



GO-SWIM APPLICATION EFFECT ON SWIMMING COGNITIVE LEARNING RESULTS

PENGARUH APLIKASI GO-SWIM TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF RENANG

Ibnu Fatkhu R¹, Bertika Kusuma Prastiwi², Utvi Hinda Z³, Yulia Ratimiasih⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Semarang

Article History:

Submitted:

16-06-2021

Accepted:

30-06-2021

Published:

30-06-2021

ibnufatkhuroyana@gmail.com , bertikakusumaprastiwi@upgris.ac.id

utvihindazhannisa@upgris.ac.id , yuliaratimiasih@upgris.ac.id

URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/1894>

DOI: <https://doi.org/10.32682/bravos.v9i2.1894>

Abstract

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan multimedia belajar renang berbasis android dengan nama GoSwim. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media belajar GoSwim terhadap hasil belajar kognitif di SMA Lab School UPGRIS. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian one grup pretes posttest design. Instrumen yang digunakan menggunakan instrument tes soal dengan kriteria KKM menjadi tolak ukur penilaian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pengaruh media pembelajaran *Go-Swim* terhadap hasil belajar renang khususnya ranah kognitif di SMA Lab School UPGRIS memperoleh data nilai diatas KKM adalah 73,34% dan data nilai dibawah KKM 26,67%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Go-Swim* terhadap hasil belajar renang siswa di SMA Lab School UPGRIS dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar renang khususnya dalam ranah kognitif.

Keyword: *Media Influence, Learning Outcomes, Go Swim, Cognitif Outcome*

Abstrak

This research is a follow-up research on the development of multimedia learning swimming based on android with the name GoSwim. The purpose of this study was to determine the effect of GoSwim learning media on cognitive learning outcomes at SMA Lab School UPGRIS. This research is an experimental research using one group research design pretest posttest design. The instrument used was a test question instrument with the KKM criteria being the benchmark for assessment. Based on the results of the



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

study, it was found that the influence of *Go-Swim* learning media on swimming learning outcomes, especially in the cognitive domain at SMA Lab School UPGRIS, obtained data on scores above the KKM was 73.34% and data on scores below the KKM were 26.67%. So it can be concluded that *Go-Swim* learning media on student swimming learning outcomes at SMA Lab School UPGRIS can be said to be effective in improving swimming learning outcomes, especially in the cognitive domain.

Kata kunci: Pengaruh Media, Hasil Belajar, Go Swim, Hasil Belajar Kognitif

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan seperti sekarang memang banyak dibutuhkan dan dengan hadirnya teknologi pendidikan yang bersamaan dengan adanya media sumber belajar secara lengkap, serta sarana penunjang pembelajaran tercukupi, sebenarnya meringankan tugas seorang guru, namun tetap dibutuhkan tenaga profesional dan keterampilan yang memadai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik (Pratama, Herlambang, Kusumawardhana, & Royana, 2020). Menurut Miarso (2004), "Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Hal ini pulalah yang menuntut guru agar nantinya tidak tertinggal dari siswanya dalam penguasaan teknologi dalam tuntutan di dunia pendidikan. Kemudahan-kemudahan dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari tersebut kemudian dipadukan dengan dunia pendidikan yang dikenal dengan e-education (Royana, 2015).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. (Penjasorkes), merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan pada semua tingkat sekolah baik sekolah dasar, menengah maupun lanjutan. Salah satu tujuan penjasorkes adalah membentuk jiwa sportifitas tinggi pada setiap siswanya (INDRAWATI, 2013). Mata pelajaran ini ditujukan untuk menunjang perkembangan psikomotor siswa. Dalam proses pelaksanaannya, pendidikan jasmani mempunyai peran sentral untuk mengarahkan peserta didik dalam rangka menuju keselarasan antara pertumbuhan badan dan perkembangan jiwa. Oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak saja di fokuskan pada pertumbuhan fisik semata, tetapi aspek kesehatan jasmani dan rohani, pemupukan watak, sikap dan intelektual juga menjadi perhatian dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah membutuhkan media atau alat penunjang sebagai tujuan pendidikan yang hendak di capai, salah satunya pada materi renang.

Berenang adalah aktivitas fisik yang telah dipraktekkan oleh manusia sejak berabad-abad yang lalu, sebelum manusia mengenali dan menggunakan kolam renang sebagai tempat untuk mengembangkan kemampuan berolahraga seperti saat ini (MAYANG RAMADHAN, 2018). Pembelajaran renang adalah salah satu materi yang pelaksanaannya berada di kolam renang. Aspek keselamatan siswa sangat penting diterapkan dalam materi ini sehingga siswa paling tidak mengetahui bagaimana renang dan gambaran teknik renang. Pembelajaran renang di SMA sesuai silabus dan SK KD menuntut siswa mampu mempraktikkan salah satu gaya renang dari tiga gaya renang yang diajarkan dan juga mengerti dan mempraktikkan cara pemberian pertolongan pada korban di dalam kolam renang.

Dalam penelitian yang dilakukan (Santosa, Herlambang, & Royana, 2019) dengan menggunakan media audio visual melalui *Game PUBG Mobile* pada pembelajaran materi renang gaya dada dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif pada siswa kelas VII di SMP NU Lasem. Dalam penelitian lain oleh (Putra, Wijayati, & Widhi, 2017), penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan data hasil angket sebesar 80,05% yang termasuk pada kategori baik dan mendapat respon positif selama proses pembelajaran. Sedangkan penelitian (Telles, Reddy, & Nagendra, 2019), berdasarkan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi pada *smartphone* android dilengkapi game twoplayer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis android. Hal ini dapat membuktikan bahwasanya media berbasis aplikasi android lebih diminati dibandingkan konvensional.

SMA Lab School UPGRIS merupakan salah satu SMA yang memperbolehkan siswanya membawa *smartphone* ke sekolah, namun penggunaannya masih diawasi oleh guru agar tidak digunakan saat jam pelajaran. Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara dengan guru penjas, kurangnya jumlah pertemuan dalam materi renang membuat hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Data nilai hasil belajar renang dari kelas XI menunjukkan rata-rata 65% siswa masih berada di bawah KKM yaitu 75. Nilai terendah ada pada aspek kognitif hal ini dikarenakan guru langsung memberikan materi ajar di dalam kolam sehingga siswa belum menerima materi terlebih dahulu sebelum berada di kolam dan langsung mempraktikkan berbagai materi renang yang diajarkan guru saat itu juga. Sedangkan aspek psikomotor lebih tinggi nilainya dibandingkan dengan aspek kognitif dikarenakan siswa langsung mencoba dan mempraktikkan Gerakan renang yang diajarkan oleh guru.

Dalam masa pandemi seperti ini, yang mengharuskan siswa belajar di rumah, aplikasi *Go-Swim* adalah media pembelajaran renang berbasis android yang memiliki ciri khas berupa pembelajaran mengenai berbagai teknik renang dan tahapan-tahapan belajar renang. Aplikasi ini dibuat oleh (Royana, 2015), produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran renang berbasis android dengan nama "*GoSwim*" yang dapat diunduh secara gratis di dalam playstore dengan memasukkan kata kunci *GoSwim* pada panel pencarian di playstore. Aplikasi ini

belum diketahui seberapa efektif tingkat penggunaan terhadap peningkatan hasil belajar renang.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh media pembelajaran *Go-Swim* terhadap hasil belajar renang di SMA Lab School Upgris”.

Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode pra-eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen tipe deskriptif dengan desain One Shot Case Study (Sugiyono, 2008). Karena tidak ada kelas kontrol, dan hanya ada satu variabel yang ingin dianalisis yaitu hasil belajar kognitif. One Shot Case Study merupakan eksperimen yang hanya dilakukan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding (Kiromah, Sudarti, & Rohatin, 2020). Desain penelitian eksperimen ini dilakukan pada satu kelompok eksperimen (kelas XI).

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan

- O₁ : Pemberian soal (pretes)
- X : Pemberian materi dengan aplikasi *Go-Swim*
- O₂ : Pemberian soal (posttest)

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA *Lab School* UPGRIS yang berjumlah 3 kelas. Pengambilan sampel dengan cara purposive sampling dengan memilih kelas dengan nilai KKM terendah. Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampling berdasarkan pertimbangan peneliti sendiri (Sugiyono: 2011). Dalam penelitian ini sampel yang di gunakan adalah kelas XI dengan jumlah siswa 32 siswa dan memperoleh 65% dibawah KKM.

3. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument soal tes renang pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran renang dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Go-Swim* berjumlah 20 soal yang sudah di ujobakan di SMA Lab School UPGRIS Kelas X.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Lab School UPGRIS pada bulan November 2020. Pengambilan pretes pada tanggal 2 November 2020 dengan soal pada *google form*. Kemudian dilanjutkan dengan treatment 3 kali pemberian di tanggal 2, 9, dan 16 November 2020. Setelah mengadakan treatment, dilakukan posttest pada tanggal 23 November 2020 dengan soal pada *google form*.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah 1). uji pra-syarat analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan 2). uji hipotesis. Sedangkan kriteria ketuntasan minimal nilai siswa terdapat dalam table di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal

No	Keterangan	Nilai
1.	Tuntas	≥ 75
2.	Tidak Tuntas	< 75

Results and Discussion/Hasil dan Pembahasan

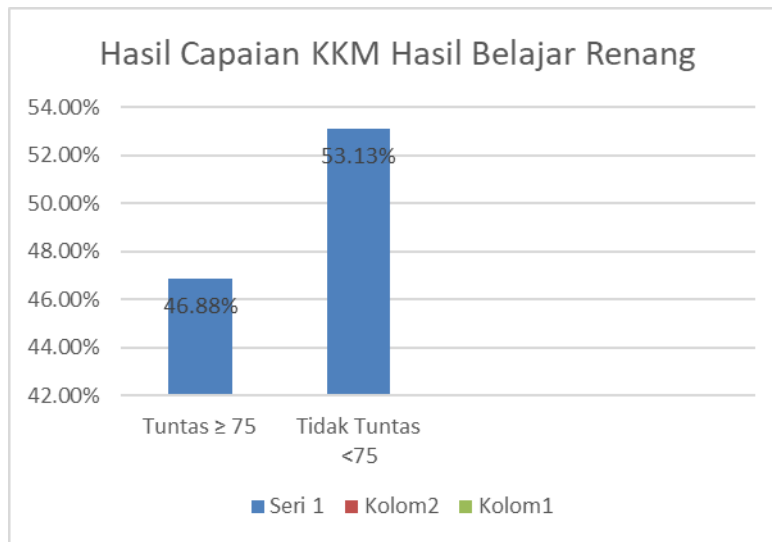
Berdasarkan hasil dari pretest dan posttest siswa SMA *Lab School* UPGRIS dalam pembelajaran renang menggunakan media pembelajaran aplikasi *Go-Swim*, ditemukan data pretes siswa yang mencapai KKM atau di atasnya berjumlah 15 siswa dan yang di bawah KKM berjumlah 17 siswa. Sedangkan pada posttest setelah mendapat perlakuan jumlah siswa yang mencapai KKM atau di atasnya berjumlah 26 siswa dan yang berada di bawahnya berjumlah 6 siswa.

1. Deskripsi Data Pretest Hasil Belajar renang

Penilaian hasil belajar aspek kognitif renang siswa kelas XI SMA Lab School UPGRIS pada saat pretest yaitu sebelum diberikan media pembelajaran *Go-Swim* berdasarkan batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75, diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Pencapaian KKM Data Pretest Hasil Belajar Kognitif Renang

Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 75	12	46,88%
Tidak Tuntas	< 75	17	53,13%
Total		32	100%



Gambar 1. Pretes Hasil Belajar Kognitif Renang

Deskripsi data pretest hasil belajar aspek kognitif renang kelas XI SMA Lab School UPGRIS berdasarkan rata-rata (mean), varians data (variance), Simpangan baku (Std.Deviation), Nilai Maximum dan nilai minimum sebagai berikut:

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest Hasil Belajar Renang

Mean	69,66
Variance	261,717
Std.Deviation	16,178
Maximum	96
Minimum	36

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2020)

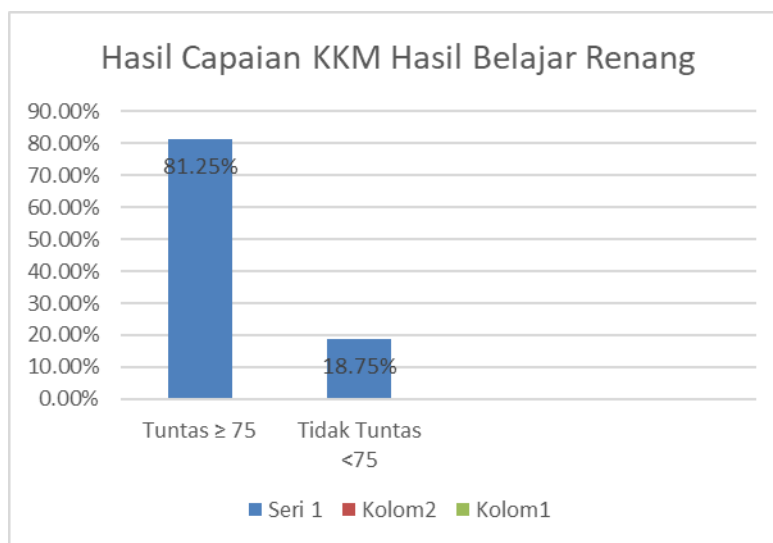
Hasil perhitungan pada Tabel 4, Hasil belajar aspek kognitif renang saat pretest (sebelum diberikan media belajar *Go-Swim*) diperoleh rata-rata (mean) sebesar 69,66 dengan varians data (variance) sebesar 261,717 dan Simpangan baku (Std.Deviation) sebesar 16.178. Nilai tertinggi (maximum) hasil belajar aspek kognitif 96 dan nilai terendah (minimum) 36.

2. Deskripsi Data Posttest Hasil Belajar Renang

Penilaian hasil belajar aspek kognitif renang siswa kelas XI SMA Lab School UPGRIS pada saat posttest yaitu sesudah diberikan media pembelajaran *Go-Swim* berdasarkan batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75, diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Pencapaian KKM Data Posttest Hasil Belajar Kognitif Renang

Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 75	26	81,25%
Tidak Tuntas	< 75	6	18,75%
Total		32	100%



Gambar 2. Posttest Hasil Belajar Kognitif Renang

Deskripsi data pretest hasil belajar aspek kognitif renang kelas XI SMA Lab School UPGRIS berdasarkan rata-rata (mean), varians data (variance), Simpangan baku (Std.Deviation), Nilai Maximum dan nilai minimum sebagai berikut:

Tabel 6. Statistik Deskriptif Posttest Hasil Belajar Renang

Mean	82,50
Variance	157,613
Std.Deviation	12,554
Maximum	100
Minimum	40

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2020)

Hasil perhitungan pada Tabel 6, Hasil belajar aspek kognitif renang saat posttest (sesudah diberikan media belajar *Go-Swim*) diperoleh rata-rata (mean) sebesar 82,50 dengan varians data (variance) sebesar 157,613 dan Simpangan baku (Std.Deviation) sebesar 12,554. Nilai tertinggi (maximum) hasil belajar aspek kognitif 100 dan nilai terendah (minimum) 40.

Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna mendapatkan pengetahuan terkait dengan normal atau tidaknya distribusi bermacam variabel yang dipakai. Berikut hasil uji normalitas data pretest serta posttest hasil belajar Renang aspek kognitif SMA Lab School UPGRIS :

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar	<i>Kolmogorov Smirnov-Z</i>	<i>Asymp.Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
---------------	-----------------------------	------------------------------	------------

Pretest	0,993	0,277	Normal
Posttest	0,968	0,306	Normal

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2020)

Hasil perhitungan Tabel 5, mengemukakan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) untuk data pretest yakni 0,277, sedangkan nilai Asymp.Sig.(2-tailed) untuk data posttest yakni 0,306. Karena data pretest serta posttest hasil belajar renang memiliki nilai Sig. > α (0,05) Maka H0 diterima sehingga data pretest serta posttest hasil belajar aspek kognitif siswa di SMA Lab School UPGRIS berdistribusi normal (uji normalitas terpenuhi).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diterapkan guna mendapatkan pengetahuan terkait dengan homogenitas variabel antar kelompok. Tujuan dari uji homogenitas yakni melihat keseragaman varian dalam sampel yang dilibatkan. Berikut temuan uji homogenitas untuk data pretest serta posttest hasil belajar aspek kognitif hasil belajar renang siswa SMA Lab School UPGRIS:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest	3,510	0,066	Homogen
Posttest			

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2020)

Mengacu pada Tabel 8, diperoleh nilai Sig. yakni 0,066 sehingga maka H0 diterima dan Ha ditolak yang berarti varians antara data pretest serta posttest hasil belajar renang aspek kognitif SMA Lab School UPGRIS homogen karena Sig. > α (0,05) (uji homogenitas terpenuhi).

Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimanakah pengaruh media belajar *Go-Swim* pada pembelajaran renang terhadap hasil belajar aspek kognitif pada masa pandemi Covid 19 di SMA Lab School UPGRIS, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t yaitu *Paired Sample T-Test* memakai aplikasi SPSS. Berikut hasil uji hipotesis untuk hasil belajar renang di SMA Lab School UPGRIS:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Hasil Belajar	Rata-Rata	Peningkatan (%)	t _{hitung}	t _{tabel} ($\alpha=5\%$, df=31)	Sig.
Pretest	69,66	18,44%	-5,863	2,039	0,000
Posttest	82,50				

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2020)

Mengacu pada Tabel 7, mengemukakan nilai t_{hitung} yakni -5,863 dengan t_{tabel} ($\alpha=5\%$, $df=31$) 2,039 serta nilai Signifikansi 0,000. Karena $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ dan $Sig. (2-tailed) < \alpha (0.05)$, dengan demikian H_0 ditolak serta H_a diterima yang berarti didapatkan suatu efek peningkatan hasil belajar renang dengan menggunakan media *Go-Swim* pada kelas XI SMA Lab School UPGRIS. Terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif renang setelah menggunakan media belajar *My Gymnastic* sebesar 18,44% yang berasal dari perhitungan rata-rata pretest 69,66 naik menjadi rata-rata posttest 82,50.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Go-Swim* merupakan media pembelajaran renang yang berbasis android yang memiliki ciri khas berupa pembelajaran mengenai berbagai teknik renang dan tahapan-tahapan belajar renang. Aplikasi tersebut mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam ranah kognitif. Apalagi di masa pandemi yang membuat praktik di kolam tidak dapat dilakukan. Sehingga penggunaan *Go-Swim* dapat di pakai kapan saja oleh siswa karena terintegrasi dengan setiap *smartphone* siswa.

Pembahasan

Dengan aplikasi *Go-Swim* yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, penggunaan media belajar yang terintegrasi dengan *smartphone* siswa memudahkan siswa untuk belajar. Terdapat kebaharuan penelitian ini dengan peneliti terdahulu, yaitu pada peneliti terdahulu belum dibuktikan apakah aplikasi *Go-Swim* benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian oleh (Royana, 2015) Telah dihasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran renang berbentuk aplikasi berbasis android yang siswa dapat diunduh secara gratis oleh siswa di dalam android playstore dengan nama “GoSwim”. 2) Guru dan siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap adanya multimedia pembelajaran renang berbasis android. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian produk oleh guru yaitu baik dan oleh siswa yaitu sangat baik. Ternyata benar adanya bahwa aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Temuan penelitian ini didukung penelitian yang lain oleh (Putri, 2019) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau efektivitas penggunaan pembelajaran multimedia berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil analisis dan diskusi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil post-test dibandingkan sebelumnya yang tidak menggunakan pembelajaran multimedia.

Penelitian lain oleh (Telles et al., 2019) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada *Smartphone* Android Dilengkapi *Game Twoplayer* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi pada *smartphone* android dilengkapi *game twoplayer* terhadap hasil kognitif belajar siswa. Penelitian ini menggunakan *mixed methods research design* dengan tipe *explanatory design*. Dari hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis android dan kelompok *control*. Dengan menggunakan aplikasi android ini siswa menjadi lebih bersemangat untuk menggali informasi lebih dalam.

Hal ini dapat terjadi dikarenakan siswa yang kesehariannya tidak dapat terlepas dari *smartphone* membuat media belajar apabila terdapat di dalam *smartphone* tersebut akan memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, lebih efisien waktu, hasil belajar kognitif dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan di mana saja diperlukan (Putri, 2019). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Aspek penilaian hasil belajar kognitif memiliki enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Putri, 2019). Kecerdasan kognitif adalah istilah yang mengacu pada kemampuan manusia untuk memproses pikiran yang mungkin tidak menguras skala besar pada individu yang sehat (Tsung-Yen: 2007). Kecerdasan kognitif inilah yang dapat ditimbulkan dari media-media yang ada disekitar kita diantaranya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi android di *smartphone*.

Kesimpulan

Terdapat peningkatan hasil belajar renang aspek kognitif pada pembelajaran berbasis aplikasi android sebesar 18,44%. Mengacu pada data presentase peningkatan hasil belajar tersebut, menunjukkan bahwasanya pembelajaran renang dengan bantuan media aplikasi *Go-Swim* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Go-Swim* terhadap hasil belajar renang siswa di SMA Lab School UPGRIS dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar renang khususnya dalam ranah kognitif.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2007). Suhardjono; Supardi. 2006. Penelitian tindakan kelas, 16-22.
- indrawati, R. (2013). Peningkatan Perilaku Disiplin Siswa Melalui pemberian Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas Xii Ips 1 SMA Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(2), 304–306.
- Mayang Ramadhan, D. (2018). Pengaruh Alat Bantu Swim Board Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Kelas X SMAN 4 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2), 4–7.

- Pratama, I. D., Herlambang, T., Kusumawardhana, B., & Royana, I. F. (2020). Go Pong: Media Pembelajaran Teknik Dasar Tenis Meja Berbasis Android. *Jendela Olahraga*, 5(1), 86. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.4985>
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Widhi, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Putri, D. P. E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.32923/edugama.v5i2.972>
- Royana, I. F. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Renang Berbasis Android Pada Penjasorkes di SMA, 1(1), 878–882. Retrieved from <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SNKIII/SNK2018/paper/view/3095/0>
- Santosa, D., Herlambang, T., & Royana, I. F. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Melalui Game Pubg Mobile Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Renang Gaya Dada Siswa Kelas Vii Di Smp Nu Lasem, 369–375.
- Sugiyono, (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tsung-Yen, Chuang, and Chen Wei-Fan. "Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achievement." *Journal of Multimedia* 2 (2007). <https://doi.org/10.4304/jmm.2.5.27-30>.
- Telles, S., Reddy, S. K., & Nagendra, H. R. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Smartphone Android Dilengkapi Game Twoplayer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.