

## Abstrak

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RENANG BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) UNTUK SISWA SMA

Ravlesia Kusuma Mawarni<sup>1</sup>, Rifqi Festiawan<sup>2</sup>, Jajang Dede Mulyani<sup>2</sup>

**Latar Belakang:** Pembelajaran didukung oleh teknologi, bukan hanya sekadar menggantikan metode pengajaran tradisional, tetapi membuka pintu untuk pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berdampak positif pada prestasi akademik siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat media pembelajaran yang layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Metodologi:** Penelitian ini akan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), Populasi yang ditetapkan adalah siswa kelas XI dari tiga sekolah di wilayah tertentu: SMAN 2 Cilacap (72 siswa), SMA Negeri 1 Jeruklegi (31 Siswa), dan SMA Negeri 1 Maos (71 Siswa). Model penelitian yang akan peneliti gunakan yaitu menggunakan model pengembangan sugiyono yang berisikan 10 tahapan. Instrumen penelitian menggunakan angket yang menggunakan rentang skala *likert* 1-5.

**Hasil Penelitian:** Media pembelajaran renang berbasis *Smart Apps Creator* layak untuk digunakan berdasarkan penilaian siswa sebesar 91.75% dan penilaian guru sebesar 95.76%, kemudian hasil penilaian ahli media 92.38%, ahli materi 88.00% dan ahli bahasa 100% sehingga dapat disimpulkan media tersebut berada pada kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan terhadap kedua kelompok secara signifikan. Kelompok treatment meningkat 0.000 sedangkan kelompok kontrol 0.016, sehingga dapat disimpulkan media SAC efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kesimpulan:** Media pembelajaran renang berbasis *Smart Apps Creator* layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** SAC, Media Pembelajaran

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani FIKes Universitas Jenderal Soedirman  
Departemen Jurusan Pendidikan Jasmani FIKes Universitas Jenderal Soedirman

## Abstract

### **MEDIA DEVELOPMENT FUN-Based SMART APPS CREATOR (SAC) FOR SCHOOLS**

*Ravlesia Kusuma Mawarni<sup>1</sup>, Rifqi Festiawan<sup>2</sup>, Jajang Dede Mulyani<sup>2</sup>*

**Background:** Technology-supported learning not only replaces traditional teaching methods, but opens the door to a more exciting, interactive learning experience that has a positive impact on student academic achievement.

**Methodology:** This research will use research and development (R&D), The population set is eleventh grade students from three schools in a particular region: SMAN 2 Cilacap (72 students), 1 Jeruklegi State High School (31 students), and 1 Maos State High school (71 Siswa). The research model that the researchers are going to use is a sugiyono development model that consists of 10 stages. The research instrument uses a lift that uses a likert scale range of 1-5.

**Research Results:** The Smart Apps Creator-based swimming learning media is eligible for use based on a student rating of 91.75% and a teacher score of 95.76%, then media expert ratings of 92.38%, material expert of 88.00% and language expert of 100% so it can be concluded that the media belongs to the category of highly qualified. The results show a significant increase in both groups. The treatment group increased to 0,000 and the control group to 0.016, so it can be concluded that SAC media is effective in improving student learning outcomes.

**Conclusion:** The Smart Apps Creator-based swimming learning media is user-friendly and can improve student learning outcomes.

**Keywords:** SAC, Learning Media

Department of Physical Education, FIKes, Jenderal Soedirman University,  
Department of Physical Education, FIKes, Jenderal Soedirman University

