

## ABSTRAK

Pengembangan animasi pembelajaran olahraga renang merupakan inovasi penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik dalam konteks keolahragaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur rendah, sedang, dan tinggi terhadap pemahaman siswa tentang teknik-teknik berenang dan konsep gerakan yang benar pada pembelajaran olahraga kelas X SMK Negeri Pringkuku, mengidentifikasi sejauh mana siswa kelas X SMK Negeri Pringkuku memahami konsep gerakan berenang setelah mengikuti pembelajaran menggunakan animasi dan menganalisis persepsi siswa kelas X SMK Negeri Pringkuku terhadap pembelajaran olahraga renang menggunakan animasi 2D.

Metode yang digunakan adalah Kualitatif model deskriptif, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi media pembelajaran animasi renang 2D pada siswa kelas X SMK Negeri Pringkuku, dengan fokus pada peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran renang. Menghadapi keterbatasan fasilitas renang di daerah terpencil, penelitian ini mengeksplorasi potensi animasi 2D sebagai solusi inovatif dalam pengajaran teknik renang. penelitian ini dilakukan dari November 2023 hingga Maret 2024. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara mendalam dengan siswa dan guru olahraga. Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif interaktif, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan triangulasi untuk menjamin keabsahan data.

Implementasi media pembelajaran animasi berenang 2D di Kelas X SMK Negeri Pringkuku menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran olahraga renang. Animasi 2D terbukti efektif dalam membantu siswa memahami teknik-teknik renang dengan lebih jelas dan rinci. Persepsi siswa terhadap penggunaan animasi 2D dalam pembelajaran olahraga renang sangat positif. Siswa merasa bahwa animasi membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mengikuti pelajaran renang. Dampak penggunaan animasi 2D dalam pembelajaran olahraga renang terlihat jelas dari data kuantitatif, dengan rata-rata nilai akhir 91,85 dari skor rata-rata 206. Ini menunjukkan bahwa animasi 2D berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berenang.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, pembelajaran renang, pendidikan jasmani

## **ABSTRACT**

*The development of swimming learning animations is an important innovation in supporting an effective and interesting learning process in a sports context. This study aims to measure low, medium, and high students' understanding of swimming techniques and correct movement concepts in class X sports lessons at Pringkuku State Vocational School, identifying the extent to which class animation and analyzing the perceptions of class X students at Pringkuku State Vocational School towards learning swimming using 2D animation.*

*The method used is a qualitative descriptive model. This research aims to analyze the effectiveness of the implementation of 2D swimming animation learning media in class Facing limited swimming facilities in remote areas, this research explores the potential of 2D animation as an innovative solution in teaching swimming techniques. This research was conducted from November 2023 to March 2024. Data was collected through questionnaires and in-depth interviews with students and sports teachers. Data analysis uses interactive qualitative analysis techniques, including data reduction, data presentation, and drawing conclusions, with triangulation to ensure the validity of the data.*

*The implementation of 2D swimming animation learning media in Class X of Pringkuku State Vocational School shows a significant positive impact on the swimming learning process. 2D animation has proven effective in helping students understand swimming techniques more clearly and in detail. Students' perceptions of the use of 2D animation in learning swimming are very positive. Students feel that animation makes the learning process more interesting, interactive and fun, which in turn increases their motivation and interest in taking swimming lessons. The impact of using 2D animation in learning swimming is clearly visible from the quantitative data, with an average final score of 91.85 out of an average score of 206. This shows that 2D animation contributes significantly to improving students' understanding and skills in swimming.*

**Keywords:** 2D animation, swimming learning, physical education