

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “SI PEMENANG”
MENGUNAKAN SOFTWARE *ARTICULATESTORYLINE 3* BERBASIS
ANDROID PADA MATERI RENANG PJOK**

Dimas Fajar Saputra
email: putradimas1812@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The background of this research is because students feel that the teaching and learning activities are not interactive and only use LKS teaching materials, which sometimes students experience difficulties in seeing pictures of swimming theory material, there is no use of Android-based interactive media at school. This study aims to develop learning applications using Android-based Articulate Storyline 3 Software. This research is a research development or Research And Development (R&D) using the ADDIE development model. There are 5 stages in the stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation.), and 5) Evaluation (Evaluation). Product validation is carried out by material experts and media experts. Then it was developed and tested on the feasibility of the product to the teacher and 30 students of class VIII MTS N 03 Brebes. The results of data analysis through descriptive percentages showed a questionnaire of material experts and learning media experts were 95% and 83.25% with very good categories used without revision. The results of the teacher response questionnaire analysis were 87% in the "Very feasible" category. The results of the analysis of student effectiveness are 100% in the "Very positive" category. The results of the analysis of product efficiency from the results of the material expert validation test were 95%, the media was 83.25% and the student questionnaire results were 90% declared "Efficient."

Keywords: Development, Si Pemenang, Articulate Storyline 3, Android

Abstrak

Riset berikut dilatarbelakangi karena peserta didik beranggapan bahwa kegiatan belajar mengajar tidak interaktif dan hanya menggunakan bahan ajar LKS sehingga menyebabkan peserta didik terkadang kesulitan dalam 'melihat contoh hal-hal tentang berenang, belum adanya penggunaan berbasis media interaktif android di sekolah. Tujuan dari riset berikut ialah untuk membuat sebuah alat edukasi dengan menggunakan *software articulate storyline 3* berbasis *android*. Riset berikut adalah penelitian pengembangan ataupun research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosesnya terdiri dari 5 langkah: 1) penelitian, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi (tes). Ahli isi dan ahli media melakukan validasi produk. Kemudian dikembangkan dan diuji kekuatan produk tersebut untuk guru dan 30 peserta didik kelas VIII MTS N 03 Brebes. Hasil analisis data secara deskriptif persentase menunjukkan hasil wawancara ahli materi dan ahli media pendidikan 95% dan 83,25% model berkualitas tinggi “sangat baik digunakan tanpa revisi”. Hasil survei umpan balik guru ialah 87% dalam kategori "sangat layak". Hasil evaluasi keefektifan peserta didik ialah 100% dengan kategori “sangat positif”. Hasil analisis efisiensi ahli materi 95%, ahli media 83,25% dan hasil angket peserta didik menyatakan 90% “efesien”.

Kata kunci: Pengembangan, Si Pemenang, Articulate Storyline 3, Android

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan jasmani ialah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk membawa perubahan menyeluruh pada kualitas fisik, mental, dan emosional individu. Namun pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah bidang studi yang sangat luas. Menurut Angga (2017:221) menjelaskan Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, selain menjaga kestabilan kebugaran jasmani peserta didik, sopan santun, disiplin, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah dan pola hidup sehat.

Pendidikan berkembang dari informal ke formal, di mana pendidikan formal tidak boleh menggantikan ataupun menggantikan pendidikan informal. Tugas dan fungsi pendidikan formal ialah mendukung, membantu, dan melengkapi pendidikan informal yang diselenggarakan oleh guru profesional sebagai pendidik. Empat keterampilan yang diperlukan sebagai guru profesional ialah, pertama, memahami karakteristik peserta didik. Kedua, menguasai disiplin ilmu, baik dari segi ilmu maupun pedagogi. Ketiga, kemampuan menyelenggarakan pembelajaran pedagogis. Dan keempat, kemauan dan kemampuan untuk terus berkembang secara profesional dan pribadi (Suyanto & Asep J, 2013 : 39).

Keadaan saat ini seorang pendidik membutuhkan kreativitas dalam pembelajaran di mana tingkat kreativitas seorang pendidik di sesuaikan dengan mata pelajaran yang dikuasainya. Bagi pendidik yang hanya berfokus pada pengajaran yang hanya teori mungkin akan lebih mudah dalam pemberian materinya sebaliknya pendidik yang tidak hanya teori melainkan praktik sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran, salah satunya mata pelajaran PJOK. Mata pelajaran PJOK adalah yang mana sebagian materinya dilaksanakan secara praktik dan melibatkan peserta didik secara langsung untuk memenuhi ruang gerak serta meningkatkan kebugaran jasmani.

Sehubungan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis alur cerita yang diartikulasikan. Buku yang menjadi dasar artikel ini, Setyaningsih, Rusijono, & Vahyudi, (2020: 146) menjelaskan, ialah program yang dirancang untuk mendukung produsen pendidikan modern di era teknologi berbasis digital, dari awal hingga Distribusi hingga para ahli berada di bentuk informasi ataupun komunikasi kepada pengguna. Articulate Storytelling ialah e-learning tool (perangkat lunak) yang berfungsi untuk membantu membuat konten (pembelajaran) interaktif. Untuk alasan ini, penting untuk mempelajari bagaimana merencanakan sebuah cerita, menyiapkan presentasi menggunakan alat dan bahan yang berbeda, bekerja dengan media yang berbeda seperti audio dan video, dan menggunakan bahan editor berita Pergi dan publikasikan pekerjaan yang dilaksanakan

sebelumnya. melakukan (Amiroh, 2019: 2).

Penulis menamakan aplikasi SI WINNER (Swimming Learning System) berbasis Android ini adalah pengembangan baru yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik. Dengan aplikasi SI Pemanang, guru dan peserta didik dapat mengakses aplikasi hanya dengan menggunakan ponsel, peserta didik dapat dengan mudah belajar berenang dimanapun berada, kampanye ini lebih efektif karena guru dan peserta didik hanya dapat membukanya di ponsel, Ataupun. Menarik karena aplikasi ini menyertakan teks, audio, dan video.

Renang adalah salah satu olahraga yang paling digemari dan disukai oleh banyak kalangan, terutama di kota-kota besar yang memiliki cukup banyak taman bermain. Semua usia mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa suka berenang. dan berbagai kebutuhan antara lain: mengisi waktu luang, menjaga kesehatan, hiburan dan prestasi, serta sebagai sarana pendidikan. Berenang adalah kegiatan yang baik bagi tubuh karena seluruh bagian tubuh bergerak dan pernapasannya terlatih. Berenang ialah salah satu jenis olahraga air.

Berdasarkan buku siswa pembelajaran dan guru hanya menggunakan metode mengajar pada saat pembelajaran itu sendiri sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan ada beberapa peserta didik yang berbicara sendiri dan temannya ketika guru memberikan materi pendidikan. Dalam proses belajar khususnya dalam belajar berenang.

Guru terkadang juga menggunakan media video namun biasanya menggunakan buku peserta didik dan buku LKS sebagai penunjang. Pada buku peserta didik LKS renang, contoh gambar tentang proses renang kurang tertata dengan baik dan tidak memberikan gambaran kepada peserta didik untuk memahami gaya renang dan teknik renang.

Dari hasil data pengamatan yang dilakukan di sekolah - sekolah SMP/MTS Negeri Kecamatan Bantarkawung Kabupaten Brebes, bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum maksimal dalam menggunakan menerapkan pembelajaran renang , ini salah satunya di akibatkan karena model pembelajaran yang diberikan ke siswa masih kurang dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK),

Renang

Berenang telah ada selama ratusan tahun sebelum sejarah mencatat dan manusia tidak pandai menulis. Salah satu bukti tertua keberadaan berenang di masa lalu ialah ditemukannya gambar perenang di dinding batu di sebuah gua pada Zaman Batu. Dan berenang sendiri sebagai olahraga dimulai di Eropa pada tahun 1800-an. Sebagian besar peserta menggunakan ASI. Dan renang ialah Olimpiade pada tahun 1896 di Athena. Menurut Agus Supriyanto (2013:23), berenang ialah suatu kegiatan yang dilaksanakan di dalam air dalam berbagai bentuk dan jenis yang telah diketahui memberikan banyak manfaat bagi manusia.

Articulate Storyline

Aplikasi *Articulate storyline* adalah sebuah alat (*Software*) elearning yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif. Menurut Amiroh (2020:2-3)

Articulate Storyline adalah alat penyusun multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi dari *Articulate Storyline* yaitu memiliki format berbasis *web* ataupun *html5* yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *handphone*.

METODE PENELITIAN

Menurut dari hasil pengamatan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran peserta didik kelas VIII MTs N 03 Brebes, penulis berpendapat perlu dibuat suatu proses pembelajaran sistem dasar sepakbola dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Berdasarkan data dari ahli konten dan ahli media tentang aplikasi ini dapat digunakan oleh pemenang dalam pembelajaran tentang renang dan dapat mempermudah guru dalam pembelajaran PJOK materi renang, sehingga dapat diperoleh pembelajaran yang sesuai dengan harapan. dan kebutuhan. dari PJOK. Pengembangan proses pembelajaran interaktif Si Pemenang menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* berbasis *Android* mendapat tanggapan positif dari guru PJOK dan MTs N 03 Brebes. Adanya pengembangan model ini dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta dengan adanya model pembelajaran berbentuk aplikasi dalam proses pembelajaran menjadika materi renang menjadi disukai peserta didik.

Desain Penelitian

Dalam riset berikut penulis menggunakan metode pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, implementation or delivery and evaluations.

Populasi dan Sampel

Dalam riset berikut populasi terdiri dari peserta didik kelas VIII MTs Negeri 3 Brebes yang berjumlah 120 peserta didik, sedangkan jika jumlah responden lebih dari 100 maka besar sampelnya ialah 10%-15% ataupun 20%-25 dan ataupun lebih (Arikunto, 2017: 112). Dari pendapatan di atas, maka sampel dalam riset berikut ialah 25% dari populasi, dimana populasinya lebih dari 100 yaitu 120 peserta didik, maka $120 \times 25\% = 30$ peserta didik buku tersebut memiliki metode simple and random sampling yaitu tidak peduli apapun strata dan populasinya (Sugiono, 2015: 83). Sebanyak 5 peserta didik dipilih secara acak untuk uji kelompok kecil dengan tujuan mengukur pemahaman peserta didik terhadap kampanye juara, dan dilaksanakan uji skala besar terhadap 30 peserta didik kelas VIII untuk mengetahui keefektifan perubahan pada evaluasi ahli serta uji coba skala kecil apakah aplikasi Si Pemenang dapat digunakan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan skala sikap model *Likert*, yaitu dengan memberikan lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, dan lembar respon guru. Sedangkan lembar respon peserta didik menggunakan skala *guttman* dengan pengukuran jawaban “Ya-Tidak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi terhadap produk yang telah dihasilkan

1. Model yang telah ada ataupun model *existing*

Berdasarkan model pembelajaran materi renang Si Pemenang, pengembangan dan riset berikut menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE tahap-tahap yang sudah dilaksanakan sebagai berikut:

a. Hasil *Analysis* (Analisis)

Pada analisis terdapat 2 tahapan yaitu *Need Assessment* dan *Front-end Analysis*. *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan materi yang akan dijadikan pokok dalam pengembangan media.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh narasumber, Bahwa mengenai proses pembelajaran, karakteristik peserta didik dan pengembangan media pembelajaran diperoleh informasi bahwa MTs N 03 Brebes menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017 bahwa kurikulum ini adalah *student center*, yang artinya kegiatan pembelajaran di fokuskan kepada peserta didik. Namun pada pelaksanaannya sulit di lakukan. Untuk itu, peneliti memberikan ide tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *android* untuk mata pelajaran PJOK materi renang yakni Si Pemenang (Sistem pembelajaran Renang) ialah sebuah aplikasi yang di buat menggunakan *software Articulate Storyline 3* media pembelajaran interaktif ini memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun berkelompok hanya dengan menggunakan *smartphone* dimanapun dan kapanpun.

b. Hasil Design (Perancangan)

Tahap kedua pengembangan ADDIE ialah tahap desain yaitu tahap merancang media pembelajaran interaktif Si Pemenang sesuai kebutuhan peserta didik, membuat flowchart alur media pembelajaran, dan membuat storyboard sebagai desain awal media pembelajaran, Collects kira-kira Penyiapan bahan dan alat dalam media pendidikan.

c. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini pembuatan format sebelumnya hasil desain dari *Software Articulate Storyline 3* merangkai semua komponen seperti kompetensi, materi renang, video pembelajaran, quiz dan info.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif Si Pemenang menggunakan *software Articulate Storyline 3* sebagai sumber belajar berbasis *Android* untuk kelas VIII MTs N 03 Brebes pada 5 November 2022. Dengan pelaksanaan dilaksanakan di kelas VIII A, sebelum memulai peserta didik mengunduh melalui *link drive* melalui grup WhatsApp kemudian peserta didik menginstal media pembelajaran tersebut, Setelah itu di persilahkan mengoperasikan menu-menu yang tersedia serta mencoba mengerjakan *quiz* berupa pilihan ganda setelah selesai peserta didik kemudian mengisi angket responden melalui *google form* yang berisi 16 pertanyaan untuk memberikan tanggapan terhadap aplikasi Si pemenang.

e. Tahap Evaluasi

- 1) Analisis data validasi media pembelajaran analisis data validasi media *aplikasi* Si Pemenang yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.
- 2) Analisis dari data responden peserta didik media pembelajaran analisis data dari responden *aplikasi* Si Pemenang untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif.
- 3) Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif Si Pemenang menggunakan *software Articulate Storyline 3* sebagai sumber belajar berbasis *Android*.

2. Model Hipotetik (Hasil penelitian lapangan)

Pengembangan media pembelajaran Si Pemenang untuk peserta didik kelas VIII A telah sesuai dengan karakteristik peserta didik dibuktikan dengan uji validasi ahli dan kuesioner angket peserta didik.

3. Model hasil uji internal 1 dan 2

- a. Validasi Ahli Materi

Tabel 1 Hasil Validator Ahli Materi

No.	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Saefudin Husni S.Pd.	Materi	95	100	95%
Jumlah Presentase Skor			95%		
Rata-Rata Presentase Skor			95%		

Berdasarkan presentase dalam ahli materi dalam penelitian ataupun validasi produk mendapatkan rata-rata 95%. Berdasarkan presentase skor kelayakan diatas menjelaskan tentang interval nilai dan kategori dalam uji validitas produk mendapatkan nilai antara interval 80% - 100% sehingga dapat dikatakan dalam kategori **“Sangat Baik Digunakan Tanpa Revisi”** untuk proses pembelajaran renang berbasis *android*.

b. Validasi Ahli Media

Pengujian produk pengembangan Si Pemenang divalidasi oleh 2 validator ahli media 1 Ibnu Fatkhu R, S.Pd., M.Pd dan oleh validator ahli media 2 M. Ivan Nurhidayat S.Kom sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validator Ahli Media

No.	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Ibnu Fatkhu R, S.Pd., M.Pd.	Media 1	138	185	74,5%
2.	M. Ivan Nurhidayat S.Kom	Media 2	170	185	92%
Jumlah Presentase Skor			$74,5\% + 92\% = 166,5\%$		
Rata-Rata Presentase Skor			$166,5\% : 2 = 83,25\%$		

Berdasarkan data tabel yang dapat di lihat bahwa rata-rata presentase dalam ahli media dalam penelitian ataupun validasi produk mendapatkan rata-rata 83,25%. Berdasarkan presentase skor kelayakan diatas menjelaskan tentang interval nilai dan kategori dalam uji

validitas produk mendapatkan nilai antara interval 80% - 100% sehingga dapat dikatakan dalam kategori “**Sangat Baik Digunakan Tanpa Revisi**” untuk proses pembelajaran renang berbasis *android*.

4. Respon Guru Pada Materi Pembelajaran

Respon guru terhadap media pembelajaran Si Pemenang dilaksanakan pada dua Guru PJOK dengan memberikan seperangkat aplikasi dan kemudian diberikan angket kuesioner penelitian. Berikut ini adalah hasil validasi oleh Guru PJOK MTs N 03 Brebes

Tabel 3 Hasil Respon Guru PJOK

No.	Nama Guru	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Untung Sumali S.Pd.	67	80	84%
2.	Agus Purnomo S.Pd.	72	80	90%
Jumlah Presentase Skor		84% + 90% = 174%		
Rata-Rata Presentase Skor		174% : 2 = 87%		

Berdasarkan data tabel di atas menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran Si Pemenang dilaksanakan oleh guru PJOK MTs N 03 Brebes bernama Untung Sumali S.Pd. dan Agus Purnomo S.Pd. data tersebut diperoleh hasil sebesar 87% yang menunjukkan hasil berada di interval 80% - 100% sehingga media pembelajaran Si Pemenang termasuk dalam kategori “**Sangat layak**” untuk proses pembelajaran renang berbasis *android*.

5. Model hasil uji lapangan awal

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 5 peserta didik MTs N 03 Brebes, setiap peserta didik yang memiliki *smartphone android* dibimbing untuk mengunduh aplikasi “Si Pemenang” di *link google drive* kemudian menggunakan aplikasi tersebut selama 20 menit. Pengembangan dan pengujian produk pada uji coba kelompok kecil memperoleh saran dan masukan sebagai berikut.

Tabel 4 Saran Dan Masukan Peserta didik

No.	Nama Peserta didik	Saran & Masukan
1.	AMF	Aplikasi Si Pemenang ini menyenangkan dan mudah dipahami

2.	ACL	Aplikasi Si Pemenang mudah dipahami dan menambah minat belajar peserta didik
3.	INA	Aplikasi Si Pemenang mudah dipahami dan semoga terus berkembang
4.	DRP	Aplikasi Si Pemenang Sangat menyenangkan
5.	AFZ	Aplikasinya bagus, tampilan medianya menarik, suara di perjelas

Berdasarkan tabel saran dan masukan dari 5 peserta didik bahwa aplikasi Si Pemenang diperoleh saran menyenangkan, mudah dipahami, menarik, aplikasinya bagus selanjutnya untuk masukan berupa suara di perjelas, untuk aplikasi Si Pemenang di kembangkan lebih lanjut.

6. Model hasil uji coba lapangan utama

Ujian kelompok besar dilaksanakan terhadap 30 peserta didik MTs N 03 Brebes. Tujuan dilakukannya pengujian kelompok besar ialah untuk mengidentifikasi dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, kelemahan ataupun kesalahan pada produk aplikasi. Setiap peserta didik yang memiliki *smartphone android* telah diinstruksikan untuk mengunduh aplikasi Si Pemenang dari tautan *Google Drive* dan menggunakan aplikasi tersebut selama 20 menit.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Jumlah Peserta didik	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Presentase	Kategori
30	432	480	90%	Sangat Layak

Hasil respon peserta didik MTs N 03 Brebes kelas VIII dapat dilihat nilai ataupun respon yang diberikan oleh peserta didik dengan skor yang diperoleh ialah 432 dari jumlah skor maksimal 480 dan presentase skor 90%. Berdasarkan angket penilaian respon peserta didik berada pada interval 80% - 100% dengan kriteria "**Sangat layak**" untuk proses pembelajaran renang berbasis *android* dapat diterima peserta didik dalam pembelajaran.

7. Efektivitas Produk

Tingkat efektivitas media diperoleh melalui lembar angket peserta didik terdiri dari 16 pertanyaan Skor maksimal semua pernyataan yaitu 16 dengan subjek penelitian sejumlah 30 peserta didik ketentuan jawaban angket dalam efektivitas media yaitu "**Ya**" dan "**Tidak**".

Nilai 1 untuk “Ya” dan nilai 0 untuk “Tidak”. Hasil perhitungan terhadap efektivitas media yaitu $RS = 30/30 \times 100 = 100\%$, hasil tersebut membuktikan bahwa respon peserta didik terhadap multimedia interaktif Si Pemenang yaitu masuk kategori “Sangat Positif”.

8. Efisiensi Produk

Dalam aplikasi si pemenang ini dinyatakan efisiensi dari hasil uji validasi ahli materi 95%, media 83,25% dan hasil angket kuesioner peserta didik dengan presentase skor 90%. Maka berdasarkan data tersebut produk dinyatakan efisien.

9. Kepraktisan Produk

Tingkat kepraktisan multimedia interaktif Si Pemenang diperoleh dari lembar angket respon dan peserta didik. setiap pernyataan memiliki skor maksimal 5 karena menggunakan *skala likert* (1-5). Jumlah skor guru 1 yang diperoleh (F) yaitu = 67 dan skor (N) yaitu = 80 selanjutnya guru 2 diperoleh (F) yaitu = 72 dan skor (N) yaitu = 80 Sehingga masing-masing presentase Guru 1 dan 2 angka sebesar 84% dan 94%. Sedangkan angket peserta didik terdiri atas 16 pertanyaan setiap skor maksimal semua pertanyaan yaitu 16 ketentuan penilain peserta didik yaitu “Ya” dan “Tidak”. Nilai 1 untuk “Ya” dan nilai 0 untuk “Tidak” jumlah skor yang diperoleh seluruh pertanyaan (F) yaitu 432 dan skor maksimal (N) yaitu 480 Hasil perhitungan dan angket peserta didik yaitu sebesar 90%. Berdasarkan hasil angket guru dan peserta didik, multimedia interaktif Si Pemenang dikategorikan “Sangat Layak Digunakan”.

10. Performa Produk

a. Aspek Tampilan Aplikasi

Adalah tampilan utama suatu produk dilengkapi dengan gambar, animasi, video dan dilengkapi dengan latihan soal. Media pendukung karakteristik ini ialah aplikasi Si Pemenang sebagai produk utama. Dengan hasil uji coba media mengenai aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan presentase skor 88,23% “Sangat layak”.

b. Aspek Isi/Materi Aplikasi

Adalah materi-materi dalam aplikasi Si Pemenang dengan materi renang dimana peneliti menggunakan buku LKS peserta didik dan jurnal sebagai pedoman mendapatkan materi, produk telah di validasi oleh ahli materi dengan presentase skor 92% “Sangat layak”.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab, maka dapat di simpulkan:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif Si Pemenang menggunakan *Software Articulate Storyline* berbasis *Android* Pada materi Renang PJOK dengan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementasi*

(Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

2. Aplikasi bernama Si Pemenang telah melalui uji validasi produk dari ahli media dan ahli materi dengan mendapatkan skor 83,25% dan 90% dengan kategori “Sangat Baik Digunakan Tanpa Revisi” sedangkan untuk uji kelayakan pada penggunaan yaitu guru dengan skor 87% dan peserta didik mendapatkan skor 90% dengan kategori “Sangat layak” sehingga produk aplikasi Si Pemenang layak di gunakan untuk peserta didik MTs N 03 Brebes dan sebagai media untuk pembelajaran materi Renang PJOK.

SARAN

Berdasarkan penelitian media pembelajaran materi renang Si Pemenang berbasis android yang dilaksanakan peneliti maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam pemberian materi PJOK sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi agar menarik bagi peserta didik, dengan demikian apabila peserta didik belum mampu memahami materi masih mampu menggunakan media pembelajaran dimanapun kapanpun hanya menggunakan handphone.

2. Bagi Peserta didik.

Media pembelajaran materi renang PJOK berbasis android digunakan untuk proses belajar mengajar agar terjalin proses belajar yang interaktif

3. Bagi sekolah.

Pihak sekolah sebaiknya mendorong serta memfasilitasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mampu bertahan lama dan menarik minat peserta didik untuk belajar.

4. Bagi Peneliti

Peneliti menyadari bahwa riset berikut belum sempurna diharapkan terdapat peneliti-peneliti yang mampu mengembangkan media pembelajaran ini menjadi sebuah produk baru dalam bidang media pembelajaran PJOK berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirah, S. (2019). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Negeri 1 Takalar
- Arikunto, S (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penelian Program. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Setyaningsih, Rusijono dan Wahyudi. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan. Vol 20. No. 2
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung:

Suyanto, dan Asep Jihad.2013.Menjadi Guru Profesional, Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru Di Era Global.