	28
2.14	Skema kerangka berpikir .....	30
3.1	Modul materi renang .....	42
3.2	Profil <i>Account</i> media pembelajaran renang .....	43
3.3	Design pembelajaran renang .....	43
3.4	Pengambilan <i>source</i> .....	44
3.5	Pengeditan video di aplikasi tik tok .....	45
4.1	Desain Awal Pengembangan media pembelajaran .....	61
4.2	Profil <i>account</i> media pembelajaran .....	61
4.3	Materi yang di gunakan untuk media pembelajaran .....	62
4.4	Hasil Produk Awal .....	63
4.5	<i>Account</i> Media Pengembangan .....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada 2 Maret 2020, untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan dua kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia dan Pemerintah Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) telah menyatakan COVID-19 sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang wajib dilakukan upaya penanggulangan. Merebaknya pandemi COVID-19 di seluruh dunia khususnya Indonesia memberikan dampak besar terhadap berbagai aktivitas manusia, tak terkecuali aktivitas pendidikan dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran secara tatap muka di sekolah dihentikan sementara Oleh Mendikbud sejak bulan Maret 2020 hingga waktu yang belum dapat ditentukan

Sejak dihentikan nya proses pembelajaran sekolah tatap muka, tentunya proses mengajar di sekolah melalui metode pembelajaran daring. Dalam hal ini guru secara tidak langsung mengubah metode yang biasanya di pakai dalam proses pembelajaran tatap muka, dengan menerapkan metode daring yang menyesuaikan situasi saat ini,

banyak media pembelajaran yang dapat di gunakan selama proses pembelajaran online.

Pakar teknologi informasi dari Universitas Pendidikan Indonesia, dari hasil survei disimpulkan adanya hambatan serius dalam pembelajaran sekolah via online di masa pandemik. Survei menyatakan pertama sebanyak 70% siswa sulit memahami materi pelajaran secara daring dengan sistem belajar dari rumah. Kedua peserta didik cepat bosan (57%). Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Padma dan Sukanesh (2011) yang menyebutkan pada pembelajaran daring peserta didik cenderung tidak berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan menurunkan semangat dan minat belajar siswa. Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, Sari Puteri Deta Larasati (2020), Dalam jurnal nya dengan judul Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 menyimpulkan Dari hasil analisis mann whitney U data kuesioner dari 344 siswa SMA/SMK/MA dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa menurun selama pembelajaran daring.

Dari wawancara salah satu guru PJOK di SMA N Colombo Sleman mengatakan masih menggunakan media video yang berasal dari youtube, peraga dari Guru, dan buku Paket/LKS, media yang digunakan salah satu dari guru PJOK di SMA N Colombo Sleman tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, sehingga media di gunakan masih tergolong

lama, belum ada pembaruan yang mengikuti perkembangan zaman. Sehingga menyebabkan tidak meningkatnya motivasi belajar. Dari hasil penelitian jurnal (Syifa Fahmi Ramadhan, et al; 2020) dengan judul minat peserta didik kelas XI terhadap proses pembelajaran renang menunjukkan nilai pembelajaran renang yang didapatkan masih berada dibawah KKM dikarenakan beberapa faktor seperti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi dan kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran. Dari hasil penelitian (M Oktomiansyah, 2022) dengan judul minat siswa terhadap pelajaran renang pada siswa XI Di SMA Negeri 1 Cisseng kabupaten bogor menunjukkan minat sangat tinggi sebanyak 16 siswa (9%) diikuti dengan minat tinggi dengan jumlah 34 siswa (19%), diikuti minat sedang dengan jumlah 71 siswa (39%), diikuti minat rendah sebanyak 43 siswa (24%), dan responden yang memiliki minat sangat rendah sebanyak 16 siswa (9%).

Salah satu media sosial yang biasanya dipakai adalah TikTok. Di Indonesia pengguna TikTok sebanyak 10 juta dan kebanyakan merupakan usia anak sekolah. Aplikasi TikTok merupakan aplikasi primadona, menarik, dan digandrungi oleh para milenial (Dewanta, 2020). Aplikasi TikTok merupakan salah satu aplikasi yang sedang digemari di semua kalangan usia. Menurut (Suprihatin, 2022) Aplikasi TikTok memiliki beberapa keunggulan diantaranya yang pertama aplikasi ini sangat terbaharukan dan sangat cocok digunakan oleh siswa karena sangat mudah, yang kedua aplikasi ini

merupakan aplikasi yang mengikuti perkembangan era teknologi yang lekat dengan siswa. Sehingga aplikasi Tik Tok sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi yang mengikuti perkembangan zaman (Taubah, 2020) Sarana atau media pembelajaran yang interaktif dapat menunjukkan apa yang belum diberikan oleh pendidik dan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Haking, (2019:320), mengatakan pemanfaatan media video pembelajaran akan lebih optimal didesain dalam bentuk pembelajaran bergerak.

Dari uraian penjelasan di atas dalam hal ini penulis mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok mata pelajaran renang di kelas XI SMA N Colombo Sleman, SMKN 1 Godean, dan SMKN 1 Wonogiri, untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang kelas XI, berupa video pembelajaran yang renang yang materi di sesuaikan dengan KI dan KD kelas XI.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang di kemukakan pada latar belakang, maka dapat di identifikasi masalah-masalah berikut.

1. Media yang dipakai masih menggunakan media konvensional
2. Peserta didik sulit memahami materi selama pembelajaran daring
3. Peserta didik merasa bosan selama pembelajaran daring
4. Pemahaman materi teknik renang peserta didik masih kurang

5. Media Pembelajaran yang digunakan tidak ada nya pembaharuan selama pandemi
6. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam hal praktek materi renang

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan yaitu media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK

### **D. Rumusan Msalah**

1. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK ?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK?
3. Bagimana efektivitas produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tiktok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK?

### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK

2. Untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK
3. Untuk menguji efektivitas produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tiktok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Hasil produk berupa video pembelajaran renang kelas XI dengan materi spesifikasi analisis renang gaya dan gaya bebas
2. Hasil produk penelitian bisa di liat melalui halaman website  
<https://www.tiktok.com/@materirenangkelas11? t=8bGQmLdBuNN& r=1i>
3. Konten dalam pembelajaran penjas menggunakan aplikasi tik tok ini isinya bervariasi berupa gambar, animasi dan sound yang menarik

#### **G. Manfaat Pengembangan**

1. Manfaat Toeritis
  - a) Terbentuknya sebuah produk media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang
  - b) Sebagai pedoman untuk peniliti selanjutnya

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dan hal menyelesaikan salah satu tugas akhir di perguruan tinggi

### b) Bagi Guru

Memudahkan guru untuk mentransformasikan materi ke peserta didik

## **H. Asumsi Pengemangan**

Dengan adanya pengembangan produk berupa media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga selama proses pembelajaran tidak monoton, serta bagi peserta didik di harapkan mampu pemahaman pembelajaran teknik renang

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Toeri**

##### **1. Hakikat Pengembangan**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Punaji Setyosari, 2013: 222-223).

Dari beberapa pendapat para ahli yang ada ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk

meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

Mahnun. (27:2012) Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan teknologi dan pemanfaatan media sosial. Seperti yang disampaikan oleh bahwa pembuatan media pembelajaran dilakukan guna mencapai pembelajaran secara efektif dan efisien, serta perlu pengembangan baik penggunaan teknologi maupun media offline.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Hakikat Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman & Arief S.(dkk) (2014:7) media adalah bentuk –bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Pendapat ahli lainya, Sadiman dalam Musfiqon (2005:26) menyatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Faturrohman & Sutikno (2007) media dapat didefinisikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik dan menurut Suryani & Agung (2012:135) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Gafur (2012:103) dalam (Alfreido, 2022 : 512) media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan menurut Suryani & Agung (2012:136) dalam (Alfreido, 2022 : 512) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran diartikan Wahid, A (2018:3) dalam (Alfreido, 2022 : 512) sebagai apa pun yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemampuan peserta didik. Menurut (Nasution et al; 2022) media merupakan perwujudan dari bentuk communication yang berupa gambar atau suara dimana media dapat diubah dalam berbagai bentuk sesuai dengan tujuannya.

Kustandi & Suctjipto, (2014:67) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut (Titting, Fellyson, Hidayah, Taufik, Pramono, 2016) media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memvisualisasikan pembelajaran agar menarik minat belajar siswa. Sehingga adapat

disimpulkan media pembelajaran merupakan media alat bantu visualisasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Ramdani (2018) dalam Handrini Ardiyanti (2021) mengatakan Media diklasifikasikan menjadi delapan kategori, antara lain media audio, media cetak, media visual bisu, media visual gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak Ada dua jenis media pembelajaran: (a) media dan (b) media. Hanya media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang direncanakan yang termasuk dalam pembelajaran dalam arti sempit. (b) media pembelajaran dalam arti luas, di mana media pembelajaran tidak hanya mencakup komunikasi elektronik yang rumit seperti slide, gambar, benda nyata, dan perjalanan di luar kelas, tetapi juga media yang lebih rumit dan tidak dapat dilihat (Trianto, 2011).

Hutamy (2021:15) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dimana tujuan media pembelajaran itu adalah untuk membangkitkan motivasi, perhatian dan kemampuan peserta didik yang nantinya diharapkan hasil belajarnya lebih meningkat.

## **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi, materi pembelajaran. Menurut menurut (Arsyad, 2014:29-30) adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka

Hasan, (2021;23), Mengemukakan Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu. Media pembelajaran dapat

menyelesaikan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

### **3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. PJOK memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, meningkatkan kesehatan fisik dan mental, serta membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Menurut Permendikbud No. 65 Tahun 2013, tujuan dari PJOK adalah untuk meningkatkan kualitas hidup siswa melalui pengembangan keterampilan motorik, peningkatan kesehatan, dan pembentukan karakter. Menurut Nurrojab (2015:47) dalam (Kesuma et al., 2021) PJOK merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sistem pendidikan yang mengutamakan aktifitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan yang menyeluruh terhadap individu (Darminto,2017:2). Istilah serupa juga dikemukakan oleh Andriyanto (2016:4) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengandung makna pembelajaran yang mengedepankan aktifitas jasmani sebagai media dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam arti serupa juga diartikan

sebagai sebuah media untuk mendorong pertumbuhan fisik, psikis, motorik, pengetahuan dan penalaran, serta pembiasaan pola hidup sehat yang seimbang Darminto (2017:1). Istilah lain juga dikemukakan oleh Rizky,dkk (2013:460) bahwa penjasorkes sebagai media pembinaan anak dalam menjalani hidup sehat serta upaya pembuatan keputusan terbaik khususnya pada bidang jasmaninya. Pernyataan ini lebih menekankan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sebagai media yang efektif dalam pembelajaran supaya tercapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga mendukung tujuan pendidikan nasional Tujuan Pendidikan Jasmani.

#### **4. Materi Renang**

##### **a. Pengertian Renang**

Renang merupakan salah satu gerakan yang dilakukan di dalam air yang dapat dilakukan oleh manusia dan hewan. Manusia menjadikan renang sebagai sarana olahraga dan rekreasi. Renang merupakan olahraga yang sangat baik bagi kesehatan tubuh karena hampir semua otot dan persendian bergerak ketika berenang. Olahraga renang dapat dilakukan oleh siapa saja baik putra maupun putri.

Badruzman (2007:13) berpendapat bahwa,“*swimming is the method by which human (or other animals) move themselves through water*”. Artinya renang adalah suatu cara yang dilakukan orang atau binatang untuk menggerakkan tubuhnya di air.

Badruzman menyimpulkan tentang definisi renang adalah suatu aktivitas manusia atau binatang yang dilakukan di air, baik dikolam renang, sungai, danau, maupun lautan, dengan berupaya untuk mengangkat tubuhnya untuk mengapung agar dapat bernafas dan bergerak baik maju maupun mundur.

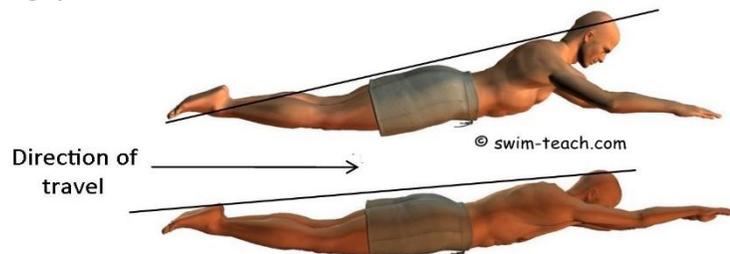
## b. Teknik renang gaya bebas dan gaya dada

### 1. Rernag Gaya Dada

Menurut Anggal Karlivianto (2020 : 12 ) Renang gaya dada atau Breast stroke biasa disebut juga dengan nama renang gaya katak. Disebut demikian karena gaya renang ini mirip sekali dengan cara katak berenang.

#### a) Posisi badan

Pahami posisi badan saat melakukan renang gaya dada, posisi badan datar dan sederhana dengan kemiringan kepala lebih tinggi dari pada kaki sehingga gerakan tendangan kaki akan terjadi di dalam air serta bahu harus tetap sejajar selama gerakan tangan mengayun.



Gambar 2.1 Posisi saat meluncur

Sumber : Karlivianto (2020:10)

Berikut cara latihan posisi badan dan meluncur saat berenang:

- 1) Berdiri menempel pada pinggir kolam renang dengan satu

kaki menempel pada dinding kolam

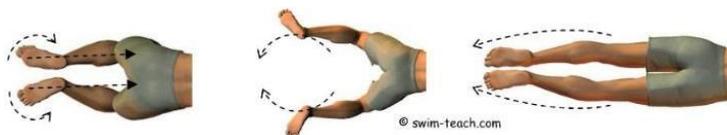
- 2) Posisi badan membungkuk sejajar dengan permukaan air seperti ketika rukuk dan posisi tangan lurus kedepan mengapit kedua daun telinga
- 3) Dorong badan kuat-kuat dengan kaki yang menempel pada dinding kolam, lalu tubuh anda akan meluncur ke depan.
- 4) Posisi kan tangan, kaki dan tubuh lurus kedepan sejajar dengan permukaan air lalu jaga keseimbangan badan.

Kesalahan yang sering terjadi pada posisi badan saat meluncur :

- 1) Keseimbangan tubuh labil
- 2) Kepala terlalu naik keatas permukaan air
- 3) Sikap badan kaku
- 4) Badan tidak streamline

#### b) Gerakan Kaki

Gerakan tendangan kaki gaya dada dilakukan di dalam air dan di mulai dengan kaki dalam seperti menginjak, lalu kaki di rapatkan dan lutut menekuk untuk membawa tumit mendekati arah pantat dan bagian kaki menekuk ke posisi luar pada saat yang bersamaan.



Gambar 2.2 gerakan kaki gaya dada  
Sumber : Karlivianto (2020:9)

Untuk dapat melatih gerak kaki pada renang gaya dada, kalian dapat melakukan langkah-langkah di bawah ini dengan baik dan benar:

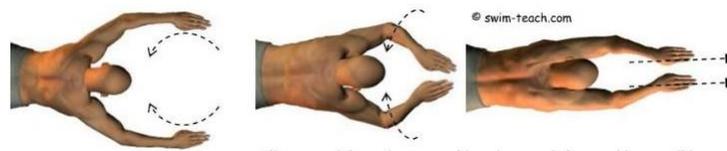
- 1) Badan dalam posisi menelungkup
- 2) Kedua tangan berpegangan pada bagian dinding
- 3) Kaki ditekuk (lutut di bengkokkan ke dalam/ditekuk)
- 4) Kemudian tendangkan/luruskan kaki dengan posisi kedua kaki terbuka(kaki kiri dan kaki kanan saling berjauhan).
- 5) Masih dalam posisi kaki lurus, kemudian kaki dirapatkan (sampai telapak kakikiri dan kanan agak bersentuhan, ini akan menambah daya dorong).
- 6) Ulangi langkah di atas dengan urutan tekuk, tendang, rapatkan, tekuk, tendang, rapatkan. Jadi urutan gerakan kaki gaya dada ini : tekuk, tendang, rapatkan.

Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan kaki gaya dada :

- 1) Kaki tidak rileks
- 2) Kaki naik melebihi permukaan air/ seperti gaya bebas ada cipratan air
- 3) Kaki tidak menekuk/melipat secara baik
- 4) Gerakan kaki kurang pas dan tidak diikuti gerak lanjutan

c. Gerakan tangan

Gerakan tangan gaya dada, luruskan tangan ke atas kepala, gerakan tangan ke samping kiri dan kanan. Gerakan gabungan tangan, kaki dan pengambilan nafas dilakukan ketika gerakan tangan ke samping kiri dan kanan, kemudian kepala muncul naik keatas sambil mengambil nafas.



Gambar 2.3 gerakan tangan gaya dada

Sumber : Karlivianto (2020:10)

Untuk dapat melatih gerak tangan pada renang gaya dada, kalian dapat melakukan langkah-langkah di bawah ini:

- 1) Posisi awal, kedua tangan lurus di atas kepala (kedua telapak tangan saling bertemu dan menempel).
- 2) Kemudian tarik tangan ke samping kanan dan kiri, tetapi tidak perlu terlalu ke samping (cukup tarik ke samping selebar bahu dan selebihnya tarik ke bawah)
- 3) Luruskan tangan kembali.
- 4) Ulangi dengan urutan luruskan tangan di atas kepala, gerakan tangan ke samping kiri dan kanan,
- 5) Jadi urutan gerakan tangan gaya dada ini : luruskan tangan di atas kepala, gerakan tangan ke samping kiri dan kanan.

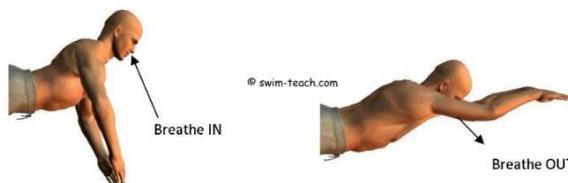
- 6) Gerakan kombinasi tangan, kaki dan pengambilan nafas dilakukan ketika gerakan tangan ke samping kiri dan kanan, kemudian kepala mendongak keatas sambil mengambil nafas.

Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan tangan gaya dada :

- 1) Tarikan tangan terlalu kebawah
- 2) Tarikan tangan kurang pas
- 3) Jari-jari tangan terbuka/tidak rapat

d. Pengambilan nafas

Setelah cukup lancar, maka mulailah belajar mengambil nafas. Ketika tangan bergerak ke samping, maka naikan kepala sedikit ke atas permukaan air dan langsung ambil nafas. Lakukan sampai lancar. Gerakan tangan dan kaki dilakukan bergantian. Kemudian berlatihlah lebih ke tengah dan berenang untuk mencapai pinggir kolam. Lakukan terus sampai bisa selebar kolam renang. Setelah lancar, mulailah perbaiki renang gaya dada kalian. Gerakan kaki dan tangan bergantian yaitu 1 kali gerakan kaki, 1 kali gerakan tangan dan ambil nafas. Gerakan tangan jangan terlalu lebar, melainkan agak ke bawah (hal ini akan memberikan dorongan yang lebih kuat sekaligus memudahkan pengambilan nafas).



Gambar 2.4 pengambilan nafas renang gaya dada  
Sumber : Karlivianto (2020:11)

Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan pengambil nafas gaya dada : Terlalu cepat mengambil nafas

e. Koordinasi gerakan

latihan koordinasi gerakan renang gaya dada. Pada teknik ini kalian harus mengkombinasikan teknik-teknik sebelumnya secara terpadu. Awalannya dengan gerakan meluncur kemudian dilanjutkan dengan gerakan kaki, lalu gerakan tangan yang diimbangi dengan pernapasan yang baik dan benar.



Gambar 2.5 koordinasi gerak renang gaya dada  
Sumber : Karlivianto (2020:11)

Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan tangan gaya dada :

- 1) Gerakan tangan dan kaki tidak seirama
- 2) Gerakan tangan dan kaki terlalu cepat

## 2. Renang Gaya Bebas

Anggal Karlivianto (2020 : 12 ) Mengemukakan Gaya bebas (bahasa Inggris: front crawl) adalah berenang dengan posisi dada menghadap ke permukaan air. Gaya bebas, selain gaya yang tercepat dalam renang termasuk pula sangat efisien. Ada lima hal yang perlu diperhatikan, dalam gaya krol (gaya bebas) yakni: 1). posisi badan, 2). gerakan kaki, 3). gerakan tangan, 4). pengambilan nafas dan 5). koordinasi gerakan. Kesalahan- kesalahan dalam melakukan gerakan renang gaya bebas : Keseimbangan tubuh labil, kepala terlalu naik keatas permukaan air, sikap badan kaku, badan tidak streamline, badan kaku, posisi tubuh tidak streamline, lutut menekuk seperti mengayuh sepeda, kaki terlalu naik kepermukaan air, gerakan kaki terlalu kebawah, kayuhan lengan tidak pas, bagian lengan tidak keluar dari permukaan air, gerakan dorongan tangan kurang kuat, kepala terangkat, mengambil nafas pada dua sisi samping/kiri dan kanan, gerakan dorongan tangan kurang kuat/

a. Posisi badan

pada posisi kepala dan pandangan mata kalian saat berenang gaya bebas fokuskan melihat kedasar kolam. Leher dan kepala kalian tepat diatas bahu kalian dan tidak mengangkat kepala atau mata kedepan serta mata kalian selalu fokus pada dasar kolam agar kaki kalian tetap lebih tinggi di dalam air dan pinggul kalianpun akan secara alami terangkat.

Posisi badan di atas air harus sejajar dengan permukaan air (*streamline*), yaitu keadaan tubuh rileks :

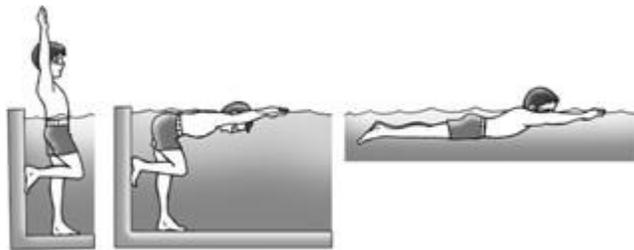


Gambar 2.6 posisi badan di air  
Sumber : Karlivianto (2020:17)

Kesalahan yang sering dilakukan ketika posisi badan di air pada gaya bebas :

- 1) Badan kaku
- 2) Posisi tubuh tidak *streamline*

berikut cara meluncur saat berenang:



Gambar 2.7 posisi saat meluncur

Sumber : Karlivianto (2020:17)

- 1) Berdiri menempel pada pinggiran kolam renang dengan satu kaki menempel pada dinding kolam
- 2) Posisi badan membungkuk sejajar dengan permukaan air seperti ketika rukuk dan posisi tangan lurus kedepan mengapit

kedua daun telinga.

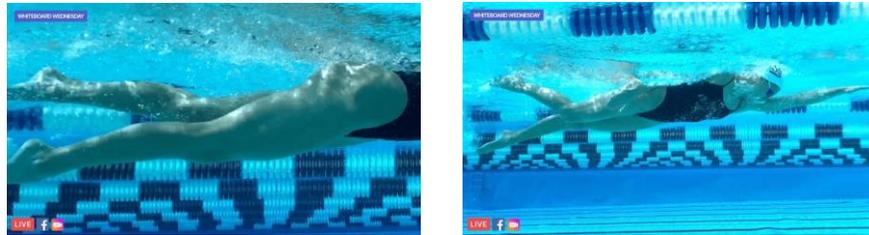
- 3) Dorong badan kuat-kuat dengan kaki yang menempel pada dinding kolam, lalu tubuh anda akan meluncur ke depan
- 4) Posisi kan tangan, kaki dan tubuh lurus kedepan sejajar dengan permukaan air lalu jaga keseimbangan badan
- 5) Lakukan berulang –ulang samapi memiliki kecepatan dan jauh ke depan

Kesalahan yang sering terjadi pada posisi badan saat meluncur :

- a) Keseimbangan tubuh labil
- b) Kepala terlalu naik keatas permukaan air
- c) Sikap badan kaku
- d) Badan tidak *streamline*

b. Gerakan kaki

Dalam melakukan gerakan kaki gaya bebas, usahakan agar kaki kalian tetap lurus dan gunakan tendangan mengepak dengan tendangan ringan yang hanya bergerak dari lutut ke jari kaki. Kekuatan berasal dari pinggul kalian dan menendang dengan gerakan pendek dan cepat serta gerakan kaki yang ke bawah dilakukan agak kuat, terutama gerakan pergelangan kaki karena ini berfungsi untuk tenaga pendorong dan pengatur keseimbangan tubuh. Latihan gerakan kaki ini dapat dilakukan sambil berpegangan dipinggir kolam, berpasangan bersama teman, dan memakai alat bantu pelampung. Berikut latihan gerakan kaki gaya bebas :



Gambar 2.8 gerakan kaki gaya bebas

Sumber : Karlivianto (2020:18)

Tungkai kiri bergerak ke atas dengan rileks tanpa menekuk lutut, dan kaki kanan melakukan pukulan ke bawah.

Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan kaki gaya bebas :

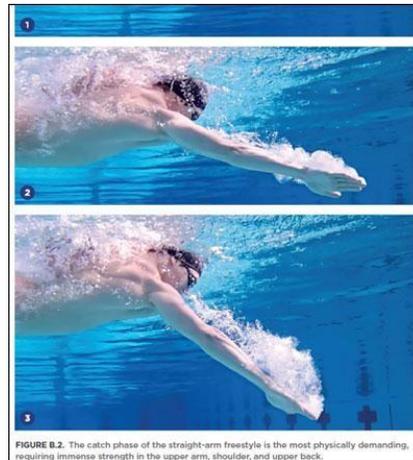
- 1) Lutut menekuk seperti mengayuh sepeda
- 2) Kaki terlalu naik ke permukaan air

### 3) Gerakan kaki terlalu kebawah

#### c. Gerakan tangan

Terdapat dua teknik gerakan lengan , yaitu gerakan *recovery* dan gerakan mendayung. Pada gerakan *recovery*, adalah gerakan selama berada di luar air, dimana memindahkan telapak tangan saat ke luar dari dalam air yang fungsinya untuk mengangkat kepala untuk keluar dan masuk ke dalam air. Sedangkan gerakan mendayung gerakanya seperti mendorong dan diawali dari ujung jari tengah yang pertama kali menyentuh air dan di ikuti pergelangan sampai lengan atas dan di lanjut dengan gerakan menarik tangan lurus di samping badan sampai keluar kembali dari air dengan posisi tangan lurus. Berikut latihan langkah-langkah gerakan tangan gaya bebas :

1) Gerakan menarik (*Pull*)



Gambar 2.9 gerakan menarik (*pull*)  
Sumber : Karlivianto (2020:18)

Untuk memulai gerakan menarik, tangan dimasukkan ke dalam air.

Gerakan menarik (*pull*) dilakukan setelah siku masuk ke dalam air sampai tangan mencapai bidang vertikal.

2) Gerakan mendorong (*Push*)



Gambar 2.10 gerakan menarik (*puul*)  
Sumber : Karlivianto (2020:19)

Gerakan tangan mendorong (pull) harus dilakukan dengan kuat dan arahnya dari depan ke belakang sampai tangan di bawah dada.

3) Gerakan istirahat (*Recovery*)



Gambar 2.11 gerakan istirahat (*Recovery*)  
Sumber : Karlivianto (2020:19)

Gerakan mengangkat sikut dalam air setelah gerakan mendorong, gerakan ini dapat dilakukan dengan mengangkat sikut tinggi atau sedang.

Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan lengan gaya bebas :

- 1) Kayuhan lengan tidak pas
- 2) Bagian lengan tidak keluar dari permukaan air
- 3) Gerakan dorongan tangan kurang kuat

d. Pengambilan nafas

Hal terpenting dalam melakukan teknik pernapasan renang gaya bebas adalah menjaga posisi kepala agar tetap netral. Saat melakukan teknik bernafas, lakukan pukulan dengan satu tangan. Berikut latihan bernafas renang gaya bebas :



Gambar 2.12 Gerakan pengambilan nafas  
Sumber : Karlivianto (2020:19)

- 1) Palingkan muka kesamping sebagian atau seluruhnya dengan mulut keluar dari permukaan air.
- 2) Kemudian, ambillah udara sebanyak-banyaknya melalui mulut atau hidung dan keluarkan napas secara perlahan-lahan setelah muka masuk ke dalam air.

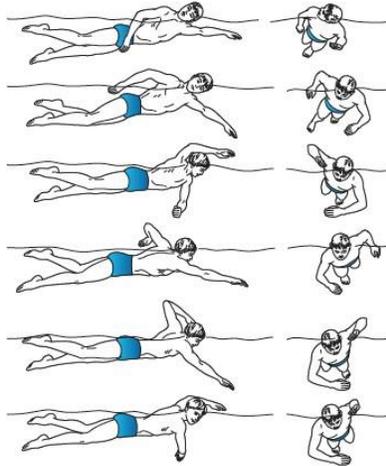
Kesalahan yang sering terjadi pada gerakan bernafas gaya bebas :

- 1) Kepala terangkat
- 2) Mengambil nafas pada dua sisi samping/kiri dan kanan
- 3) Gerakan dorongan tangan kurang kuat

e. Koordinasi Gerakan

Berikut ini bisa disimak dan dipraktikkan akan latihan teknik dasar yang dimaksud:

- 1) Ambil posisi awal yang benar untuk meluncur.
- 2) Lakukanlah gerakan kaki dengan secara bergantian dipukulkan naik-turun
- 3) Lengan juga perlu digerakkan dengan melemparnya ke arah depan dan dilakukan secara bergantian.
- 4) Saat lengan bekerja mendayung, miringkan kepala ke satu arah seperti yang sebelumnya sudah dijelaskan agar dapat mengambil nafas. Lalu muka bisa kembali menghadap ke bawah atau ke dalam air untuk bisa mengembuskan nafas yang baru saja diambil.



Gambar 2.13 koordinasi gerakan renang gaya bebas  
Sumber : Karlivianto (2020:21)

## 5. Aplikasi Tik Tok

### a. Pengertian Tik Tok

Van Dijk mengungkapkan pendapatnya mengenai definisi dari media sosial bahwa media sosial merupakan suatu wadah yang berfokus pada kehadiran pelanggan yang memungkinkan mereka terlibat dan berkolaborasi. Oleh karena itu, media sosial dapat digambarkan sebagai media online (penyedia) tujuannya untuk mempererat hubungan pengguna serta membangun ikatan sosial (Nasrullah, 2017).

Sementara itu Shirky mengemukakan media sosial adalah alat yang berguna untuk menambah kemampuan pengguna untuk bekerja sama (*to cooperate*), berbagi (*to share*) serta untuk melakukan tindakan secara bersama (kolektif) antar pengguna secara luas (Nasrullah, 2017).

Kaplan dan Haenlein (2010) mengklasifikasikan ada 6 jenis platform media sosial berdasarkan fungsinya, jenis media sosial tersebut diantaranya: (1) situs *blog* dan *microblog* seperti *twitter* dan *tumbler*; (2) situs jejaring sosial seperti *facebook*; (3) proyek kolaborasi seperti *wikipedia*; (4) dunia permainan virtual seperti *world of warcraft*; (5) dunia sosial virtual seperti *farmfile*; dan (6) situs konten komunitas seperti *youtube* dan *tiktok*. Diantara keenam jenis media sosial tersebut situs yang paling sering diakses saat ini adalah situs konten komunitas salah satunya adalah *tiktok*.

*Tiktok* merupakan platform aplikasi video pendek yang dipadukan dengan musik dan berdurasi 15 – 30 detik (Pratama & Muchlis, 2020). *Tiktok* merupakan media sosial yang diluncurkan oleh Tiongkok pada September 2016 yang berfokus pada video musik (Aji, 2020).

Dikutip dalam laman website resmi *tiktok* [www.tiktok.com](http://www.tiktok.com), *tiktok* merupakan aplikasi yang *easy to use* atau mudah digunakan karena menyediakan alat untuk memotret dan berbagai fitur editing video dengan efek spesial, filter, musik dan masih banyak lagi. Konten yang ditawarkan dalam aplikasi *tiktok* pun beragam mulai dari komedi, musik, tips dan trik, makanan, olahraga, hewan dan masih banyak lagi. *Tiktok* merupakan aplikasi pembuatan video dimana penggunanya dapat mengekspresikan diri, serta memudahkan penggunanya untuk meniru dan mengikuti

pengguna atau trend yang sedang terjadi (Marini, 2019).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Sensor Tower Store Intelligence aplikasi diluar permainan yang sering diunduh di dunia yaitu *tiktok* (the most downloaded non gaming app worldwide). Pada bulan Oktober 2020 *tiktok* telah menyentuh 66 juta pengunduh, yang merepresentasikan 9,5% penambahan dari bulan Oktober 2019. Data dari Sensor Tower menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan keempat negara dengan pengguna aplikasi *tiktok* terbanyak, tercatat ada sekitar 30,7 juta. Mayoritas *tiktok* diakses oleh remaja usia sekolah atau yang familiar disebut generasi Z (Aji, 2020).

Penggunaan Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru ( Aji, 2018). Menurut (Islamitai, et al., 2022 ) mengatakan penggunaan aplikasi tiktok untuk sarana penunjang pembuatan media pembelajaran sudah memenuhi kriteria. Sebagai permulaan, aplikasi TikTok dapat melengkapi kepentingan belajar peserta didik. Kedua aplikasi TikTok dapat menarik minat peserta didik karena fiturnya beragam yang dapat direalisasikan ke dalam proses pembelajaran

Wafiq & Dwi Cahyo, (2022:298) Mengemukakan Aplikasi berbentuk video dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan banyaknya fasilitas pembahasan yang lengkap dan tentunya kreativitas, motivasi belajar,

dan keakraban antar teman semakin baik menjadikan sosial media efektif sebagai media pembelajaran

#### **b. Asal Mula Tik Tok**

TikTok adalah platform media sosial yang populer saat ini. Tiktok sekarang tampaknya menjadi program terhormat yang harus diunduh oleh semua orang. Bahkan, menurut survei Sensor Tower yang dilansir Okezone.com, TikTok telah melampaui program besar lainnya seperti Facebook dan Instagram (Fatimah et al., 2021). Hal ini terjadi akibat aplikasi tiktok diunduh oleh lebih dari 700 juta orang di tahun 2019 dan terus bertambah hingga akhir Mei 2020 (Mana, 2021). TikTok baru-baru ini mendapatkan popularitas, terutama selama pandemi yang sedang berlangsung yang mempengaruhi seluruh dunia. Akibat dari fenomena tersebut, muncul banyak sudut pandang tentang penggunaan aplikasi Tiktok.

Aplikasi *tiktok* tahun 2018 telah mengalahkan aplikasi yang sudah ada dan populer sebelumnya seperti *Whatsapp*, *Youtube*, *Facebook* serta *Instagram*. Di Indonesia *tiktok* pernah diblokir oleh pemerintah yaitu pada 3 Juli 2018. Kementerian Komunikasi dan Informatika telah melakukan pemantauan karena mendapati keluhan dan laporan mengenai aplikasi *tiktok*. Kurang lebih ada sekitar 2 ribu laporan masuk. Rudiantara selaku menteri kominfo menjelaskan bahwa pemblokiran tersebut dilakukan karena banyak konten yang bermuatan negatif khususnya untuk anak-anak.

Namun setelah berbagai pertimbangan yang dilakukan akhirnya bulan Agustus 2018 kominfo mengeluarkan regulasi baru yang mengizinkan aplikasi *tiktok* dapat di unduh kembali. Regulasi tersebut yaitu batasan usia pengguna yaitu 11 tahun. (Marini, 2019). Pranoto & Erna, (2021:169) Mengemukakan bahwa pemanfaatan tiktok sebagai media belajar merupakan bentuk pengembangan teknologi, yang didasari oleh tingginya minat generasi millennial dalam penggunaan aplikasi ini, sehingga tepat bagi seorang pendidik dalam mengembangkan media belajar.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Peneliti mendeskripsikan penjelasan dan beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan variabel penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran penjas menggunakan aplikasi tik tok. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Tik Tok Pada Siswa Smk (Cindy Damayanti Boru Hutagalung, 2022) Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa video yang layak digunakan dan menarik pada materi Integral kelas XII menggunakan Aplikasi Tik Tok. Model pengembangan ini menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung dan SMK Negeri 1 Bandar Lampung. Uji kelayakan dilakukan validator ahli materi dengan hasil skor rata-rata 91% dengan kategori —sangat layak dan validator ahli

media dengan hasil skor rata-rata 88% dengan kategori —sangat layak. Uji kemenarikan dilakukan kepada 10 siswa di masing-masing sekolah pada uji skala kecil dengan hasil skor rata-rata 85% dan 85% dengan kriteria —sangat menarik dan 20 siswa pada uji skala besar dengan hasil skor rata-rata 89% dan 86% dengan kriteria —sangat menarik. Dan uji coba kemenarikan pada guru mendapat skor rata-rata 84% dengan kriteria —sangat menarik . Kesimpulannya ialah media video pembelajaran matematika menggunakan Aplikasi Tik Tok pada materi integral memberikan hasil yang baik dalam kelayakan dan implementasi kemenarikan.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik Tok (Ahmad Zubaidi, Junanah, M, Jafar Shodiq, 2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mahārah al-kalām berbasis media sosial menggunakan aplikasi TikTok serta menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan jenis pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) dengan responden sebanyak 42 mahasiswa pada mata kuliah bahasa Arab di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan Teknik pengambilan data berupa angket yang meliputi komponen materi, tampilan, dan pengoperasian/penggunaan. Dari uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori sangat

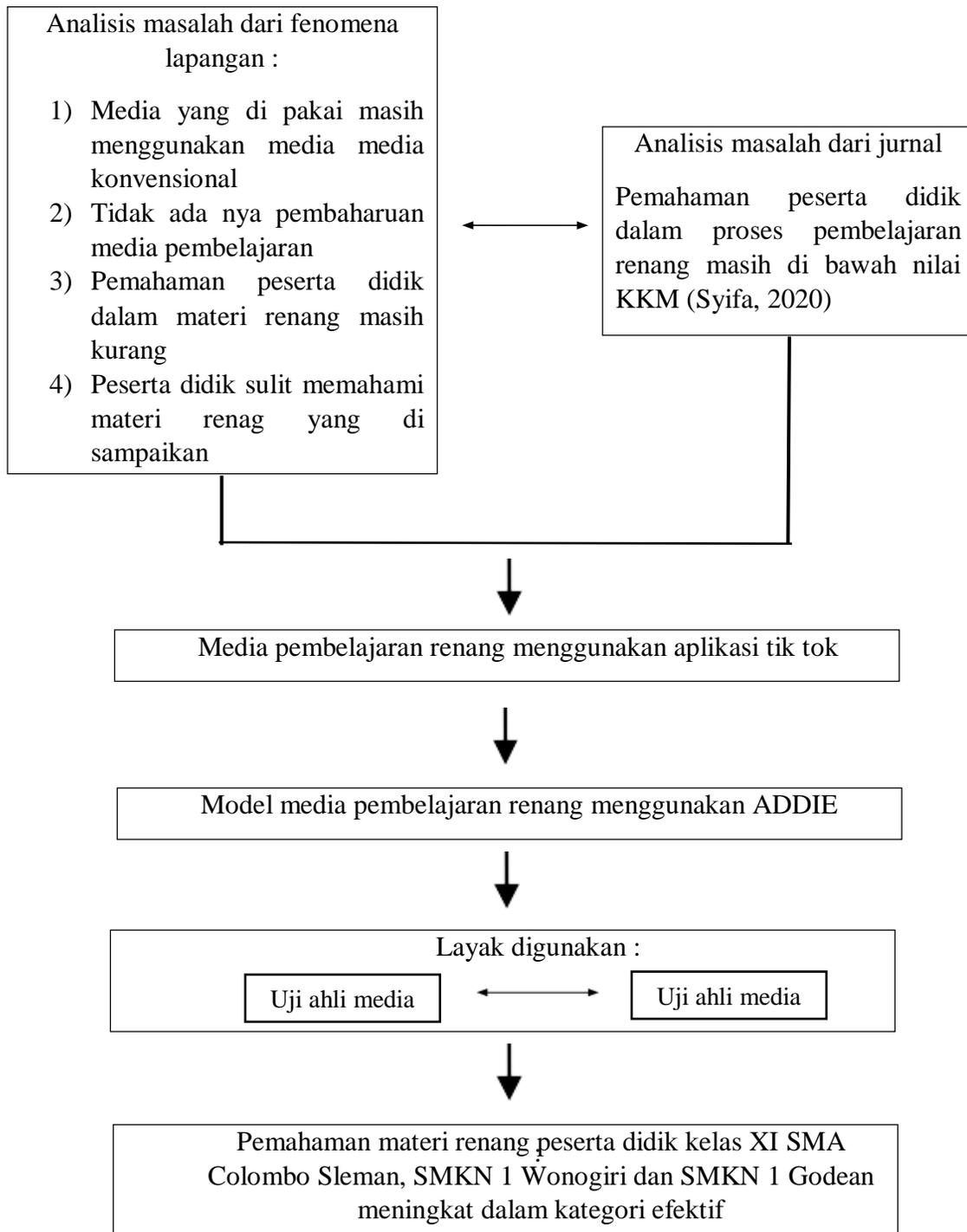
layak, uji ahli materi didapatkan persentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat layak. Kemudian media pembelajaran tersebut diujicobakan secara luas (lapangan) kepada 42 mahasiswa dengan mendapatkan persenta sebesar 82,12% dalam kategori sangat layak. Rerata dari hasil uji ahli dan uji coba tersebut diatas didapatkan hasil persentasesebesar 86,9% yang berarti bahwa media pembelajaran maharah al-kalam berbasis media sosial menggunakan aplikasi TikTok ini sangat layak untuk digunakan

3. Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meingkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Nur Arisah, 2021) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif pemanfaatan tik tok sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi periklanan bisnis ritel kelas XI Bisnis daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Makassar. Jenis penelitian ini adalah survei yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian ini digunakan tiga buah teknik pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara dan data hasil belajar peserta didik. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMKN 1 Makassar program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran yang berstatus aktif pada Semester Genap Tahun Pembelajaran 2021. Sampel pada penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran yang aktif pada semester Genap 2021 dan

sedang mengikuti materi pembelajaran daring mata pelajaran Pengantar Bisnis Ritel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran konvensional hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Namun, pada saat proses pembelajaran menggunakan tik tok sebagai media pembelajaran hasil belajar peserta didik meningkat dan berhasil dari segi pencapaian nilai KKM. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan tik tok sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar tetapi demikian untuk pemanfaatannya masih harus menyesuaikan relevansi materi yang akan digunakan.

### **C. Kerangka Berpikir**

Tujuan dari dibuatnya kerangka berpikir untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur pemikiran dalam penelitian dan pengembangan. Adapun kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.13



Gambar 2.14 Skema kerangka berpikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan hasil kajian dari permasalahan yang telah di uraikan di latar belakang dalam pengembangan media pembelajaran penjas menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada 3 pertanyaan dari peneliti antara lain :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK ?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tiktok untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik di SMA/SMK ?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Model dalam penelitian thesis ini adalah pengembangan. Metode pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan motivasi belajar renang merupakan jenis penelitian Research and Development atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan pendidikan (research and development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Endang Mulyatiningsih, 2011: 145).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).” Alasan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari.

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan sederhana. Menurut Angko dan Mustaji (2013:4)

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: Analyze (Analisis), Design (Pengembangan), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), Evaluate (Evaluasi). Model ADDIE biasa digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan model ADDIE hanya sampai pada tahap evaluasi tanpa ada tahap penyebaran, sehingga dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Berikut penjelasan dari 5 tahapan tersebut.

### **1. Analisis (Analyze)**

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru PJOK di SMA N Colombo sleman bahan ajar yang diterapkan masih menggunakan bahan ajar konvensional dan jurnal penelitian sebelumnya yang mengatakan ada penurunan pemahaman materi renang di era pandemi, Dalam tahap analysis adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar baru dan menganalisis syarat-syarat serta kelayakan pengembangan bahan ajar baru. Pengembangan bahan ajar baru diawali oleh adanya masalah dalam sumber belajar yang sudah

diterapkan. Masalah dapat terjadi karena sumber belajar yang digunakan sulit dipahami oleh peserta didik, Analyze Develop Implement Evaluate Design Revision Revision Revision Revision serta perlunya inovasi baru untuk bahan ajar agar dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang peserta didik.

## 2. Desain (Design)

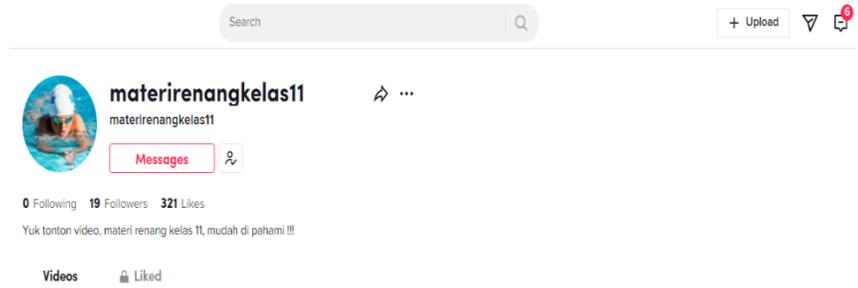
Tujuan dari tahap design adalah membuat suatu produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok, secara lengkap diuraikan sebagai berikut :

- a. Mencari materi renang yang sesuai dan KI dan KD kurikulum 2013 kelas XI yang akan di masukan ke dalam media pembelajaran



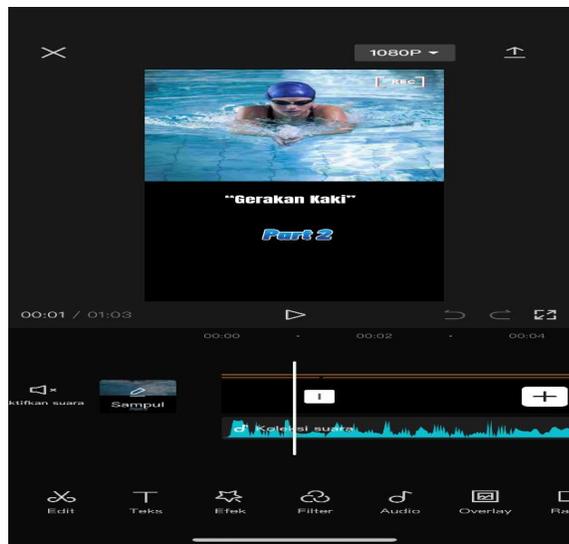
3.1 Gambar modul materi renang

Penulis membuat sebuah profil account tik tok media pembelajaran renang



Gambar 3.2 Profil akun media pembelajaran renang

c. Penulis membuat design video media pembelajaran renang di aplikasi *cap cut*



3.3 Gambar design media pembelajaran renang

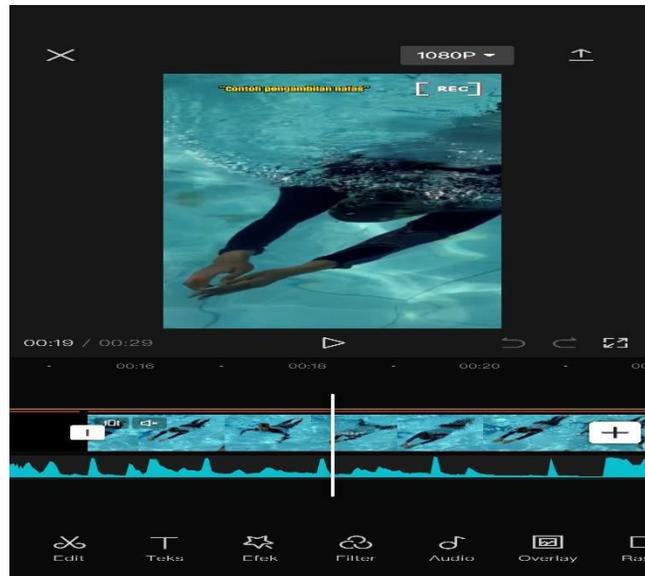
### 3. Development (pengembangan)

- a. Tahap pertama, penulis melakukan pengambilan source yang dilakukan terhadap 2 orang sebagai peraga, terdiri dari 1 orang laki – laki dan 1 orang perempuan dalam proses pembuatan media pembelajaran renang gaya bebas dan gaya dada pada kelas XI



Gambar 3.4 Pengambilan *source*

- b. Tahap Kedua, Penulis melakukan pengeditan di aplikasi cap cut dan adobe premiere pro setelah mengambil bahan untuk media pembelajaran renang gaya dada dan bebas pada kelas XI



Gambar 3.5 Pengeditan video di aplikasi cap cut

- c. Tahap ketiga, setelah produk media pembelajaran jadi, kemudian di validasikan ke 1 ahli media yang bernama Dr. Sigit Nugroho., M.or dari Universitas Negeri Yogyakarta dan 1 ahli materi bernama Dr. Sugeng Purwanto M.Pd dari Universitas Negeti Yogyakarta

#### 4. Implementation

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria layak. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap responden yaitu 3 guru PJOK sebagai praktisi pembelajaran dan peserta didik kelas XI dalam uji coba kelompok kecil, yaitu

sebanyak 10 orang. Guru dan peserta didik diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba oleh guru 3 PJOK dan peserta kelas XI dalam kelompok kecil produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pada siswa XI dalam kelompok besar, yaitu sebanyak 84 orang. Komentar dan saran dari responden baik guru maupun peserta didik pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

## **5. Evaluation (evaluasi)**

Pada tahap terakhir atau tahap evaluasi dilakukan uji efektifitas produk media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok kelas XI di SMA/SMK. Dalam uji efektifitas dilakukan menjawab soal pilihan ganda terkait materi renang gaya bebas dan gaya dada.

## **C. Desain Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji Coba**

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 185 peserta didik yang berasal dari SMA N Colombo Sleman, SMKN 1 Wonogiri, SMKN 1 Godean. Kemudian sampel dalam penelitian ini berjumlah 94 orang peserta didik dan 3 orang guru PJOK, untuk pengambilan sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling*.

### **a. Desain uji coba terbatas**

Uji coba terbatas dalam penelitian ini meliputi kalayakan produk yang di kembangkan. Responden dalam penelitian ini adalah SMA N Colombo Sleman yang terdiri dari 3 perempuan dan 7 laki – laki berjumlah 10 peserta didik kelas XI. Dari hasil uji coba terbatas ini kemudian dilakukan revisi untuk produk pengembangan video media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok

### **b. Desain uji coba terbatas**

Uji coba luas dalam penelitian ini meliputi kalayakan produk yang di kembangkan. Responden dalam penelitian ini adalah 1 guru SMA N Colombo Sleman, 1 guru SMKN 1 Godean, 1 guru SMKN Wonogiri, 25 peserta didik SMA N Colombo Sleman, 51 peserta didik SMKN 1 Wonogiri, 8 Peserta didik SMKN 1 Godean, total keseluruhan responden berjumlah 87 peserta didik dan guru. Kemudian di lakukan penilain 2 ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi

## **2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **a. Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara kepada guru dan melakukan penyebaran kuesioner online kepada guru di beberapa sekolah. Teknik pengumpulan data untuk validasi ahli materi dan media dengan cara teknik *delphi* secara kuantitaif menggunakan kuesioner dan kualitatif berupa saran lisan dan tertulis.

Teknik pengumpulan data uji terbatas dan luas secara kuantitatif menggunakan kuesioner, dan kualitatif dengan adanya masukan berupa saran lisan dan tertulis. Teknik pengumpulan data uji efektivitas menggunakan kuantitatif

## **b. Instrumen**

Instrumen disusun untuk menilai produk media pengembangan yang sudah di kembangkan. Instrument berupa kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Instrumen menggunakan penilaian skala likert : (1) sangat tidak layak, (2) tidak layak, (3) cukup layak, (4) layak, (5) sangat sayang layak, sedangkan instrument uji efektivitas adalah Post tes dan Pre tes mengerjakan soal.

### **1) Instrumen Penilaian**

Tabel 3.1. Kuesioner kalayakan ahli materi

<b>No</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	1

	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Kejelasan uraian materia analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	1
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1
		Jumlah	9

(Sumber: Surono, 2011) dimodifikasi.

Tabel 3.2. Kuesioner kalayakan ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan Media	a. Kemenarikan media pembelajaran	1
		b. Ketetapan pemilihan warna dan <i>background</i>	1

2.	visual	a. Kualitas gambar	1
		b. Keterbacaan teks	1
		c. Kesesuaian warna tampilan video	1
		d. Tata letak ( <i>layout</i> ) video	1
3.	Audio	a. Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	1
		b. Kejelasan pengucapan suara	1
		c. Durasi video untuk pembelajaran	1
4.	Penggunaan	a. Dapat di gunakan secara individu	1
		b. Dapat di gunakan di mana saja	1
Jumlah			11

Sumber : Dimodifikasi dari Sabrinatami (2018:62)

Tabel 3.3. Kuesioner kalayakan ahli Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas Isi	a. Materi mudah dan pahami	1

2.	Kualitas Video	a. Kejelasan warna	1
		b. Kejelasan gambar	1
		c. Kejelasan Audio	1
3.	Kualitas Pembelajaran	a. Kemudahan dalam belajar	1
		a. Pemberian bantuan dalam belajar	1
		b. Pembelajaran secara mandiri	1
		c. Meningkatkan pemahaman materi renang	1
4	Penggunaan	a. Dapat di gunakan secara individu	1
		b. Dapat di gunakan di mana saja	1
Jumlah			10

Tabel 3.4. Kuesioner kalayakan Guru

No	Aspek Penilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	1

		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	1
2	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Kejelasan uraian materia analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	1
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1
4	Tampilan	Kemenarikan media	1
	Media	Ketetapan pemilihan warna dan <i>background</i>	1
5	visual	Kualitas gambar	1
		Keterbacaan teks	1

		Kesesuaian warna tampilan video	1
		Tata letak ( <i>layout</i> ) video	1
6	Audio	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	1
		Kejelasan pengucapan suara	1
		Durasi video untuk pembelajaran	1
7	Penggunaan	Dapat di gunakan secara individu	1
		Dapat di gunakan di mana saja	1
Jumlah			21

## 2) Instrumen Uji Efektivitas

Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas melalui tes mengerjakan soal, Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir). Dimana pretest diberikan pada saat belum melihat produk media pembelajaran renang dan posttest sesudah melihat media pembelajaran renang. Tes sendiri berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 bobot soal, dengan materi renang gaya dan gaya dada.

Tabel 3.5. Kisi – kisi Motivasi Belajar Renang

No	Materi	Indikator Soal	Butir Soal
1	Menganalisis renang gaya dada	Mendeskripsikan renang gaya dada	1
		Mengurutkan tahapan proses pengambilan nafas gaya dada	1
		Menyebutkan fungsi dari renang gaya dada	1
		Mengurutkan urutan Latihan belajar gerakan tangan gaya dada yang benar	1
		Menyebutkan kesalahan yang sering terjadi pada gerakan kaki gaya dada	1
2	Menganalisis renang gaya bebas	Menyebutkan fungsi dari renang gaya bebas	1
		Menyebutkan posisi badan yang pada saat renang gaya bebas	1

	Mendeskripsikan gerakan kaki dalam gaya bebas	1
	Menyebutkan teknik <i>recovery</i> yang benar pada renang gaya bebas	1
	Menyebutkan pengambilan nafas yang benar pada renang gaya bebas	1
<b>Jumlah</b>		10

### 3. Teknik Analisis Data

#### a. Analisis Data Kelayakan

Menurut Riduwan dan Akdon (2015:18) rumus untuk mengelola data individu dan kelompok dari keseluruhan item:

$$\text{Presentasi} = \frac{\sum \text{Skor yang di berikan Responden}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Mencari persentase hasil keseluruhan skor yang diperoleh menggunakan rumus:

$$\text{Presentasi} = \frac{\sum \text{Keseluruhan Skor yang di berikan validator}}{\sum (\text{Skor maksimal angket}) (\text{Banyak validator})} \times 100$$

Tabel 3.6. Konversi Penilaian Kelayakan Uji Produk Media Pengembangan

Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

<b>Bobot Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Penilaian (%)</b>
5	Sangat Layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

**b. Uji Efektivitas**

Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengisian angket motivasi belajar renang. Pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan hasil angket motivasi belajar renang antara sebelum melihat video media pembelajaran dan sesudah melihat video media pembelajaran menggunakan media pembelajaran perhitungan melalui rumus;

Keterangan:

C1 = Nilai pretes (sebelum melihat media pembelajaran)

C2 = Nilai posttest (sesudah melihat media pembelajaran)

X = Treatment (media pembelajaran interaktif)

Agar perhitungan lebih akurat, maka lakukan perhitungan secara klasikal dengan rumus:

$$\text{Presentasi} = \frac{\sum \text{Skor rata-rata peserta didik}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan dengan menggunakan tabel interpretasi skor (Mulyasa 2014: 82).

Tabel 3.7 Penelian skor efektifitas motivasi belajar renang

<b>Kategori</b>	<b>Penilaian (%)</b>
Gagal	30% - 39%
Kurang Efektif	40% - 55%
Cukup Efektif	56% - 65%
Efektif	66% - 79%
Sangat Efektif	80% - 100 %

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PJOK dengan menggunakan aplikasi Tik-Tok untuk meningkatkan Motivasi yang berdasarkan pada kurikulum 2013. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan dalam pengembangan media ini yang mengacu pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar ini dapat menjadi alternatif pembelajaran PJOK khususnya materi tentang Renang bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas.

Peneliti melakukan observasi pembelajaran PJOK dengan materi Renang di SMA di Kabupaten Sleman. Selain itu peneliti melakukan wawancara terhadap guru terkait proses pembelajaran PJOK. Hasil observasi kesekolah dan wawancara terhadap guru PJOK menunjukkan bahwa pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran PJOK masih kurang. Guru belum dapat memanfaatkan perkembangan media social secara optimal dalam proses pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang ada membuat siswa merasa jenuh dan kurangnya perhatian saat pembelajaran secara teori.

Pembelajaran secara teori yaitu dengan memberikan pemahaman kepada siswa terhadap dasar teori suatu keterampilan gerak tidak kalah pentingnya dengan pembelajaran secara praktik dilapangan. Pembelajaran yang menyeluruh seharusnya diajarkan dengan tahapan yang runtut dan berkesinambungan, dalam hal ini seharusnya pembelajaran diberikan baik secara teori maupun praktek.

Melalui aplikasi Tik Tok, seorang guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari peserta didik

Berdasarkan pada uraian diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran PJOK untuk meningkatkan motivasi di Sekolah Menengah Atas. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMA khususnya kelas XI. Media disusun dengan menggabungkan teori mengenai materi PJOK. Peneliti mengharapkan produk media yang dihasilkan dapat: (1) menambah variasi media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Atas baik dalam pembelajaran disekolah maupun secara mandiri; (2) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar PJOK; (3) membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran PJOK melalui aplikasi Tik-Tok.

Penelitian ini dilakukan tahap uji validitas produk dan tahap uji coba produk guna menguji kelayakan produk nantinya untuk dipergunakan secara utuh pada pembelajaran di dalam kelas. Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Tik-Tok materi renang ini dilaksanakan di SMA Sleman Colombo. Pengembangan media pembelajaran dengan video materi renang kelas XI mengacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

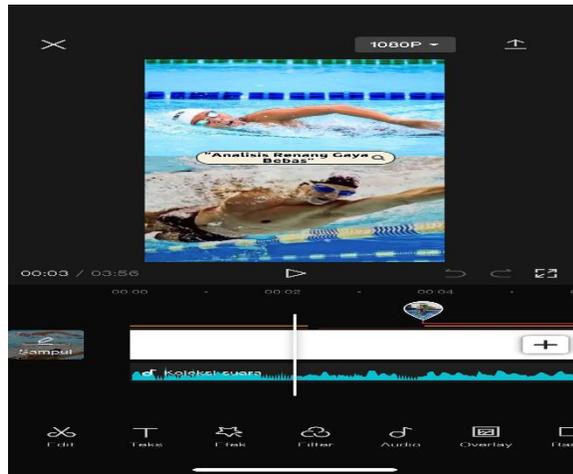
a. Analyzs (Analisis)

Pada tahap analisis dilaksanakan kegiatan menganalisis kebutuhan pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran PJOK di kelas XI SMA Sleman Colombo. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, didapatkan hasil bahwa selama proses pembelajaran PJOK, sumber belajar hanya bersumber dari buku paket. Selanjutnya dilaksanakan analisis materi dan kebutuhan media pembelajaran untuk mengidentifikasi materi dan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan pengembangan media pembelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil analisis materi dan media pembelajaran, didapatkan hasil bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis TikTok pada materi renang untuk peserta didik kelas XI merupakan pilihan yang tepat karena peserta didik dapat melihat, mendengarkan dalam menggunakan media pembelajaran. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap analisis adalah menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

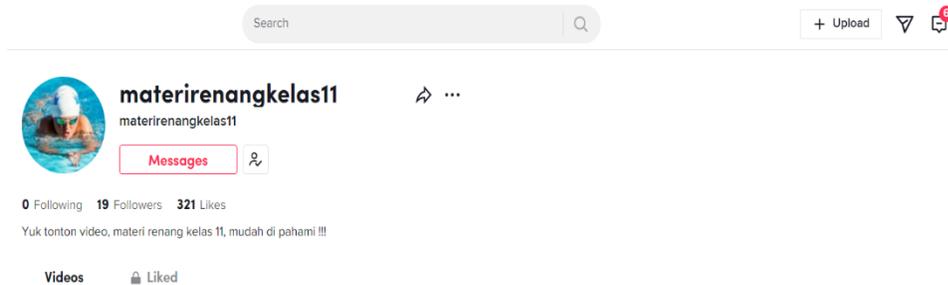
b. Desain (*Design*)

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tahap desain dilakukan kegiatan, membuat rancang bangun video menggunakan aplikasi *capcut*, membuat profil account media pembelajaran renang di aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran, dan menetapkan materi yang di gunakan untuk dimasukan ke dalam video pembelajaran. Kemudian dilakukan kegiatan penetapan desain tampilan, mulai

dari tampilan, background halaman, jenis huruf, dan yang lainnya menggunakan aplikasi *TikTok*. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap desain adalah menyusun materi dan instrumen penilaian video pembelajaran dalam bentuk angket/kuesioner



Gambar 4.1 Desain Awal Pengembangan media pembelajaran



Gambar 4.2 Profil *account* media pembelajaran

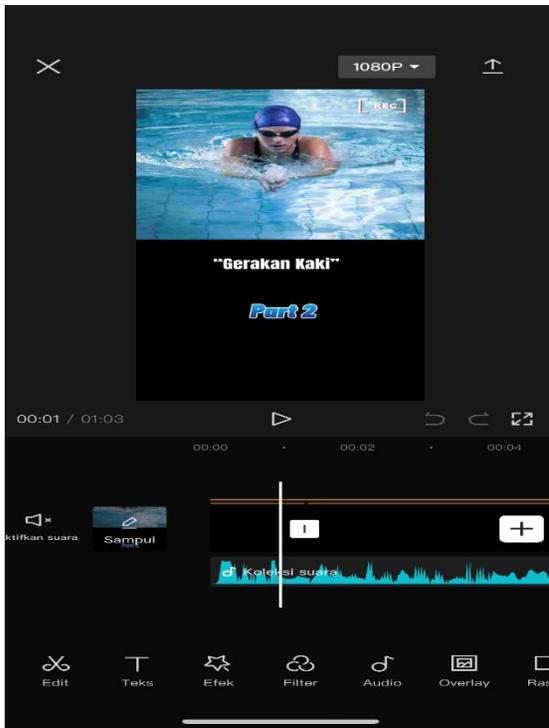


Gambar 4.3 Materi yang di gunakan untuk media pembelajaran

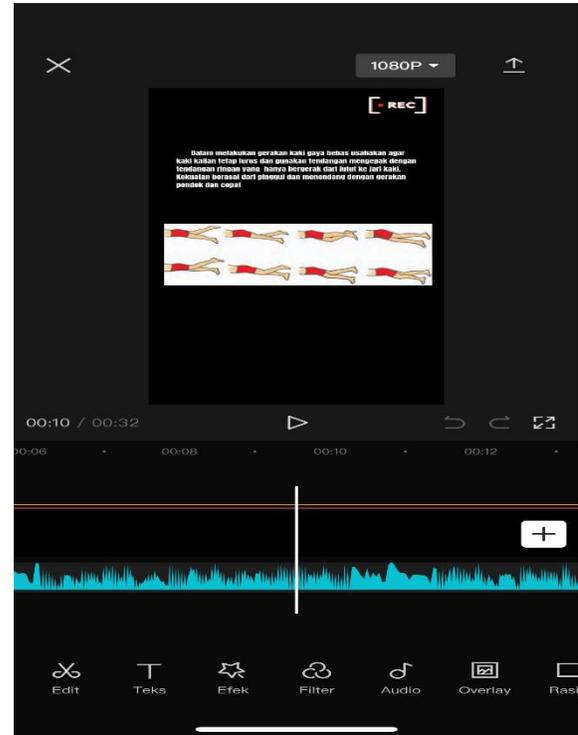
c. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan bahan ajar dan materi berupa naskah materi, video yang diperoleh dari pembuatan sendiri, dokumentasi di lapangan, dan mengunduh di aplikasi TikTok. Setelah bahan ajar dan materi disiapkan, Setelah video pembelajaran selesai dibuat, video pembelajaran akan diuji kelayakannya atau validitasnya terlebih dahulu oleh pakar atau ahli pembelajaran menggunakan angket/kuesioner yang sudah disiapkan. Para ahli akan mereview dan memberikan nilai terhadap kelayakan atau validitas video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Para ahli tersebut yaitu ahli media dan ahli materi Selain memberikan penilaian, para ahli pembelajaran juga memberikan tanggapan, komentar, masukan, dan saran perbaikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi video pembelajaran yang sudah dikembangkan. video pembelajaran yang sudah diperbaiki berdasarkan dari

tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari para ahli pembelajaran, serta video pembelajaran sudah dinyatakan layak untuk digunakan.



Gambar 4.4 Hasil Produk Awal



Gambar 4.5 Hasil Produk Awal

## 1. Hasil penilaian Ahli Media

Tabel 4.1. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi Media Pembelajaran

No.		Indikator	Skor
1		Kemenarikan media pembelajaran	4
2		Ketetapan pemilihan warna dan background	5
3		Kualitas gambar	4
4		Keterbacaan teks	5
5		Kesesuaian warna tampilan video	4
6		Tata letak (layout) video	5
7		Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	4
8		Kejelasan pengucapan suara	4
9		Durasi video untuk pembelajaran	4
10		Dapat di gunakan secara individu	5
11		Dapat di gunakan di mana saja	5
		<b>Skor</b>	49

$$\text{Presentasi} = \frac{\sum 49}{\sum 55} \times 100\%$$

$$= 89 \%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat disimpulkan bahwa skor hasil yang di peroleh oleh responden adalah 49 dari skor maksimal 55. Kemudian di dapatkan hasil 89 %. Berdasarkan kategorisasi dapat dikatakan sangat layak. Oleh karena

itu media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat dikatakan layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya

## 2. Hasil penilaian Ahli Materi

Tabel 4.2. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan KD dan KI	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	5
5	Kejelasan uraian materi analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	3
6	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
7	Materi jelas dan spesifik	4
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3
9	Contoh yang diberikan sesuai materi	4
10	Dapat di gunakan secara individu	5
11	Dapat di gunakan di mana saja	5
<b>Skor</b>		45

$$\text{Presentasi} = \frac{\sum 45}{\sum 55} \times 100\%$$

$$= 81 \%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk materi pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat disimpulkan bahwa skor hasil yang di

peroleh oleh responden adalah 45 dari skor maksimal 55. Kemudian di dapatkan hasil 81 %. Berdasarkan kategorisasi dapat dikatakan sangat layak. Oleh karena itu media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat dikatakan layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya

#### 4.3 Tabel Saran dan Masukan dari Ahli Media dan Ahli Materi

No	Responden	Saran dan Masukan
1.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Disarankan model di tambahkan laki – laki</li> <li>2. Gambar peraga jangan mengambil dari google di sarankan gambarnya dari peraga sendiri</li> <li>3. Terlalu banyak Part video, cukup 1 materi 1 video saja</li> </ol>
2.	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memasukan materi kesalahan yang sering terjadi renang gaya bebas dan gaya dada</li> <li>2. Pada Gerakan gaya dada, Gerakan kaki masih ada kesalahan</li> </ol>

#### d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini dilakukan 2 tahap uji skala terbatas dan uji skala luas, untuk uji skala terbatas responden nya berjumlah 10 peserta didik kelas XI SMA N Colombo Sleman dan uji skala luas responden nya terdiri dari 3 guru PJOK dan 84 Peserta didik dari SMA N Colombo Sleman, SMKN 1 Godean dan SMKN 1 Wonogiri.

##### 1. Hasil Uji Skala Terbatas

Tabel 4.4. Tabel Hasil Penilaian Uji Skala Terbatas

No.	Indikator	Skor
1	Materi mudah dan pahami	39
2	Kejelasan warna	46
3.	Kejelasan gambar	42
4	Kejelasan Audio	44
5	Kemudahan dalam belajar	39
6.	Pemberian bantuan dalam belajar	40
7	Pembelajaran secara mandiri	38
8	Meningkatkan motivasi belajar	44
9	Dapat di gunakan secara individu	44
10	Dapat di gunakan di mana saja	44
<b>Skor</b>		420

$$\text{Presentasi} = \frac{420}{\Sigma(50)(10)} \times 100\%$$

$$= 84 \%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan skala terbatas yang di lakukan 10 responden peserta didik produk materi pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat disimpulkan bahwa skor hasil yang di peroleh oleh responden adalah 420 dari skor maksimal 500. Kemudian di dapatkan hasil 84% berdasarkan kategorisasi dapat dikatakan sangat layak. Oleh karena itu media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat dikatakan layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya

## 2. Hasil Uji Skala Luas

Tabel 4.5. Tabel Hasil Penilain Uji Skala Luas

No.	Indikator	Skor
1	Materi mudah dan pahami	384
2	Kejelasan warna	386
3.	Kejelasan gambar	380
4	Kejelasan Audio	380
5	Kemudahan dalam belajar	398
6.	Pemberian bantuan dalam belajar	386
7	Pembelajaran secara mandiri	376
8	Meningkatkan motivasi belajar	368
9	Dapat di gunakan secara individu	364

<b>10</b>	Dapat di gunakan di mana saja	380
<b>Skor</b>		3802

$$\text{Presentasi} = \frac{3802}{\Sigma(500) (84)} \times 100\%$$

$$= 90,5 \%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan skala luas yang di lakukan 84 responden peserta didik produk materi pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat disimpulkan bahwa skor hasil yang di peroleh oleh responden adalah 3802 dari skor maksimal 500. Kemudian di dapatkan hasil 84% berdasarkan kategorisasi dapat dikatakan sangat layak.

### 3. Hasil Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran Oieh Guru

Tabel 4.6. Tabel Hasil Penilain Kelayakan Guru

No.	Indikator	Jumlah Butir
1	Relevansi materi dengan KD	12
	Materi yang disajikan sistematis	12
2	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	13
3	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	13

4	Kejelasan uraian materia analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	13
5	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	13
6	Materi jelas dan spesifik	14
7	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	14
	Contoh yang diberikan sesuai materi	14
9	Kemenarikan media	14
10	Ketetapan pemilihan warna dan <i>background</i>	14
11	Kualitas gambar	14
12	Keterbacaan teks	15
13	Kesesuaian warna tampilan video	15
14	Tata letak ( <i>layout</i> ) video	15
15	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	15
16	Kejelasan pengucapan suara	15
17	Durasi video untuk pembelajaran	15
18	Dapat di gunakan secara individu	14
19	Dapat di gunakan di mana saja	15

Skor	264
------	-----

$$\begin{aligned} \text{Presentasi} &= \frac{254}{\Sigma(95) (3)} \times 100\% \\ &= 91.8\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang di lakukan 3 responden guru produk materi pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok dapat disimpulkan bahwa skor hasil yang di peroleh oleh responden adalah 264 dari skor maksimal 285. Kemudian di dapatkan hasil 91,8% berdasarkan kategorisasi dapat dikatakan sangat layak.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui produk atau media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jenis evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta uji coba guru dan peserta didik dan tidak ada perbaikan untuk guru dan siswa. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran materi renang untuk kelas XI SMA/SMK layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi renang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil uji kelayakan media pembelajaran

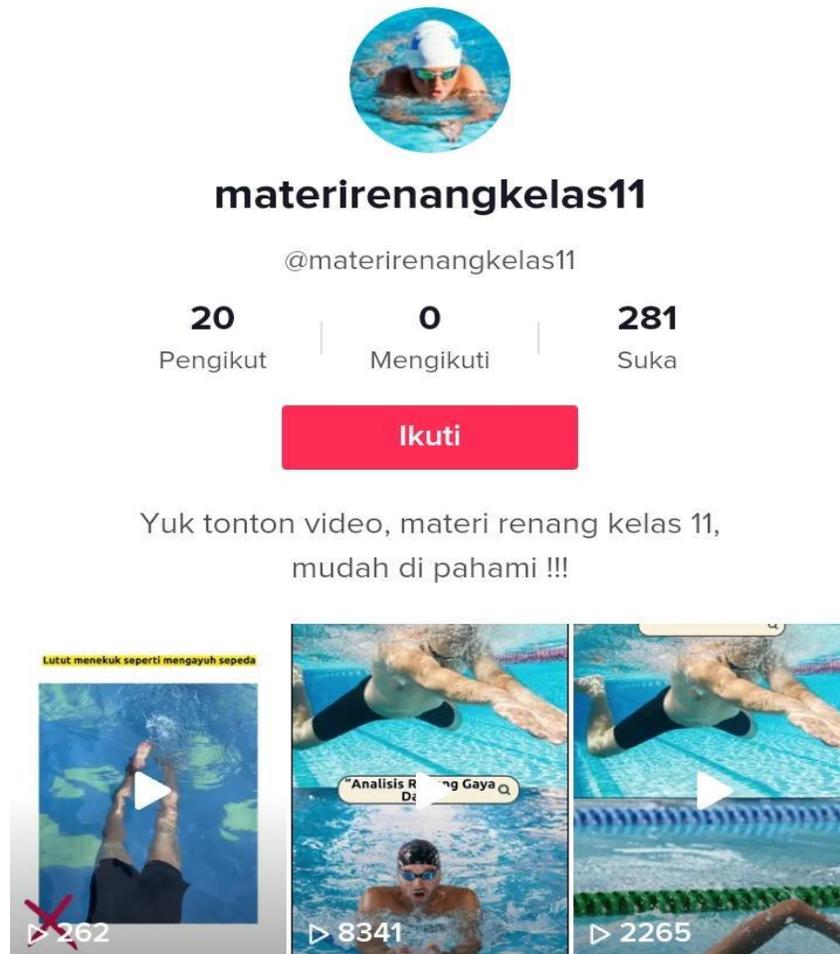
No.	Responden	Skor	Skor Mak	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Media	49	55	89,1	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	45	55	81	Sangat Layak
3.	Guru	264	285	91.8	Sangat Layak
4.	Peserta Didik	3802	4200	80,5	Sangat Layak

Secara keseluruhan video pembelajaran materi renang untuk siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas berada pada kategori Sangat Layak. Hal ini dapat dilihat dari uji para ahli yang menunjukkan 2 orang ahli mengatakan sangat layak, 3 guru mengatakan sangat layak, 84 responden peserta didik mengatakan sangat layak, sehingga dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

## B. Kajian Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran PJOK untuk meningkatkan motivasi siswa. Tujuan di buatnya video pembelajaran adalah menjelaskan secara spesifik tentang media pembelajaran, sehingga guru dan siswa sebagai praktisi dilapangan akan memahami tujuan dari media yang dikembangkan.

Tampilan produk akhir media pembelajaran PJOK untuk siswa kelas XI SMA lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



<https://www.tiktok.com/@materirenangkelas11? t=8bGQmLdBuNN& r=1>

Gambar 4.5 *Profil Account* Media Pengembangan

### C. Hasil Uji Efektifitas

Hasil uji efektifitas ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi nilai siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran PJOK pada materi Renang yang berbasis aplikasi Tiktok untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil uji efektivitas ini berupa tes yang digunakan untuk penilaian peserta didik.

### 1) Hasil Uji Efektivitas Pos tes

#### a. Hasil Uji Efektivitas Post tes

Tabel 4.8 Hasil Uji efektivitas pre tes

No.	Skor
1	7850

$$\begin{aligned} \text{Presentasi} &= \frac{7850}{\Sigma(100)} \times 100\% \\ &= 78,5\% \end{aligned}$$

#### b. Hasil Uji Efektivitas Pre tes

Tabel 4.9 Hasil Uji efektivitas pos tes

No.	Skor
1	5625

$$\begin{aligned} \text{Presentasi} &= \frac{5625}{\Sigma(100)} \times 100\% \\ &= 56,25\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil akhir uji efektifitas pre tes dan post tes pengembangan media pembelajaran renang menggunakan aplikasi tik tok yang di lakukan di dapatkan hasil pre tes 56,25% yang artinya kurang efektif. Setelah melihat video media

pembelajaran dilakukan post tes di dapatkan nilai 78.5% yang artinya efektif di gunakan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran teknik renang

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Umur responden: Penelitian ini hanya dilakukan pada responden dengan rentang usia tertentu, misalnya siswa SMA kelas XI, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi untuk semua kelompok usia.
2. Lokasi penelitian: Penelitian ini hanya dilakukan di satu daerah, sehingga hasilnya tidak mewakili situasi di daerah atau sekolah lain.
3. Subjektivitas responden: Respons peserta pada kuesioner tentang motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti faktor personal dan lingkungan. Hal ini dapat memengaruhi hasil penelitian.
4. Faktor teknologi: Faktor teknologi seperti koneksi internet yang buruk atau masalah dengan perangkat keras atau perangkat lunak dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk menggunakan aplikasi TikTok dan oleh karena itu memengaruhi hasil penelitian.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan tentang produk**

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi TikTok untuk meningkatkan motivasi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Di hasilkan sebuah produk, media pembelajaran berupa video analisis gerakan renang gaya bebas dan gaya dada menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan motivasi belajar renang peserta didik di SMA/SMK
2. Produk media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok sudah layak di gunakan dengan uji kelayakan yang di lakukan oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi
3. Produk media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok sangat efektif dilihat adri hasil uji efektifitas yang di lakukan, dimana nilai peserta didik di atas nilai KKM yang di tentukan

#### **B. Saran pemanfaatan produk**

Berikut beberapa saran pemanfaatan produk tentang pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi TikTok untuk meningkatkan motivasi:

1. Guru PJOK dapat memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mengajar peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi TikTok, guru dapat memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar PJOK.

2. Sekolah dapat memperluas penggunaan aplikasi TikTok untuk media pembelajaran PJOK ke seluruh siswa dan kelas. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan olahraga dan kesehatan di sekolah.
3. Diperlukan pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi guru PJOK dalam menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini dapat membantu guru memahami cara terbaik untuk menggunakan aplikasi TikTok dan mengembangkan konten yang menarik dan efektif untuk siswa.
4. Pengembang aplikasi TikTok dapat mempertimbangkan untuk memperluas fitur-fitur yang dapat digunakan untuk media pembelajaran PJOK. Misalnya, aplikasi dapat menambahkan fitur untuk mengukur aktivitas fisik siswa, memberikan umpan balik dan saran untuk meningkatkan keterampilan olahraga, dan lain sebagainya.
5. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran PJOK dalam jangka panjang dan pada kelompok usia yang berbeda. Dalam melakukan penelitian ini, perlu dipertimbangkan juga faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi pemahaman pembelajaran teknik renang

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. No.: Ombak
- Aji, W. N. (2018, December). *Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. In *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 431, pp. 431-440).
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). *Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra*. *Metafora: jurnal pembelajaran bahasa dan sastra*, 6(1), 147-157.
- Alfreido Perestheo, (2022), *Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional* : Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 10 No. 2
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. No.: Diva Press
- Andreas, Kaplan M., Haenlein Michael. (2010). "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media". *Business Horizons* 53. (1). P. 61.
- Akdon, dan Riduwan, 2015. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung:Alfabeta
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo
- Ardiyanti, H., Kustandi, C., Cahyadi, A., & Pattiasina, P. J. (2021). *Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok*. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(3), 285-293.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). *Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19*. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Cindy, D. B. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Tik Tok Pada Siswa Smk* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Dr. Rulli Nasrullah, M. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

- Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*, No.: Mitra Cendikia Prss, 2008
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama*. Indonesian Journal Of Education And Humanity, 1(2), 120–128.
- Fathurrohman, P. & Sutikno, S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: No.Refika Aditama
- Fauziah, A. (2017). *Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(1), 47–53.
- Fitriani, Y. (2021). *Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital*. JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research), 5(4), 1006-1013.
- Haking, D. D., & Soepriyanto, Y. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran renang pada mata pelajaran PJOK untuk siswa kelas V SD*. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(4), 320-328.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Devison.D, Measurement and Reasearch Methodology
- Hariato, M. I. F., & Hartati, S. C. Y. (2016). *Perbandingan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan antara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gondang dengan MTS Miftahul Ulum Gondang, Kabupaten Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 4(2), 301–306
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*
- Hutamy, E. T., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). *Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Dompok Dhuafa, 11(01), 21-26.
- Islamiati, A., & Desyandri, D. (2022). *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 11469-11473.

- Karlivianto, Angga (2020) *Modul pembelajaran SMA pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Kelas XI: renang.*
- Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)
- Kustandi, & Suctjipto. (2014). *Media Pembelajaran Manual dan Digital.*
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. P. (2022). *Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Menguatkan Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 6(3), 4876-4886.
- Mana, L. H. A. (2021). *Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Medi Pembelajaran Bahasa No. Jira: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(4), 428-429.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam*.3 (1), 26-38.
- Mashud, M. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif. Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2).
- Muhajir. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X*, No. : Erlangga
- Musfiqon. (2012). *Media & Sumber Pembelajaran. No.: No. Prestasi Pustakaraya*
- Nasution, S. O., Sholikhah, S., Najwa, N., Sitorus, A. Z., Pitriyani, R., & Syaputra, E. (2022). *Implementasi Aplikasi Tik-Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 259-264.
- Oktomiansyah, M. (2022). *Minat Siswa Terhadap Pelajaran Renang Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Ciseeng Kabupaten Bogor* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Peraturan Pemerintah I Nomor 32 Tahun i2013 tentang Perubahan iatas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005
- Pranoto, I., & Agraini, E. (2021). *Aplikasi Tik Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Perkuliahan Desain Dwimatra Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya. Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 167-174.

- Punaji Setyosari.2013.*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. No.:Kencana Prenadamedia Group.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: No. Remaja Rosdakarya
- Ramadhan, S. F., Lesmana, H. S., Sin, T. H., & Denay, N. (2021). Minat Peserta Didik Kelas XI terhadap Proses Pembelajaran Renang. *Jurnal Patriot*, 3(3), 223-232.
- Riduwan. 2014. *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidikan*. No.: No.Raja Grafindo.
- SUBMATERI, F. T., & BIC, B. B. K. X. M. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Volume 10 Nomor 02 Tahun 2022.
- Surahman, F., & Yeni, H. O. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Renang Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. *Journal Sport Area*, 4(1), 218-229.
- Suprihatin, G. (2022). *Penggunaan Media Tiktok d alam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MTSN 4 Gunungkidul*. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 107–115.
- Syafitri, L., Arsil, A., & Hariandi, A. (2021). *Implementasi Pembelajaran Daring dalam Muatan PJOK melalui Penggunaan Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Taubah, M., & Hadi, M. N. (2020). *Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran maharah kalam*. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 57-65.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. No.: No. Bumi Aksara
- Titting, Fellyson, Hidayah, Taufik, Pramono, H. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma*. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120–126.
- Wahyuni, R., Irsyadunas, I., & Alfiriani, A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TKJ*. *INFORMATIKA*, 11(2), 86-92.

Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. J. F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok*. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 119-134.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### Uji Kelayakan Produk Skala Kecil

No.	Nama	Kelas	Asal Sekolah	Materi mudah dan pahami	Kejelasan warna	Kejelasan gambar	Kejelasan Audio	Kemudahan dalam belajar	Pemberian bantuan dalam belajar	Meningkatkan motivasi belajar	Dapat digunakan secara individu	Dapat digunakan di mana saja
1	Arya Pratista Mahandika Putro	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	5	3	4	4	5	4	5	4
2	Shelvira Muntia Hestyningrum	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	5	5	5	3	4	4	5	5
3	Farrelitho tegar a	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	5	5	5	5	4	5	4	4
4	Muhammad Lucky Asykur Aghnia	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	3	5	4	5	4	5	4	5	5
5	Bulan Anjelita	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	5	4	5	3	3	4	5	5
6	Alif cahyo widodo	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	No. Dzakhir Humaidy	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	5	4	4	4	5	5

8	Anisa Aprilia Rahma	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	3	4	4	3	2	2	2	2	3
9	Dzaki Pramudya	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Irfan Pratama'	XI IPA	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5

## Lampiran 2

### Uji Kelayakan Produk Media Pengembangan Skala Besar

No.	Nama	Kelas	Asal Sekolah	Materi mudah dan pahami	Kejelasan warna	Kejelasan gambar	Kejelasan Audio	Kemudahan dalam belajar	Pemberian bantuan dalam belajar	Meningkatkan motivasi belajar	Dapat digunakan secara individu	Dapat digunakan di mana saja
1	andhita putri rahmadani	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Audiya Ayomi Hawwa	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	5	5	4	4	5
3	Annisa Zahra Rahmasari	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	3	4	4	5	3	5	4
4	rahajeng bevie rahma	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	4	3	5	5	4	5	5	5
5	rudiantoro	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	2	4	2	4	3	3	4	5	2
6	Dody	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	4	4	5	3	3	2
7	Hafid nur safei	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	5	4	3	5	5	5	5	5

8	muhammad wisnu	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	5	3	3	4	4	3
9	Adi adiansyah	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	zidhan	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	ilham maulana	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	4	4	3	5	5
12	Nur Indah Tri Kusuma Dewi	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Azzahra Nur Laila H	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	yanto karbu	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	3	3	3	3	4	3	3	3	3
15	Verlyta Hemalya Anggraini	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	Aurelia Yasmine	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	4	4	4	5	4
17	Mufid Nur Hakim	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3

18	Deva Aristo Sheehan	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	3	4	5	3	4	5	5	5	5
19	putri rahma	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	4	4	4	5	5	5	5	5
20	Anggieta Rose Mutia Chrishanty	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	3	5	5	4	5	5	5	5
21	Muhammad faisal heriawan	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Afrizalbima	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	Muhammad Fajar Fauzi A. A	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	3	4	4	3	4	4
24	MUHAMMAD OBI AKASSE	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	5	4	3	4	4
25	Areny Chiquitha Laila	XI IPS	SMA KOLOMBO SLEMAN	4	4	4	4	3	5	5	5	5
26	Steven Ghifary Reynaldi	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	2	3	3	3	2	2	2	4	3
27	Rindy Sefyanto	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	5	5	5	5	5	3	4	3	3
28	Marta dwi rianggi	XI OTKP 2	SMK N 1 WONOGIRI	5	5	5	5	5	5	5	5	5

29	IZMI NUR AZIZAH	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	Bintang Nurhadi Putri	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
31	Fitri Nur Aisyah Rafimah	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	5	4	3	3	4	4
32	indah fathimah azzahra	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	4	4	4	4	4	4	4
33	FINDYTA ERIN DESTIYANI	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	3	3	4	4	4
34	Hanna Tegar Mulya Pratiwi	XI OTKP1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	5	4	3	5	5	5	5
35	Ana Stasya	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	3	4	4	4	3	4
36	GISEIA DINDA EKA VITRIANI	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	4	4	3	4	4	4	4
37	Kana Haya Khaylillah Jati	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
38	Yuliana Nur 'Afifah	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	5	4	4	4	5	5	5
39	Aidha Qoirotun Nissa	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	3	4	4	4	3	3	4	3	4

40	INDRI MARDIYANTI	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	3	4	4	4	3	3	3	4	4
41	Arica Dwi Agustina	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	5	5	4	5	4	3	3	4	5
42	Umul Farihah	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	5	5	5	4	5	4
43	Tiara Cerlly Savitri	XI TBS	SMKN 1 WONOGIRI	5	4	4	4	4	4	4	4	3
44	NISA DWI UTAMI	XI TBS	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	4	3	4	3	4	5
45	Amanda Dwi Yuliasuti	XI TB !	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	3	2	4	3	3	3
46	Eryka septiana putri	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	5	5	5	5	5	5	5
47	Nadia Dwi Hapsari	XI TBS	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	3	3	3	3	3	3
48	Nur hidayah	XI TBS	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	3	3	3	3	3	3
49	Aisyah Ayu Suci Anggraini	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
50	Atika Fajri Kusuma Wardani	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	3	4	5	4	4	4	5
51	ARESTHA PUTRI AMBARWATI	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	5	5	5	4	5	5	4
52	NOVI SUBEKTI	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4

53	Myzela Cahya Asyifa	XI OTKP 2	SMKN 1 WONOGIRI	3	4	4	4	5	3	4	5	5
54	Dea Alfiya Putri	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
55	DAVINDA MISMADHANI	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	3	3	3	3	3	3
56	Eka Noviana Wijayanti	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
57	Asti Farahita Indraswari	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	5	4	4
58	Aufa Dhiya Winamutri	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	5	4	4	4
59	Hilya Salsabila	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	5	5	4	4	4	4	4
60	Nabila Putri Aprillia	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	3	3	4	4	2	2
61	Wardanik	XI OTKP 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
62	ATIKA RATNASARI	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	5	4	4	5	5	5	4	5	4
63	DEVI PUTRI UTAMI	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	4	5	4	5	5	5	5
64	Dwi May Syaroh	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	4	4	3	4	5	3	5
65	AMANDA IMANI MASYITHOH	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	5	5	4	5	5	5	5	5

66	AINI INDAH TRI MULYANI	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	3	3	3	3	3	3	2	3	3
67	Wahyuningsih	XI OTKP 2	SMK N 1 WONOGIRI	3	3	3	3	3	3	3	4	4
68	Mu'allifah Istiqomah	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4
69	Artya rizky	XI OTKP 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	3	3	3	3	3	3	3	3
70	Keisha Aleananda Kinanthi	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	5	3	3	4	4	3
71	RENI ELFITA	XI TB 2	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	5	4	4	4	4	4
72	winda tri anjani	XI OTKP 2	SMKN 1 WONOGIRI	5	5	5	5	4	5	5	4	4
73	Erina Dwi Kurniawati	XI TBS	SMKN 1 WONOGIRI	2	3	3	3	2	2	3	3	3
74	Shinta Berliana	XI OTKP 2	SMKN 1 WONOGIRI	5	5	5	5	5	5	5	5	5
75	Cintia Ari Aulia	XI TB 1	SMKN 1 WONOGIRI	4	4	4	4	4	5	5	4	4
76	Salza Rismaningsiwi	XI OTKP 2	SMKN 1 WONOGIRI	5	4	4	5	4	5	3	4	3
77	Inez Adna Fauziah	XI OTKP 1	SMK N 1 GODEAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5

78	Makruf riza mahdafi	XI DKV 2	SMK N 1 GODEAN	5	5	4	4	3	4	5	5	4
79	Afrizal Syamdanu	XI DKV 2	SMK N 1 GODEAN	4	5	4	5	3	2	3	4	4
80	Tantina Sriwardhani	XI DKV 2	SMK N 1 GODEAN	4	3	4	5	3	4	3	3	3
81	Laily Ulin Nikmah	XI DKV 2	SMK N 1 GODEAN	3	5	4	4	4	3	4	4	4
82	Delda Riris Inditya	XI DKV 2	SMK N 1 GODEAN	3	4	4	3	3	3	3	4	4
83	Hauri Shadqia Aubrey Fawwaza	XI DKV 2	SMKN 1 GODEAN	3	4	4	4	5	4	2	3	2
84	Hauri Shadqia Aubrey Fawwaza	XI DKV 2	SMKN 1 GODEAN	4	5	5	4	3	3	3	4	2

### Lampiran 3

#### Uji Kelayakan Produk Media Pembangan Guru

Nama : Nurma Shabrina Larasati, S. Pd

Asal Sekolah : SMA N Colombo Sleman

No.	Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan KD & KI	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	5
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
5	Kejelasan uraian materi analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	4
6	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
7	Materi jelas dan spesifik	4
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5
9	Contoh yang diberikan sesuai materi	5
10	Kemenarikan media	5
11	Ketetapan pemilihan warna dan background	5
12	Kualitas gambar	5
13	Keterbacaan teks	5
14	Kesesuaian warna tampilan video	5
15	Kejelasan pengucapan suara	5
16	Durasi video untuk pembelajaran	5
17	Dapat digunakan secara individu	5
18	Dapat digunakan di mana saja	5

## Lampiran 4

### Uji Kelayakan Produk Media Pembangan Guru

Nama : Deby Agus Wicaksono, S.Pd

Asal Sekolah : SMKN 1 Wonogiri

No.	Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan KD & KI	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
5	Kejelasan uraian materi analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	5
6	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	5
7	Materi jelas dan spesifik	5
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5
9	Contoh yang diberikan sesuai materi	5
10	Kemenarikan media	5
11	Ketetapan pemilihan warna dan background	5
12	Kualitas gambar	5
13	Keterbacaan teks	5
14	Kesesuaian warna tampilan video	5
15	Kejelasan pengucapan suara	5
16	Durasi video untuk pembelajaran	5
17	Dapat digunakan secara individu	5
18	Dapat digunakan di mana saja	5

## Lampiran 5

### Uji Kelayakan Produk Media Pembangan Guru

Nama : Doddy Amri Nugroho S,S.Or

Asal Sekolah : SMKN 1 GODEAN

No.	Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan KD & KI	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
5	Kejelasan uraian materi analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	4
6	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
7	Materi jelas dan spesifik	5
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4
9	Contoh yang diberikan sesuai materi	4
10	Kemenarikan media	4
11	Ketetapan pemilihan warna dan background	4
12	Kualitas gambar	4
13	Keterbacaan teks	5
14	Kesesuaian warna tampilan video	5
15	Kejelasan pengucapan suara	5
16	Durasi video untuk pembelajaran	5
17	Dapat digunakan secara individu	5
18	Dapat digunakan di mana saja	4

## Lampiran 6

### Uji Kelayakan Produk Media Pembangan Ahli Media

Nama : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.

Jabatan : Ketua Jurusan

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

No.	Indikator	Skor
1	Kemenarikan media pembelajaran	4
2	Ketetapan pemilihan warna dan background	5
3	Kualitas gambar	4
4	Keterbacaan teks	5
5	Kesesuaian warna tampilan video	4
6	Tata letak (layout) video	5
7	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami	4
8	Kejelasan pengucapan suara	4
9	Durasi video untuk pembelajaran	4
10	Dapat di gunakan secara individu	5
11	Dapat di gunakan di mana saja	5

## Lampiran 7

### Uji Kelayakan Produk Media Pembangan Ahli Media

Nama : Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Jabatan : Lektor Kepala

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

No.	Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan KD dan KI	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	5
5	Kejelasan uraian materia analisis dua gaya renang (bebas dan dada)	3
6	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
7	Materi jelas dan spesifik	4
8	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3
9	Contoh yang diberikan sesuai materi	4
10	Dapat di gunakan secara individu	5
11	Dapat di gunakan di mana saja	5

## Lampiran 8

### Uji Efektivitas Produk Media Pembelajaran *Post Tes*

No	Nama	Kelas	Score
1	Andhita Putri Rahmadani	XI IPS	80
2	Audiya Ayomi Hawwa	XI IPS	90
3	Annisa Zahra Rahmasari	XI IPS	90
4	Rahajeng Bevie Rahma	XI IPS	100
5	Rudiantoro	XI IPS	70
6	Dody	XI IPS	80
7	Hafid Nur Safei	XI IPS	90

8	Muhammad Wisnu	XI IPS	80
9	Adi Adiansyah	XI IPS	80
10	Zidhan	XI IPS	80
11	Ilham Maulana	XI IPS	90
12	Nur Indah Tri Kusuma Dewi	XI IPS	80
13	Azzahra Nur Laila H	XI IPS	90
14	Yanto Karbu	XI IPS	80
15	Verlyta Hemalya Anggraini	XI IPS	80

16	Aurelia Yasmine	XI IPS	90
17	Mufid Nur Hakim	XI IPS	100
18	Deva Aristo Sheehan	XI IPS	70
19	Putri Rahma	XI IPS	80
20	Anggieta Rose Mutia Chrishanty	XI IPS	90
21	Muhammad Faisal Heriawan	XI IPS	70
22	Afrizalbima	XI IPS	80
23	Arya Pratista Mahandika Putro	XI IPA	90

24	Shelvira Muntia Hestyningrum	XI IPA	80
25	Farrelitho Tegar A	XI IPA	80
26	Muhammad Lucky Asykur Aghnia	XI IPA	80
27	Bulan Anjelita	XI IPA	90
28	Alif Cahyo Widodo	XI IPA	100
29	Ahmad Dzakhir Humaidy	XI IPA	70
30	Muhammad Fajar Fauzi A. A	XI IPS	80
31	Muhammad Obi Akasse	XI IPS	90

32	Anisa Aprilia Rahma	XI IPA	70
33	Areny Chiquitha Laila	XI IPS	70
34	Dzaki Pramudya	XI IPA	70
35	Irfan Pratama'	XI IPA	80
36	Steven Ghifary Reynaldi	XI TB 2	80
37	Rindy Sefyanto	XI TB 2	80
38	Marta Dwi Riinggi	XI OTKP 2	90
39	Izmi Nur Azizah	XI OTKP 1	80
40	Bintang Nurhadi Putri	XI OTKP 1	90
41	Fitri Nur Aisyah Rafimah	XI OTKP 1	80
42	Indah Fathimah Azzahra	XI OTKP 1	80

43	Findyta Erin Destiyani	XI OTKP 1	80
44	Hanna Tegar Mulya Pratiwi	XI OTKP1	80
45	Ana Stasya	XI OTKP 1	80
46	Gisela DINDA EKA VITRIANI	XI OTKP 1	80
47	Kana Haya Khaylillah Jati	XI TB 2	80
48	Yuliana Nur 'Afiifah	XI TB 2	90
49	Aidha Qoirotun Nissa	XI OTKP 1	90
50	Indri Mardiyanti	XI OTKP 1	100
51	Arica Dwi Agustina	XI TB 2	70
52	Umul Farihah	XI TB 2	80
53	Tiara Cerlly Savitri	XI TBS	90
54	Nisa Dwi Utami	XI TBS	80

55	Amanda Dwi Yuliasuti	XI TB !	80
56	Eryka Septiana Putri	XI TB 1	90
57	Nadia Dwi Hapsari	XI TBS	80
58	Nur Hidayah	XI TBS	90
59	Aisyah Ayu Suci Anggraini	XI OTKP 1	80
60	Atika Fajri Kusuma Wardani	XI TB 2	80
61	Arestha Putri Ambarwati	XI TB 1	90
62	Novi Subekti	XI TB 2	80
63	Myzela Cahya Asyifa	XI OTKP 2	80
64	Dea Alfiya Putri	XI OTKP 1	90
65	Davinda Mismadhani	XI TB 1	80
66	Eka Noviana Wijayanti	XI TB 1	90

67	Asti Farahita Indraswari	XI TB 1	80
68	Aufa Dhiya Winamutri	XI TB 1	80
69	Hilya Salsabila	XI TB 1	90
70	Nabila Putri Aprillia	XI TB 2	90
71	Wardanik	XI OTKP 2	90
72	Atika Ratnasari	XI OTKP 1	100
73	Devi Putri Utami	XI TB 1	70
74	Dwi May Syaroh	XI TB 1	80
75	Amanda Imani Masyithoh	XI OTKP 1	90
76	Aini Indah Tri Mulyani	XI OTKP 1	80
77	Inez Adna Fauziah	XI OTKP 1	80
78	Wahyuningsih	XI OTKP 2	80

79	Mu'allifah Istiqomah	XI TB 2	90
80	Artya Rizky	XI OTKP 1	80
81	Keisha Aleananda Kinanthi	XI TB 2	90
82	Reni Elfita	XI TB 2	80
83	Winda Tri Anjani	XI OTKP 2	80
84	Erina Dwi Kurniawati	XI TBS	90
85	Shinta Berliana	XI OTKP 2	100
86	Cintia Ari Aulia	XI TB 1	80
87	Makruf Riza Mahdafi	XI DKV 2	90
88	Afrizal Syamdanu	XI DKV 2	80
89	Tantina Sriwardhani	XI DKV 2	80
90	Salza Rismaningsiwi	XI OTKP 2	80

91	Laily Ulin Nikmah	XI DKV 2	90
92	Delda Riris Inditya	XI DKV 2	80
93	Hauri Shadqia Aubrey Fawwaza	XI DKV 2	90
94	Hauri Shadqia Aubrey Fawwaza	XI DKV 2	80

## Lampiran 9

### Uji Efektivitas Produk Media Pembelajaran *Pre Tes*

No	Nama	Kelas	Score
1	Andhita Putri Rahmadani	XI IPS	60
2	Audiya Ayomi Hawwa	XI IPS	60
3	Annisa Zahra Rahmasari	XI IPS	60
4	Rahajeng Bevie Rahma	XI IPS	65
5	Rudiantoro	XI IPS	70
6	Dody	XI IPS	70

7	Hafid Nur Safei	XI IPS	70
8	Muhammad Wisnu	XI IPS	70
9	Adi Adiansyah	XI IPS	70
10	Zidhan	XI IPS	60
11	Ilham Maulana	XI IPS	50
12	Nur Indah Tri Kusuma Dewi	XI IPS	70
13	Azzahra Nur Laila H	XI IPS	70
14	Yanto Karbu	XI IPS	60

15	Verlyta Hemalya Anggraini	XI IPS	60
16	Aurelia Yasmine	XI IPS	70
17	Mufid Nur Hakim	XI IPS	50
18	Deva Aristo Sheehan	XI IPS	50
19	Putri Rahma	XI IPS	60
20	Anggieta Rose Mutia Chrishanty	XI IPS	70
21	Muhammad Faisal Heriawan	XI IPS	60
22	Afrizalbima	XI IPS	60

23	Arya Pratista Mahandika Putro	XI IPA	60
24	Shelvira Muntia Hestyningrum	XI IPA	50
25	Farrelitho Tegar A	XI IPA	40
26	Muhammad Lucky Asykur Aghnia	XI IPA	50
27	Bulan Anjelita	XI IPA	60
28	Alif Cahyo Widodo	XI IPA	70
29	Ahmad Dzakir Humaidy	XI IPA	70
30	Muhammad Fajar Fauzi A. A	XI IPS	50

31	Muhammad Obi Akasse	XI IPS	50
32	Anisa Aprilia Rahma	XI IPA	60
33	Areny Chiquitha Laila	XI IPS	70
34	Dzaki Pramudya	XI IPA	60
35	Irfan Pratama'	XI IPA	60
36	Steven Ghifary Reynaldi	XI TB 2	50
37	Rindy Sefyanto	XI TB 2	50
38	Marta Dwi Riinggi	XI OTKP 2	40
39	Izmi Nur Azizah	XI OTKP 1	60
40	Bintang Nurhadi Putri	XI OTKP 1	60

41	Fitri Nur Aisyah Rafimah	XI OTKP 1	50
42	Indah Fathimah Azzahra	XI OTKP 1	70
43	Findyta Erin Destiyani	XI OTKP 1	60
44	Hanna Tegar Mulya Pratiwi	XI OTKP1	50
45	Ana Stasya	XI OTKP 1	40
46	Gisela DINDA EKA VITRIANI	XI OTKP 1	60
47	Kana Haya Khaylillah Jati	XI TB 2	70
48	Yuliana Nur 'Afiifah	XI TB 2	60
49	Aidha Qoirotun Nissa	XI OTKP 1	60
50	Indri Mardiyanti	XI OTKP 1	50
51	Arica Dwi Agustina	XI TB 2	60
52	Umul Farihah	XI TB 2	70

53	Tiara Cerlly Savitri	XI TBS	70
54	Nisa Dwi Utami	XI TBS	50
55	Amanda Dwi Yulastuti	XI TB !	50
56	Eryka Septiana Putri	XI TB 1	40
57	Nadia Dwi Hapsari	XI TBS	60
58	Nur Hidayah	XI TBS	60
59	Aisyah Ayu Suci Anggraini	XI OTKP 1	70
60	Atika Fajri Kusuma Wardani	XI TB 2	50
61	Arestha Putri Ambarwati	XI TB 1	50
62	Novi Subekti	XI TB 2	60
63	Myzela Cahya Asyifa	XI OTKP 2	60
64	Dea Alfiya Putri	XI OTKP 1	60

65	Davinda Mismadhani	XI TB 1	70
66	Eka Noviana Wijayanti	XI TB 1	70
67	Asti Farahita Indraswari	XI TB 1	60
68	Aufa Dhiya Winamutri	XI TB 1	60
69	Hilya Salsabila	XI TB 1	50
70	Nabila Putri Aprillia	XI TB 2	40
71	Wardanik	XI OTKP 2	40
72	Atika Ratnasari	XI OTKP 1	50
73	Devi Putri Utami	XI TB 1	70
74	Dwi May Syaroh	XI TB 1	60
75	Amanda Imani Masyithoh	XI OTKP 1	70
76	Aini Indah Tri Mulyani	XI OTKP 1	60

77	Inez Adna Fauziah	XI OTKP 1	50
78	Wahyuningsih	XI OTKP 2	70
79	Mu'allifah Istiqomah	XI TB 2	70
80	Artya Rizky	XI OTKP 1	60
81	Keisha Aleananda Kinanthi	XI TB 2	60
82	Reni Elfita	XI TB 2	70
83	Winda Tri Anjani	XI OTKP 2	60
84	Erina Dwi Kurniawati	XI TBS	70
85	Shinta Berliana	XI OTKP 2	50
86	Cintia Ari Aulia	XI TB 1	70
87	Makruf Riza Mahdafi	XI DKV 2	70
88	Afrizal Syamdanu	XI DKV 2	60

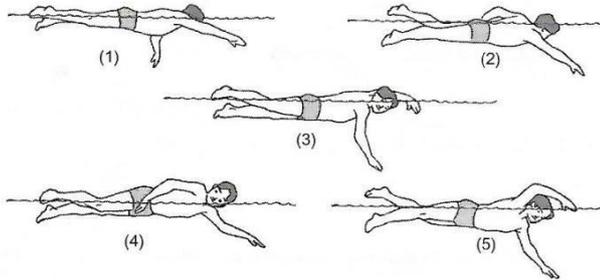
89	Tantina Sriwardhani	XI DKV 2	70
90	Salza Rismaningsiwi	XI OTKP 2	60
91	Laily Ulin Nikmah	XI DKV 2	60
92	Delda Riris Inditya	XI DKV 2	70
93	Hauri Shadqia Aubrey Fawwaza	XI DKV 2	60
94	Hauri Shadqia Aubrey Fawwaza	XI DKV 2	70

## Lampiran 10

### Soal uji efektifitas pemahaman pembelajaran renang

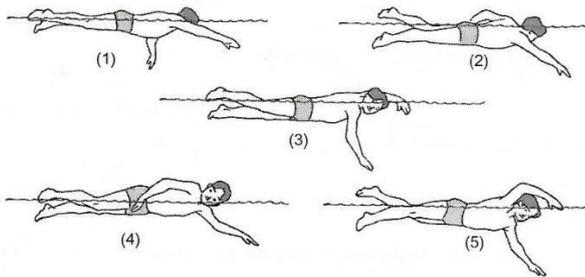
1. Siswa yang melakukan renang akan merasa senang, percaya diri dan berani, hal ini merupakan pengaruh renang dilihat dari ....
  - A. fisiologis
  - B. biologis
  - C. psikologis
  - D. anatomi
  - E. jasmani
2. Pada tahap posisi badan renang gaya bebas, posisi kepala dan pandangan mata ketika saat berenang gaya bebas fokus melihat ke ...
  - A. dasar kolam
  - B. permukaan kolam
  - C. samping kiri kolam
  - D. samping kanan kolam
  - E. depan kolam
3. Dalam renang gaya bebas gerakan kaki yang ke bawah dilakukan agak kuat, terutama gerakan pergelangan kaki. Fungsi dari gerakan kaki dalam renang gaya bebas, yaitu ...
  - A. mempermudah dalam pengambilan napas
  - B. mendorong agar badan dapat melaju ke depan
  - C. tenaga pendorong dan pengatur keseimbangan tubuh
  - D. mempercepat gerakan sehingga badan terdorong ke depan
  - E. membantu lengan dalam mempercepat badan bergerak ke depan

4. Teknik gerakan yang lebih dominan digunakan dalam renang gaya bebas yaitu gerakan...



Dalam gambar tersebut merupakan salah satu gerakan dalam renang gaya bebas, yaitu teknik gerakan *recovery* yang ditunjukkan pada gambar nomor ...

- A. 1
  - B. 2
  - C. 3
  - D. 4
  - E. 5
5. Perhatikan gambar berikut ini!



Dalam gambar tersebut merupakan salah satu gerakan dalam renang gaya bebas, yaitu teknik gerakan pengambilan napas yang ditunjukkan pada gambar nomor ...

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

E. 5

6. Nama lain renang gaya dada adalah ...

A. renang kodok

B. gaya katak

C. renang bebas

D. gaya punggung

E. gaya lumba-lumba

7. Ketika tangan bergerak ke samping, maka naikan kepala sedikit ke atas permukaan air. Ini merupakan ciri dari gerakan renang gaya dada pada tahapan ...

A. posisi badan

B. gerak kaki

C. gerak tangan

D. pengambilan nafas

- E. koordinasi gerak
8. Renang sangat berpengaruh terhadap kesehatan tubuh.  
Berpengaruh kuat terhadap kesehatan tubuh apakah?....
- A. kehatan fungsi mata dan telinga
  - B. fungsi pernafasan dan memperkuat otot
  - C. menambah kecepatan dan kelincahan
  - D. ,kekuatan perut dan tangan
  - E. menambah percaya diri dan keberanian
9. Perhatikan ciri-ciri urutan latihan belajar gerak tangan gaya dada di bawah ini!
- 1) Gerakan kombinasi tangan, kaki dan pengambilan nafas dilakukan ketika gerakan tangan ke samping kiri dan kanan, kemudian kepala mendongak keatas sambil mengambil nafas.
  - 2) Ulangi dengan urutan luruskan tangan di atas kepala, gerakan tangan ke samping kiri dan kanan,
  - 3) Kemudian tarik tangan ke samping kanan dan kiri, tetapi tidak perlu terlalu ke samping (cukup tarik ke samping selebar bahu dan selebihnya tarik ke bawah)
  - 4) kedua tangan lurus di atas kepala (kedua telapak tangan saling bertemu dan menempel).
  - 5) Luruskan tangan kembali.

Urutan tahapan latihan belajar gerak tangan renang gaya dada yang benar yaitu

...

- A. 5-3-1-3-4
- B. 4-3-5-2-1
- C. 4-3-2-1-5
- D. 4-3-5-1-2
- E. 3-4-5-1-2

10. Di bawah ini adalah kesalahan-kesalahan gerakan dalam melakukan teknik renang gaya dada

- 1) Kaki tidak rileks
- 2) Kaki naik melebihi permukaan air/ seperti gaya bebas ada cipratan air
- 3) Kaki tidak menekuk/melipat secara baik
- 4) Gerakan kaki kurang pas dan tidak diikuti gerak

lanjutan Kesalahan pada tahap gerak apakah keterangan diatas ...

- A. posisi badan
- B. gerak kaki
- C. gerak tangan
- D. pengambilan nafas
- E. koordinasi gerak

## Lampiran 11

### Pertanyaan uji efektivitas motivasi belajar renang

No	Pertanyaan
1	Saya punya keinginan untuk belajar berenang
2	Saya rajin berenang setelah menonton video renang dari tik tok
3	Saya ingin mendapatkan kesehatan jasmani
4	Saya ingin pergaulan bertambah setelah bisa berenang
5	Saya ingin menjadi atlet renang
6	Saya ingin bisa belajar renang
7	Saya ingin mendapatkan pujian ketika bisa renang
8	Saya ingin mendapatkan nilai yang bagus pada materi renang
9	Saya ingin lebih kreatif ketika sudah bisa renang
10	Percaya diri saya meningkat ketika menonton video renang dari tik tok

## Lampiran 12

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> <small>Alamat: Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 580168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: ftk.uny.ac.id E-mail: humas_fk@uny.ac.id</small>
Nomor : B/933/UN34.16/PT.01.04/2022	20 Oktober 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	
 <b>Yth . SMA Sleman Colombo, Jl. Rajawali Jl. Demangan Baru No.10, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281</b>	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama :	Muh Arif
NIM :	20711251001
Program Studi :	Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan :	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir :	Pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan motivasi
Waktu Penelitian :	21 - 26 Oktober 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,  Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP 19820815 200501 1 002	
Tembusan : 1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.	
dari 1	20/10/2022 10.31

## Lampiran 13



**YAYASAN ASRAMA DAN MASJID (YASMA)  
SMA KOLOMBO SLEMAN  
TERAKREDITASI (A)  
NPSN: 20401155**

Alamat : Jl. Rajawali No. 10 Kompleks Kolombo Demangan Baru, Catur Tunggal, Depok,  
Sleman , DIY. Telp. (0274) 565938, Website : <https://www.smakolombo.sch.id>,  
Email : kolombosma83@gmail.com / sma.colombo@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 052/A.1/P.16/X/SMA/KV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Kolombo Sleman menerangkan bahwa :

1. Nama : MUH ARIF
2. NIM : 20711251001
3. Program Studi : S2 Ilmu Keolahragaan
4. Fakultas : Ilmu Keolahragaan
5. Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan pengambilan data di SMA Kolombo Sleman pada 21 – 26 Oktober 2022 guna menyelesaikan penyusunan Tesis dengan judul :

**“Pengembangan media pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi tik tok untuk meningkatkan motivasi”**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 14

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168  
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd  
Jabatan/Pekerjaan : .....  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
Pengembangan Media Pembelajaran Pjok  
Menggunakan Aplikasi Tik-Tok untuk  
Meningkatkan Motivasi

dari mahasiswa:

Nama : Muh. Arit  
NIM : 20711251001  
Prodi : Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. partisipasi (gerakan lengan)
2. gerakan kaki
3. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rabu 05 Oktober ..... 2022  
Validator:   
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Lampiran 15

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168  
Fax (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sigit Nugroho, M.or  
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala  
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:  
Pengembangan Media Pembelajaran PJOK  
Menggunakan Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan  
Motivasi

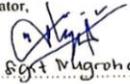
dari mahasiswa:

Nama : Muh. Arif  
NIM : 2071251001  
Prodi : Ilm Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Gambar harusnya buat sendiri untuk peragaan postur tubuh
2. Disarankan modelnya cowok
3. Materi kesalahan gerak yang salah pada Olahraga Renang ( gaya dada dan bebas).

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Selesai 09 Oktober 2022  
Validator,  
  
Dr. Sigit Nugroho, M.or

Lampiran 16

Dokumentasi

