



Pengaruh Penerapan Renang Dasar Menggunakan Swimming Coach berbasis Android dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar

Andri Gemaini, Yanuar Kiram, Anton Komaini

Prodi ilmu Keolahragaan
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang
andrigemaini@fik.unp.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan swimming coach berbasis android dan motivasi latihan terhadap hasil belajar bagi perenang pemula. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa yang mengambil matakuliah renang. Jumlah sampel yang diambil berjumlah 30 orang yang berasal dari mahasiswa jurusan kesehatan dan rekreasi fakultas ilmu keolahragaan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi. Data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Alat uji yang digunakan untuk menguji instrumen dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji F dan uji t. Sedangkan untuk menganalisis data digunakan regresi linier berganda (Multi Regression Test). Perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 20. Dari hasil penelitian, dapat diketahui variabel penerapan aplikasi (X1) dan motivasi latihan (X2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel hasil belajar (Y). Hal ini berdasarkan hasil perhitungan analisa regresi berganda $F_{hitung} = 0,974 > F_{table} 3,32$ dengan tingkat signifikan $p\text{-value} = 0,179 > 0,05$. Variabel penerapan aplikasi (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y), yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 1,381 > 0,161$ dan signifikansi $p\text{-value} = 0,176 > 0,05$. Sedangkan variabel motivasi latihan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap prestasi kerja (Y), yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} = 1,388 > 1,32$ dan signifikansi $p\text{-value} = 0,391 < 0,05$.

Kata Kunci: Renang, Motivasi, Aplikasi

The purpose of this study was to determine the effect of applying basic swimming learning using an android-based swimming coach and training motivation on learning outcomes for beginner swimmers. This research was conducted on students who took swimming courses. The number of samples taken was 30 people who came from students majoring in health and recreation, faculty of sports science. The type of data used in this research is correlation research. The data used are primary and secondary data. The test instrument used to test the instrument in this study is the validity test, reliability test. The hypothesis test used is the F test and t test. Meanwhile, to analyze the data used multiple linear

regression (Multi Regression Test). Statistical calculations were carried out using the SPSS 20 computer program. From the results of the study, it can be seen that the application application variable (X1) and exercise motivation (X2) simultaneously have a significant effect on the learning outcome variable (Y). This is based on the results of multiple regression analysis calculations $F_{count} = 0.974 > F_{table} 3.32$ with a significant level of $p\text{-value} = 0.179 > 0.05$. The application application variable (X1) partially has a significant effect on learning outcomes (Y), which is indicated by $t_{count} = 1.381 > 0.161$ and the significance of $p\text{-value} = 0.176 > 0.05$. While the exercise motivation variable (X2) partially has a significant effect on work performance (Y), which is indicated by $t_{count} = 1.388 > 1.32$ and the significance of $p\text{-value} = 0.391 < 0.05$

Keywords: Swimming, Motivation, Application



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License ©2022 by author

PENDAHULUAN

Nomor Olahraga menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan, olahraga yang teratur dapat meningkatkan kualitas fisik dan mental seseorang. Salah satu olahraga yang recommended untuk menjaga kesehatan dan kebugaran adalah Olahraga renang (amin,2021),(Artanayasa,2020). Aktivitas olahraga renang dapat dipelajari secara teori dan juga praktek, namun untuk menguasai keterampilan olahraga renang harus dilakukan secara praktek.

Banyak hal yang mengambat para perenang pemula untuk mampu menguasai keterampilan renang salah satunya yaitu motivasi serta aktivitas pembelajarannya (Hermawan,2020). Berenang memiliki banyak kesulitan jika langsung dilakukan tanpa memahami serta mempelajari dengan teknik yang benar (Sistiasih,2020).Mengurangi hambatan dan kesulitan bisa dilakukan dengan beberapa macam metode latihan dan pembinaan yg baik untuk meningkatkan hasil belajar (Sin,2019),(Andri,2021). Selain dari pada aktivitas pembelajaran yang menjadi kendala, ada juga hal lain yg tidak kalah pentingnya menjadi penyebab terhambatnya proses belajar mengajar yaitu fasilitas serta media pendukung yang belum memadai untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar (Rahayu,2021). Pendidikan dan teknologi harus berkembang sejalan untuk memenuhi tantangan perkembangan zaman pada saat ini sangat diperlukan sebuah inovasi-inovasi baru untuk mengemas pendidikan yang modern.

Pembelajaran daring dan luring merupakan salah satu solusi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Salah satu alternatif yang membantu pendidikan dalam proses belajar mengajar pada praktek olahraga renang yaitu

dengan menggunakan aplikasi android pada playstore yaitu "Swimming Coach". Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan perenang pemula untuk mengetahui batas kemampuan renang dan juga untuk meningkatkan keterampilan renang dengan mengetahui waktu tercepat dari setiap sesi latihannya. Dengan menggunakan aplikasi Selain memberikan bentuk latihan variatif yang dapat mempercepat keterampilan mahasiswa dalam berenang (Maulana,2018). Media pembelajaran berbasis android ini memudahkan pengguna untuk memahami tentang pembelajaran teknik renang berupa informasi atau penjelasan teknik yang ditampilkan dalam aplikasi pada android dapat membantu proses belajar (Saputra,2019). Efektifitas pembelajaran renang juga terkait dengan motivasi dan aktivitas belajar mahasiswa (Syarif,2017). Motivasi termasuk ke dalam sumber utama untuk menjadi penyebab partisipasi dan keaktifan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran (Solihin,2019). Motivasi untuk belajar adalah aspek terpenting untuk peningkatan hasil belajar. Pemahaman akan pembelajaran praktek renang yang benar akan berdampak pada hasil belajar khususnya perenang pemula pada masa pandemic covid-19.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis deskriptif korelasional. Penelitian korelasi ialah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keeratan hubungan di antara variabel-variabel yang diteliti tanpa melakukan suatu intervensi terhadap variasi variabel-variabel yang bersangkutan (Azwar,2009). Teknik analisis menggunakan regresi berganda yang bertujuan untuk menguji kontribusi dua variabel independen terhadap satu variabel dependen. Instrumen yang digunakan adalah model skala likert. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu: pengaruh penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan *Swimming Coach* berbasis Android (X1), motivasi latihan menggunakan *Swimming Coach* berbasis Android (X2), yaitu variabel mandiri dan hasil belajar renang (Y). sebagai variabel terikat. Sehingga penulis menetapkan jenis pengambilan sampel yaitu *sampling purposive*. Teknik penentuan sampel ini dengan pertimbangan tertentu sebanyak 30 orang.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Dari Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan aplikasi swimming coach berbasis android, dan motivasi latihan terhadap hasil belajar bagi perenang pemula. Dari beberapa tes diperoleh sebuah data diantaranya; data kuesioner berupa skor, dan data tes renang berupa satuan waktu (detik). Dalam melakukan analisis data, peneliti menggunakan SPSS.

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.37661528
Most Extreme Differences	Absolute	.169
	Positive	.169
	Negative	-.123
Kolmogorov-Smirnov Z		.927
Asymp. Sig. (2-tailed)		.357

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kesimpulan : Nilai Sig. (2-tailed) = 0.357 > Taraf Signifikansi = 0.05. berarti data berdistribusi normal.

Regresi Berganda X1, X2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.259 ^a	.067	-.002	5.572

a. Predictors: (Constant), Motovasi, Aplikasi

Dari tabel Model Summary diatas dapat diketahui bahwa kontribusi atau sumbangan pengaruh penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan swimming coach berbasis android dan motivasi latihan terhadap hasil belajar secara simultan (bersama-sama) adalah $R = 0.259$ atau 25.9%.

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	60.468	2	30.234	.974	.391 ^a
	Residual	838.332	27	31.049		
	Total	898.800	29			

a. Predictors: (Constant), Motovasi, Aplikasi

b. Dependent Variable: Kecepatan

Dari tabel Anova diatas dapat diketahui bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan swimming coach berbasis android dan motivasi latihan terhadap hasil belajar secara simultan (bersama-sama), hal ini ditunjukkan dengan nilai Sig. $0.039 < \text{taraf Signifikansi } 0.05$.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	55.814	5.629		9.915	.000
	Aplikasi	1.732	1.255	5.738	1.381	.179
	Motivasi	-1.838	1.324	-5.770	-1.388	.176

a. Dependent Variable: Kecepatan

Dari tabel coefficients diatas data diketahui persamaan regresi dan ada tidaknya pengaruh penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan swimming coach berbasis android dan motivasi latihan terhadap hasil belajar.

Berdarkan output diatas, maka dapat dibuat ringkasan hasil analisis regresi

multiples pada tabel dibawah ini “

Variabel	Koefisien Regresi	t hitung	Sig.
Konstanta	55.814		
X1	1.732	1.381	0.179
X2	-1.840	-1.388	0.176
F hitung	0.974		
R Square	0.067		

t tabel = 0.161.

Nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y sebesar $0.179 > 0.05$ dan nilai t hitung = $1.381 > t$ tabel 0.161 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh X1 terhadap Y.

Nilai sig untuk pengaruh X2 terhadap Y sebesar $0.176 > 0.05$ dan nilai t hitung = $1.381 > t$ tabel -1.388 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh X2 terhadap Y.

Nilai signifikansi untuk pengaruh X1 X2 dan Y sebesar $0.391 < 0.05$ yang berarti dapat disimpulkan terdapat pengaruh X1 dan X2 terhadap Y secara simultan (bersama-sama).

PEMBAHASAN

Salah satu olahraga yang recommended untuk menjaga kesehatan dan kebugaran adalah Olahraga renang. Berenang merupakan olahraga yang sangat baik bagi kesehatan tubuh karena hampir semua otot dan persendian bergerak ketika berenang (Ibrahim,2022). Dalam mata kuliah Renang terlihat pada observasi awal dimasa pandemic ini bahwa persentase mahasiswa menguasai keterampilan renang hanya 40% hal ini berbeda pada saat sebelum pandemic yg persentase minimal nya 65%-70%. Tantangan globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 mengharuskan kita untuk belajar serta berlatih didampingi oleh teknologi informasi, hal ini merupakan cara yg cepat dan tepat untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Teknologi dapat mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar (Salsabila,2020), sehingga penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran renang dasar menggunakan Swimming Coach berbasis Android dan motivasi latihan terhadap hasil belajar bagi perenang pemula di masa pandemic covid-19 sangat penting untuk di analisis. Dengan kondisi realita hari ini yang diharapkan pada masa pandemic covid-19 dan tuntutan pembelajaran renang

khususnya perenang pemula menjadi kebutuhan yang sangat mendesak untuk diteliti mengingat penelitian ini belum pernah dilakukan.

Upaya belajar adalah setiap kegiatan siswa yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan baru dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Butuh keberanian dan waktu yang lama bagi orang yang trauma untuk mengatasi rasa takutnya berenang. Oleh karena itu, model pembelajaran harus diterapkan agar siswa belajar berdasarkan masalah yang dihadapinya. Dengan demikian media pembelajaran mempunyai peran dan fungsi yang sangat mempengaruhi dalam belajar mengajar (Indriyani, 2019)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa menggunakan aplikasi dalam menerapkan pembelajaran renang juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar renang. Perenang perlu memiliki motivasi yang baik agar meningkatnya hasil belajar renang, bergantung pada individu atau perenang pemula tersebut dalam mencapai target atau hasil belajar yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan Kesimpulan pada pelaksanaan penelitian bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi renang swimming coach memberikan pengaruh terhadap kecepatan renang 50 meter gaya bebas pada perenang pemula.
2. Tingkat motivasi latihan memberikan pengaruh terhadap kecepatan renang 50 meter gaya bebas pada perenang pemula.
3. Penggunaan aplikasi renang swimming coach dan motivasi latihan memberikan pengaruh terhadap kecepatan renang 50 meter gaya bebas pada perenang pemula.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, b. F., sukur, a., & budiningsih, m. (2021). Kepatuhan protokol kesehatan untuk memulai kembali olahraga renang di masa pandemi covid-19. *Jurnal ilmiah sport coaching and education*, 5(1), 1-11.
- Artanayasa, i. W. (2020). Motivasi atlet club renang di kabupaten badung dalam menjaga kebugaran jasmani pada masa pandemi covid-19. *Jurnal ilmu keolahragaan undiksha*, 8(1).
- Hermawan, h. A., & nurmasari, k. (2020). Identifikasi kesulitan belajar renang gaya dada mahasiswa pjkr s1 angkatan 2018. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 16(1), 18-27.
- Hidayat, H., Komaini, A., & Gemaini, A. (2022). Smart Application for Smart Learning: How the Influence of the Factors on Student Swimming Learning Outcomes in Sports Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(17).
- Gemaini, A., Komaini, A., & Bakar, A. (2019). Profil Antropometri Dan Kecepatan Renang 50 Meter Atlet Renang Kota Tanjung Pinang. *Jurnal Stamina*, 2(12), 164-170.
- Sistiasih, v. S. (2020). Peningkatan penguasaan teknik renang gaya dada dengan metode pembelajaran resiprokal. *Jurnal porkes*, 3(1), 63-70.
- Sin, t. H. (2019). Efektifitas metode belajar renang dengan bantuan teman untuk meningkatkan kepercayaan diri atlit. *Jurnal aplikasi iptek indonesia*, 3(3), 168-173.
- Andri, gemaini., argantos., bafirman. (2021) development of swimming sport in tanjung pinang city. 1st international conference on sport sciences, health and tourism (icssht 2019). atlantis press.168- 172.
- Rahayu, a. D., & haq, m. S. (2021). Sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19.
- Artaningsih, e. Y. T., kom, s., kom, m., & pamulang, t. S. I. (2020). Perancangan aplikasi media pembelajaran olahraga menggunakan smartphone berbasis android pada smk saradan. In prosiding seminar nasional informatika issn (vol. 2549, p. 4805).
- Maulana, a., azhari, a., & darmawan, a. (2018). Pengembangan model latihan renang berbasis mobile learning untuk mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi. *Bravo's (jurnal prodi pendidikan jasmani & kesehatan)*, 6(4), 150-155.
- Saputra, j. (2019). Media pembelajaran teknik dasar gaya renang menggunakan augmented reality berbasis android swimming style basic techniques learning media using augmented reality based on android (doctoral dissertation, universitas teknokrat indonesia).
- Syarif, a. (2017). Pengaruh gaya mengajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar renang gaya bebas. *Biormatika: jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu*

pendidikan, 3(02).

- Solihin, a. O. (2019). Hubungan antara jenis kelamin dan usia dengan motivasi belajar renang. *Jpoe, 1(2)*, 111-117.
- Narlan, A., Afif, U. M., Priana, A., & Purnama, S. (2019). Sosialisasi Aplikasi Perhitungan Kebutuhan Energi Atlet Berbasis Android Pada Cabang Olahraga Renang. *Jurnal Pengabdian Siliwangi, 5(1)*.
- Swardiyasa, I. M. S. (2020). Media Visa Dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sd Pada Materi Renang. *Jurnal IKA, 18(1)*, 23-32.
- Titting, f., hidayah, t., & 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.
- Wijayanto, a., & khurniawan, a. W. (2021). Bunga rampai strategi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama pandemi covid-19.
- Sahabuddin, s., hakim, h., & binsar, a. R. Analisis kinerja guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap motor ability dan hasil belajar pada siswa sd negeri di kabupaten pinrang. *Journal coaching education sports, 1(1)*, 332254.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Dhani, D. P., Zubaida, I., Triprayoga, R., & Wahyudi, A. N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Model Gerakan Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Jurnal Pendidikan Modern, 7(3)*, 128-134.
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26)*.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 17(2)*, 188-198.
- Ibrahim, H., & Pribadi, M. R. (2022). Hubungan Kekuatan Otot Tungkai Dengan Kemampuan Renang Gaya Dada 50 Meter Mahasiswa Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP Kie Raha Ternate. *JIPOR: Jurnal IPTEK Olahraga dan Rekreasi, 1(1)*, 29-39.