UPAYA MENINGKATKAN KEBERANIAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS AIR MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS I C SD MUHAMMADIYAH BODON, BANGUNTAPAN, BANTUL, YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh
Jian Andri Kurniawan
NIM 09601241078

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas Air melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas I C SD Muhammadiyah Bodon, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013" yang disusun oleh Jian Andri Kurniawan NIM 09601241078 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2013

Pembimbing

Dr. Sri Winarni, M.Pd

NIP. 19700205 1994032 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2013

Yang menyatakan,

Jian Andri Kurniawan

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas air melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas I C SD Muhammadiyah Bodon, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013" yang disusun oleh Jian Andri Kurniawan, NIM 09601241078 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 29 April 2013 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sri Winarni, M.Pd	Ketua Penguji	.....	14/5 13
Komarudin, M.A	Sekretaris Penguji	.....	13/5 2013
Prof. Dr. Hari Amirulloh	Penguji I	.....	6/5 2013
Sismadiyanto, M.Pd	Penguji II	.....	13/5 2013

Yogyakarta, Mei 2013

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,

Rumpis Agus Sudarko, M.S
NIP 19600824 198601 1 001

Motto

1. Tiada Tuhan Selain Allah SWT, dan Nabi Muhammad SAW adalah Rosul (utusan) Allah SWT.
2. Barang siapa menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Dan tidaklah berkumpul suatu kaum disalah satu dari rumah-rumah Allah, mereka membaca kitabullah dan saling mengajarkannya diantara mereka, kecuali akan turun kepada meraka ketenangan, diliputi dengan rahmah, dikelilingi oleh para malaikat, dan Allah akan menyebut-nyebut mereka kepada siapa saja yang ada disisi-Nya. (H.R Muslim dalam Shahih-nya).
3. Dosa terbesar adalah ketakutan

   Rekreasi terbaik adalah bekerja

   Musibah terbesar adalah keputusasaan

   Keberanian terbesar adalah kesabaran

   Guru terbaik adalah pengalaman

   Misteri terbesar adalah kematian

   Kehormatan terbesar adalah kesetiaan

   Karunia terbesar adalah anak soleh

   Sumbangan terbesar adalah berpartisipasi

   Modal terbesar adalah kemandirian

   (Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk:

- Kedua orang tuaku, Bapak Drs. Sadiran dan Ibu Sri Sugiyanti, S.Pd, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan untuk peneliti.
- Adik saya tersayang Hidayanti Sukmaningrum yang senantiasa mendukungku dan mengingatkanku untuk selalu menjadi kakak yang dapat memotivasi tentang masa depan.

UPAYA MENINGKATKAN KEBERANIAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS AIR MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS I C SD MUHAMMADIYAH BODON, BANGUNTAPAN, BANTUL, YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012 / 2013

Oleh

Jian Andri Kurniawan
NIM 09601241078

ABSTRAK

Permasalahan yang dialami siswa belum berani untuk mengikuti pemberlajaran aktivitas air. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Bodon.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus.Subyek penelitian adalah siswa kelas I C SD Muhammadiyah Bodon yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini berlangsung dari bulan Maret sampai April 2013, pada semester genap tahun ajaran 2012-2013. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah : observasi terhadap guru, observasi siswa, observasi terhadap keberanian siswa, dokumentasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis data deskriptif kualitatif melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air siswa kelas I C SD Muhammadiyah Bantul. Berdasarkan data hasil observasi keberanian siswa pada siklus I pertemuan pertama dengan skor 71,55% dan pada pertemuan kedua dengan skor 78,94% sedang pada siklus II keberanian siswa pada pertemuan pertama dengan skor 83,66% dan pada pertemuan kedua dengan skor 90,22%. Ada peningkatan 19%. Bila dibandingkan sebelum diberikan tindakan. Pada akhir siklus II skor keberanian siswa 90,22% ini sudah melampaui batas skor kriteria amat baik di SD Muhammadiyah Bodon.

Kata Kunci : *Keberanian, Pendekatan Bermain, Pembelajaran Aktivitas Air*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Pemurah, atas segala limpahan kasih dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas air melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas I C SD Muhammadiyah Bodon, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012 / 2013" dimaksudkan untuk mengetahui pendekatan bermain dapat meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air.

Skripsi dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
2. Ketua Program Studi PJKR FIK UNY, yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian.
3. Dr. Sri Winarni, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Drs. Heri Purwanto, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik penulis selama menjadi mahasiswa di FIK UNY.
5. Seluruh Seluruh responden penelitian siswa kelas I C yang telah meluangkan waktu dan membantu pengambilan data penelitian.
6. Para Dewan Penguji Skripsi.

7. Bapak Sriyadi Nur Saleh, S.Pd selaku kolaborator
8. Ibu Nur Khusna Jamiah, S.Pd selaku waki kelas I C
9. Heni Supriyanti, Rifky Riyandi, Purwoko Aji, Prahastara, Icha Bima, Nur Sita Utami, Ari Sandi, Sutrisno, Amelia Fitri, dan Yuga Dwi yang membantu proses pelakasanaan pengambilan data.
10. Teman-teman PJKR B angkatan 2009 yang selalu mendukungku.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik yang membangun dan saran akan diterima untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, April 2013

Penulis

Jian Andri Kurniawan

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Perumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA 7
A. Kajian Teori 7
1. Hakikat Belajar 7
2. Hakikat Pembelajaran 8
3. Proses Pembelajaran 9
4. Pendekatan Bermain..... 14
5. Hakikat Keberanian 17
6. Pembelajaran aktivitas air 19
7. Karakteristik siswa SD 28
8. Prinsip – prisip Developmentally Approciate Practice (DAP). 31

B. Kajian Penelitian yang Relevan 35
C. Kerangka Berfikir 35
D. Hipotesis Tindakan 37

BAB III. METODE PENELITIAN..... 38
A. Jenis Penelitian..... 38
B. Desain Penelitian 38
C. Setting Penelitian 39
D. Prosedur Penelitian 40

E. Instrumen Penelitian 44
F. Teknik Pengumpulan Data..... 46
G. Teknik Analisis Data..... 47

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 51
A. Deskripsi Lokasi 51
B. Pelaksanaan Tindakan 51
C. Penyajian Data 68
D. Triangulasi Data 74
E. Analisis data dan Pembahasan 74

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN..... 79
A. Kesimpulan 79
B. Keterbatasan Penelitian 79
C. Saran 80

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN..... 84

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Prisnsip- prinsip dan Praktek DAP…… 32

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen 47

Tabel 3. Pengkategorian keberanian siswa…….. 50

Tabel 4. Pengkategorian Aktivitas guru ……..... 50

Tabel 5. Hasil wawancara siklus I ……..... 68

Tabel 6. Hasil wawancara siklus II …….. 69

Tabel 7. Rekap data siswa ……..... 73

Tabel 8. Data penerapan keberanian siswa …….. 75

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Model Kemmis & Mac.Taggart 39

Gambar 2. Model Analisis PTK 49

Gambar 3. Siswa Diabsen 53

Gambar 4. Bermain Cicak – cicak di dinding 53

Gambar 5. Bermain Tembak air 54

Gambar 6. Bermain Menebak Jari Guru 54

Gambar 7. Berlomba Lari 55

Gambar 8. Berlomba Berburu Koin 55

Gambar 9. Bermain Bisik Kata 56

Gambar 10. Bermain Menirukan Ubur - Ubur 62

Gambar 11. Bermain Memegang Jari Kaki Teman..... 63

Gambar 12. Bermain Bintang Laut 63

Gambar 13. Bermain Estafet Bola..... 63

Gambar 14. Bermain Batu Karang 64

Gambar 15. Berlomba Menenggelamkan Bola 64

Gambar 16. Bernyanyi Kepala, Pundak, Lutut, Kaki 65

Gambar 17. Dokumentasi Keberanian Siswa pada Siklus I 71

Gambar 18. Dokumentasi Keberanian Siswa pada Siklus I..... 72

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian 84

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian 86

Lampiran 3. Surat Keterangan Judgment..... 87

Lampiran 4. Jadwal Pelaksanaan Tindakan 89

Lampiran 5. Lembar Penilaian RPP 90

Lampiran 6. Lembar Observasi Guru..... 94

Lampiran 7. Lembar Observasi Siswa 102

Lampiran 8. Rekap Pengamatan Siswa..... 104

Lampiran 9. Rekap Data Hasil Penelitian Perilaku Keberanian Siswa..... 106

Lampiran 10. RPP I..... 107

Lampiran 11. RPP II 115

Lampiran 12. Transkrip Wawancara dengan Kepala Sekolah..... 123

Lampiran 13. Transkrip Wawancara dengan Kolaborator..... 124

Lampiran 14. Transkrip Wawancara dengan Siswa..... 128

Lampiran 15. Lembar Presensi 132

Lampiran 15. Lembar Foto 134

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Keberhasilan di bidang pendidikan sangat ditentukan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara manusia yaitu orang yang belajar disebut siswa dan orang yang mengajar disebut guru. Dalam proses belajar mengajar guru akan menghadapi siswa yang memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak pernah lepas dengan masalah hasil belajar siswanya, karena hasil belajar merupakan ukuran dari hasil kemampuan siswa menerima pelajaran disekolah.

Untuk itu, sebagai seorang guru perlu menyiapkan atau merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Mulyasa, 2007: 54) disebutkan bahwa sekolah memungkinkan untuk menyusun kurikulum dan menyesuaikan dengan tuntutan kebutuhan siswa, keadaan sekolah, dan kondisi daerah. Salah satu mata pelajaran yang disusun guna menyesuaikan kebutuhan siswa kondisi sekolah dan kondisi daerah adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diadakan di sekolah mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan sekolah mengengah atas. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Salah satunya ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, salah satunya adalah aktivitas air, Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. Untuk kelas satu terdapat salah satu Standar Kompetensi (SK) yaitu Mempraktikkan dasar-dasar pengenalan air dan nilai yang terkandung didalamnya dan terdapat kompetensi dasarnya (KD) yaitu mempraktikkan aktivitas dasar diair dan mempraktikkan berbagai permainan di air dangkal disertai nilai percaya diri, kebersihan, dan disiplin (Mulyasa, 2007: 54). Dari Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) menunjukkan bahwa pentingnya aktivitas air harus diajarkan di sekolah dasar khususnya kelas bawah. Tapi pada kenyataannya aktivitas air pada pembelajaran pendidikan jasmani masih jarang dilakukan di sekolah dasar karena keterbatasan fasilitas, banyak sekolah yang tidak memiliki kolam

renang, jarak antara sekolah dengan kolam renang jauh, atau bahkan peralatan yang mendukung keselamatan siswa dikolam renang sangatlah kurang.

Pengalaman yang penulis alamai dalam mengamati siswa kelas I C di SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran aktivitas air ada 15 siswa masih takut masuk kekolam yang lebih dalam, dikarenakan siswa belum menguasai teknik berenang secara baik. Selain itu, siswa takut meminum air saat berenang yang mengakibatkan tersedak dan juga mereka sulit menahan nafas atau mengatur nafas saat berada diair. Oleh karena itu, agar pembelajaran pengenalan air pada aktivitas air dapat berjalan dengan lancar dan dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran renang maka seorang guru harus mencari metode yang sesuai.

Pemilihan metode pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Diantara pendekatan pembelajaran aktivitas air dapat digunakan untuk meningkatkan keberanian dengan pendekatan bermain. Disamping itu SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta belum pernah menggunakan pendekatan bermain dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidikan jasmani.

Melalui kegiatan bermain siswa diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi siswa

merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Aktivitas pengenalan dan permainan di air yang meliputi bentuk-bentuk pengenalan air dan bentuk-bentuk permainan diair ini sebagai dasar dari pembelajaran renang, seperti sikap tubuh, gerak tungkai / kaki, gerak lengan / tangan, gerak mengambil nafas dan koordinasi gerak. Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat memahami konsep pengenalan air dan permainan di air, sehingga siswa tau tentang sifat-sifat air dan menumbuhkan percaya diri atau tidak takut berada di dalam air.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba untuk menuangkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan peneliti beri judul "Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas Air Melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa masih takut belajar aktivitas air, karena siswa takut meminum air sat berenang yang mengakibatkan tersedak.

2. Siswa merasa sulit menahan nafas atau mengatur nafas saat melakukan aktivitas air.
3. Pendekatan bermain belum pernah digunakan dalam pembelajaran aktivitas air di SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi, yaitu : Keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain pada siswa kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah “Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan keberanian siswa kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yoyakarta dalam Pembelajaran Aktivitas air?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dari penulisan ini adalah sebagai berikut : meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain siswa kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis :

   Menguatkan teori pembelajaran yang sudah ada.

2. Secara Praktis :

   a. Bagi Guru, tentang peningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran renang dengan pendekatan bermain dan memperbaiki program efektivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran aktivitas air.

   b. Bagi siswa, diharapkan siswa kelas bawah berani untuk berenang dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani

   c. Bagi Peneliti, mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, memperdalam tentang pembelajaran aktivitas air dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri sendiri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk perbaikan diri.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan prilaku individu. Menurut Hilgard dan Bower (dalam Ngalim Purwanto, 2004 : 84) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

Menurut Gagne (dalam Ngalim Purwanto 2004 : 84) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Belajar terjadi apabila situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah mengalami situasi tadi.

Santrock dan Yussen dalam (Sugihartono, 2007: 74) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman, sedangkan menurut Rober dalam (Sugihartono, 2007: 74) mendefinisikan

belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai suatu proses memperoleh pengertahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

2. Hakikat Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, belajar dan mengajar keduanya saling terkait. Kegiatan mengajar merupakan suatu kegiatan yang mengatur terciptanya lingkungan belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran menurut Sudjana (dalam Sugihartono, 2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Gulo (dalam Sugihartono, 2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan system lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar, sedangkan Nasution dalam (Sugihartono, 2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baik dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang

belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiata belajar siswa.

Dari berbagai pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil optimal.

3. Proses Pembelajaran

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan inti dan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan, guru :

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
2. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
4. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b. Kegiatan inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

1. Eksplorasi

dalam kegiatan eksplorasi guru :

a. Melibatkan peserta didik mencari infomasi yang luas dan dalam tentang topik/ tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;
b. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
c. Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik dengan peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya;

d. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran;

e. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio atau lapangan.

2. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

a. Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu dan bermakna;

b. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;

c. Memberikan kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;

d. Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;

e. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;

f. Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

g. Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

h. Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

i. Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

3. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

a. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,

b. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,

c. Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,

d. Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermaksa dalam kencapai kompetensi dasar:

    1. Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;

    2. Membantu menyelesaikan masalah;

3. Memberikan acuan adar peserta didik dapat melakukan pengecekan dasil eksplorasi;
4. Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

1. Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran;
2. Melakukan penilaian dan / atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/ atau memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Jadi dapat disimpulkan proses pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

4. Pendekatan Bermain

Bermain merupakan peristiwa yang digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Melalui bermain bermacam-macam kegiatan yang ada memiliki fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh karena didalam bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian masing-masing anak.

Anak bermain berarti anak mengerjakan sesuatu permainan, sedang permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain. (Sukintaka, 1992: 1) Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak dapat dihindarkan penggunaan ke dua istilah itu sekaligus. Menurut Sofia Hartati (2005: 15) bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan yang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik mereka. Zulkifli L (2005: 40) menyatakan bahwa permainan dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang, selanjutnya teori permainan dapat ditinjau dari berbagai sudut sebagai berikut:

1) Teori permainan dari sudut psikologi

Menurut Freud (Zulkifli L, 2005: 40) permainan dari sudut psikologi merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, sumbernya berasal dari dorongan nafsu seksual.

2) Teori permainan dari sudut biologis

Menurut Montessori (Zulkifli L, 2005: 40) permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang.

3) Teori permainan dari sudut *atavistis*

Menurut Hackel (Zulkifli L, 2005: 39) *atavistis* artinya kembali kepada sifat-sifat nenek moyang di masa lalu. Dalam permainan timbul bentuk-bentuk kelakuan seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyang. Teori atavistis diperkuat oleh suatu kenyataan bahwa ada persamaan bentuk-bentuk permainan di seluruh dunia pada setiap waktu. Teori ini tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, masa sekarang ini anak-anak lebih suka bermain-main dengan pistol-pistolan, mobil-mobilan, dan model-model pesawat terbang.

4) Teori permainan sebagai alat pendidikan

Permainan dalam dunia anak dapat memberikan suatu kesenangan atau pun kegembiraan, dalam bermain anak dapat bebas meluapkan emosi dan tenaga yang berlebih dalam diri anak. Adanya unsur senang, gembira dalam diri anak maka permainan dapat sebagai

alat pendidikan. Belajar pada anak adalah bermain (Sofia Hartati, 2005: 30) lebih jelasnya teori permainan sebagai alat pendidikan dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut (Sukintaka, 1992: 6-7): Bigot dkk, menyatakan bahwa permainan memberikan kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam kehidupan anak dan akan menjadi alat pendidikan yang sangat bernilai. W. Rob, menyatakan bahwa permainan mempunyai nilai pendidikan praktis. Bucher (1983: 30) berpendapat permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak dan orang tua, laki-laki maupun wanita, mampu mengerakan untuk berlatih, gembira dan *rileks*. Permainan merupakan komponen pokok pada program pendidkan jasmani. Drijarkara (Sukintaka, 1992: 6) menyatakan bahwa dorongan untuk bermain itu ada pada setiap manusia, lebih-lebih pada anak-anak atau remaja, oleh sebab itu permainan dipergunakan untuk pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan yang menghasilakan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan pada anak.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus

dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka.

Model pembelajaran dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru pendidikan jasmani, sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya majinasi tentang permainan yang akan dilakukannya.

Model Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain. Pendekatan permainan adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Permainan yang dimaksukan disini adalah permainan kecil yang materinya disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Menurut Wahjoedi, (dalam Danu, 2001: 24) menyatakan, Pendekatan bermain adalah latihan yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.

Pendekatan bermain efektif karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, memenuhi perasaan ingin tahu, kemampuan inovatif, kritis dan kreatif, juga membantu mengatasi perasaan bimbang dan tertekan. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan ssambil bermain, anak belajar sesuai tuntutan taraf perkembangannya.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang

untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan guru dapat melahirkan ide mengenai cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa pada kegiatan aktivitas air.

5. Hakikat Keberanian

Keberanian berkaitan dengan kondisi psikologis siswa (dalam Endang Poerwani, 2000: 86) pengaruh dari psikologis yang penting yang mungkin berpengaruh terhadap pertahanan emosi adalah tingkat intelegensi yang rendah, tingkat kegagalan dalam mencapai aspirasi tertentu dan kecemasan setelah adanya pengalaman emosional yang tertentu dan membekas. Aktivitas dalam air, siswa dituntut untuk memiliki keberanian, siswa yang belum bisa berenang terkadang memiliki ketakutan dalam mengikuti pembelajaran, (dalam Endang Poerwani, 2000: 84) rasa takut ditengarai adanya kekuatan atau rangsangan tertentu yang secara umum dapat menimbulkan rasa takut pada anak. Rasa takut mengakibatkan anak merasa adanya ancaman dan gangguan terhadap keamanan, kenyamanan yang kebahagiaan kehidupannya, misalnya rasa takut akan kedalaman kolam, takut tersedak air saat pembelajaran renang.

Keberanian berasal dari bahasa latin yaitu Cor yang berati "jantung", dan bahasa Perancis yaitu pada Abad Pertengahan Lama, Corage yang berarti "hati dan jiwa" atau cuer, yang berarti "hati." yaitu Untuk memiliki keberanian adalah harus memiliki hati untuk menghadapi ketakutan, bahaya

atau sakit yang diperlukan dalam membela kebenaran,, kehidupan rumah, mata pencaharian, budaya keluarga, maupun keyakinan.

Menurut Peter Irons (2003) Keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya. Sedangkan menurut Paul Findly (1995) Keberanian adalah suatu sifat mempertahankan dan memperjuangkan apa yang dianggap benar dengan menghadapi segala bentuk bahaya, kesulitan, kesakitan, dan lain-lain.

6. Pembelajaran Aktivitas Air

Dalam KTSP (Mulyasa, 2007: 54). ruang lingkup aktivitas air meliputi permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya, jadi aktivitas air merupakan suatu aktivitas yang dilakukan didalam air baik dalam bentuk bermain di air, bergerak ataupun renang di air.

Menurut Blackmore (2003) dalam Susan J. Grose (2007 : 5)

> "reminds us that movement is an indispensable part of learning and thingking, as well as integral part of mental processing . water learning takes the movement component of any activity, immerses it in water, and combines it with mental processing".

Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa, aktivitas air merupakan bagian tak terpisahkan dari belajar dan berfikir, serta sebagai bagian pembentukan dari proses mental.

Pembelajaran aktivitas air adalah suatu proses mengubah keterampilan menggerakkan anggota badan dengan mengapung di air dan seluruh anggota badan tersebut bergerak dengan bebas. Jadi pembelajaran aktivitas air merupakan suatu usaha manusia yang dilakukan dengan tujuan membantu memfasilitasi belajar keterampilan anak, secara khusus pembelajaran aktivitas air merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa agar dia belajar dengan mudah. Pembelajaran aktivitas air merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru dalam memberikan informasi yang berkaitan dengan aktivitas air (dalam Eka Nugraha, 2010 : 18).

Dengan demikian pembelajaran akan lebih berhasil mencapai tujuan yang diinginkan oleh guru. Keberhasilan mengajar dalam mencapai tujuan tidak ditentukan oleh guru saja, melainkan juga ditentukan oleh bagaimana sebaiknya siswa belajar. Pemahaman terhadap para siswa, bagaimana mereka berkembang secara intelektual, bagaimana mereka berpikir dan bagaimana mereka belajar.

Kenyataannya belajar membutuhkan banyak waktu, ketidaksabaran bagi pemula dan rasa takut akan tenggelam dapat mempengaruhi keterampilan dalam pembelajaran aktivitas air. Hal ini merupakan tugas pengajar untuk menghindarinya dengan cara menciptakan suasana tenang dan menyenangkan. Dengan demikian siswa dapat melakukan gerakan yang baik. Dengan melakukan aktivitas di air, anak berkesempatan untuk mengenal dan memahami lingkungannya. Melalui aktivitas itu pula, anak memperoleh

kesempatan untuk bergerak dengan bebas, dan dalam keadaan apapun dia harus menggerakkan seluruh anggota tubuhnya, untuk tujuan agar bisa mengapung dan bergerak. Keleluasaan itu merupakan rangsangan yang luar biasa, bukan dari segi fisik namun juga mental. Proses pembelajaran yang baik adalah dilakukan secara intensif, konsisten dan kontinyu yang tidak dapat menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik. Maka seorang pengajar harus pandai memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan anak didik. Upaya ini dapat dilakukan melalui metode pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain.

Pemikiran dari anak-anak pada umumnya ditunjukkan untuk memenuhi dorongan dari kata hatinya, yaitu mendapatkan suatu hal yang menyenangkan hatinya. Seperti kesenangan atau kegembiraan bila ia mendapatkan suatu mainan yang di khayalkannya, kesenangan bermain dengan teman-teman dan sebagainya. Forbel dalam (Eka Nugraha, 2010 : 18) berpendapat bahwa bermain itu bagi anak merupakan suatu peristiwa yang dapat memupuk dan mengembangkan kesanggupan. Baik itu kesanggupan jasmani maupun kesanggupan rohani menuju kearah nilai dan sikap hidupnya. Dari pendapat tersebut maka bermain merupakan kunci anak atau siswa dalam pengembangan keterampilan gerak (pembelajaran gerak). Untuk peningkatan bergerak tersebut maka bentuk-bentuk bermain harus sesuai dengan karakteristik anak, sehingga tidak menimbulkan efek yang negatif pada anak seperti takut bermain.

Dalam Eka Nugraha (2010 : 18 - 33) Ada beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran aktivitas air seperti :

1. Pemilihan Kegiatan

   Pilih kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan usia dan kemampuan. Anak yang lebih kecil, harus lebih sedikit tingkat kerumitannya. Pastikan bahwa anak yang lebih mudah memiliki kebutuhan kemampuan pendahulu untuk berpartisipasi. Ciptakan sebuah pengalaman individu dan kelompok yang bervariasi.

2. Ketangkasan

   Lingkaran ketangkasan adalah sebuah permainan yang cepat, aman dan pendekatannya tidak membahayakan jika digunakan untuk menilai kesesuaian air dan keterampilan bermain perkelompok. Atur kelompok tersebut dalam satu lingkaran besar, dan berdiri di atas kedalaman tertentu. Para peserta dibagi dua. Jika jumlah peserta dalam lingkaran tidak rata, anda perlu menggabungkan lingkaran selama penilaian. Jika jumlahnya sama, maka anda berdiri di luar lingkaran dan beri instruksi-instruksi kepada mereka. Bagi siswa yang berada pada lingkaran kesatu menjaga kaki mereka agar tetap di dasar kolam menggunakan topangan besar (pundak kaki melebar dan lutut agak membungkuk). Mereka saling memegang lengan bawah dan menyilang kebelakang kelompok lingkaran kedua. Penampilan dimulai dengan kelompok lingkaran kedua yang mengapung kedepan

dan belakang dalam lingkaran tersebut. berikan petunjuk-petunjuk dengan menggunakan sebuah format eksplorasi gerakan.

Buatlah sebuah catatan mental siswa yang terlihat gelisah (sebagian dari mereka tidak dapat menyelam pada saat mengapung di depan, sebagian tidak dapat membasahi telinga mereka pada saat mengapung kebelakang dan sebagian yang lainnya biasanya pindah, bergerak dan merebah ketika keterampilan tanpa gerak). Masing-masing kelompok menopang dan mencoba kemampuan ini.

3. Menyesuaikan Permainan dan Ketangkasan bagi Kebutuhan Individual

Sebelum memberikan adaptasi bagi siswa, berikanlah mereka kesempatan untuk mencoba kemampuan mereka untuk terlibat dalam kegiatan ini. Jika tidak berhasil, maka seorang guru dapat mencoba beberapa ide keterampilan individu mereka dan mengatur permainan.

4. Penggunaan Alat untuk Meningkatkan Permainan dan Pembelajaran

Sebuah alat dapat menambah dimensi baru terhadap sebuah aktivitas di air. Seperti sepatu katak, pelampung yang disediakan untuk semua pengguna. Jika tidak cukup menyewa alat-alat permainan tersebut, temukan dibagian gudang alat pendidikan jasmani / olahraga dan perhatikan alat apa yang dapat digunakan di area kolam contohnya bola karet atau plastik.

5. Mengatur dan Mencegah Cedera

Keselamatan memiliki perhatian khusus dalam sebuah kegiatan akuatik. Aktivitas air yang aman membutuhkan pengaturan dan perencanaan yang baik pula. Para guru penjas didorong untuk mengajarkan dasar keterampilan keselamatan air sebagai bagian dari program aktivitas di air dan permainan yang aman di dalam dan disekitar air. Kegiatan ini sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

6. Fasilitas Keselamatan

Sebelum program keselamatan dimulai dari fasilitas keselamatan. Temukan bahwa pengawas kolam mampu bersedia membantu program anda. Sebagai seorang guru periksalah fasilitas keselamatan agar menimilasir terjadinya cedera.

7. Program-program keselamatan

Ketika seorang guru hendak merencanakan kegiatan akuatik, maka pastikan bahwa kegiatan akuatik ini mengurangi resiko kecelakaan atau cedera perorangan. Seorang guru dapat mengurangi resiko-resiko tersebut dengan membuat pengawasan yang baik, membangun dan menyelenggarakan peraturan-peraturan, merencanakan keadaan darurat, dan mengajarkan keterampilan keselamatan perorangan kepada kelompok.

8. Meningkatkan Keselamatan Personal

Pembelajaran keterampilan keselamatan perorangan dapat membantu meningkatkan kemandirian siswa. Para siswa yang telah menguasai kemampuan ini akan lebih nyaman didalam air dan akan menikmati berbagai macam permainan dan unjuk ketangkasan.

9. Masuk dan Keluar Air secara Mandiri

Para siswa harus belajar bagaimana masuk dan keluar air sendiri dengan cara yang aman

10. Kontrol Pernapasan

Pengaturan pernapasan meliputi keterampilan untuk menahan nafas sebaiknya mengubah jalur udara melalui mulut dan hidung dengan cara tertentu. Gerakan dalam aktivitas air tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menahan napas, tetapi para peserta didik harus merasa nyaman menahan napas mereka selama 3 sampai 5 detik untuk menikmati aktivitas dibawah air. Perubahan ritmik udara merujuk kepada menghisap melalui mulut dan mengeluarkannya melalui hidung dan mulut. Pengeluaran melalui hidung harus ditekankan pada tahap awal pembelajaran untuk mengurangi resiko perserta menghirup air melalui hidung.

11. Membuka Mata dalam Air

Melihat di bawah air merupakan hal yang menarik. Pada awalnya mungkin pedih sesaat, tetapi para siswa menyesuaikan

dengan cepat dan mengalami sedikit masalah melihat objek atau siswa lain. Ajarkan siswa untuk tidak takut membuka mata di dalam air. Melihat kedalam air mengurangi resiko bertabrakan dengan siswa lain atau dengan siswa lain atau pinggiran kolam. Ini juda memberikan umpan balik kinestetik bagi perenang untuk mengetahui dimana tubuh mereka berada pada saat berenang. Siswa yang khawatir untuk menyelam wajah mereka biasanya menggunakan kaca mata khusus untuk mengurangi ketakutan tersebut.

12. Pengapungan tanpa Bantuan

Pengapungan tanpa bantuan atau meluncur adalah langkah pertama untuk menjadi perenang yang mandiri. Ajarkan siswa untuk bisa mengapung tanpa bantuan orang lain. Bentangkan lengan diatas kepala, tempatkan wajah didalam air, dan angkat berlahan kaki keluar dari dasar kolam untuk mengapung (tekan dengan kaki-kaki untuk meluncur kedepan). Mengapung terlentang harus mulai dari kedalaman air mencapai dada dan lengan melebihi pinggiran kolam secara horizontal. Ambil nafas dalam dan letakkan kepala kebelakang di dalam air sampai kedua telinga basah. Nyamankan dan biarkan kedua kaki mengapung didalam posisi horizontal. Kuncinya yaitu untuk menahan pengapung tanpa bantuan selama 5 detik.

13. Berputar

Menguasai cara berputar membiarkan siswa untuk merubah gerakan atau untuk mengistirahatkan diri setelah berputar dari depan kebelakang. Capai sebuah titik tujuan di depan kepala dan lanjutkan bergerak didepan.

14. Merubah Petunjuk

Perubahan petunjuk membantu individu untuk kembali dengan selamat. Para peserta harus dapa berenang pada jarak pendek dari pinggir kolam dan kembali menggunakan putaran yang lebar. Metode merubah petunjuk lainnya menghentikan renang, injakan air, putaran dan buatlah peraturan baru dan mulai berenang membelakangi pinggir kolam.

15. Injakan Air

Injakan air adalah posisi pendukung air yang dalam. Hal ini ditunjukkan dalam posisi semi vertikal, dengan kepala di atas dan keluar dari air. Ajarkan siswa untuk melakukan injakan air dengan cara Tangan menunjukkan gerakan mendayung-dayung. Dayungan adalah menggerakan tangan delapan dengan dengan telapak tangan didepan, gerakkan tangan kedepan dada kemudian menjauh ke posisi yang lebih luas dari pada punggung. Kaki di tekan dengan menendang kebawah. Gunakan tendangan kayuh sepeda, tendangan gunting, tendangan gerakan gaya dada atau tendangan berputar.

16. Menggunakan Baju Pelampung

Jika baju pelampung tersedia, para peserta didik harus tahu bagaimana menggunakannya dengan baik. Baju pelampung memberikan topangan bagi para perenang dan non perenang.

Dari penjelasan diatas tentang karakteristik dan struktur pengajaran renang seorang guru harus bisa menjelaskan dan memahami pemilihan kegiatan dalam aktivitas air.

7. Karakteristik Siswa SD

Menurut Depdiknas (2003: 13) berdasarkan tingkat usianya perkembangan siswa SD dapat digolongkan:

a. Perkembangan fisik

Siswa SD secara umum perkembangan fisik sejalan dengan perkembangan mental, terutama pada tahun-tahun pertama gizi dan kesehatan mempunyai dampak yang besar terhadap kecerdasan.

b. Perkembangan emosi

Siswa SD sudah menyadari bahwa ia tidak dapat menyatakan dorongan dan emosinya begitu saja tanpa mempertimbangkan lingkungannya. Ia belajar mengungkapkan perasaannya dalam perilaku yang dapat diterima secara sosial. Kebanyakan anak usia 6-12 tahun dapat dengan baik menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Ia tahu peran apa yang harus dimainkan di lingkungan rumah, sekolah dan di

kalangan teman sebaya. Disamping itu, melalui permainan dan olahraga anak dimungkinkan mengeluarkan emosinya secara wajar. Anak belajar aspek-aspek yang penting dari sosialisasi sepeti : belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak diterimanya dilingkungan, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olahraga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok serta keadilan dan demokrasi.

c. Perkembangan mental intelektual

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, siswa SD sudah mulai memasuki tahap operasional konkrit. Dari apa yang dipelajari disekolah, ia belajar menghubungkan konsep – konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasar pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, perbedaan jenis kelamin, moral dan sebagainya.

d. Perkembangan sosial

Pada masa ini dunia menjadi lebih luas dibandingkan dengan masa kanak-kanak,. Sejak masuk SD, keinginan anak untuk menjadi anggota kelompok dan diterima oleh kelompok sebaya semakin meningkat. Untuk itu ia cenderung mengikuti nilai-nnilai kelompok.

Walaupun kadang-kadang ini berarti harus menentang peraturan-peraturan dari orang tua.

e. Perkembangan moral

Pada masa ini pengertian anak tentang baik dan buruk, tentang keadilan menjadi lebih beragam (berdiferensiasi) dan lentur (fleksibel), tidak selalu berarti pada masa kanak-kanak. Dalam penilaian tentang baik dan buruk ia mulai mempertimbangkan dampak dari situasi-situasi khusus. Ia mulai memahami bahwa penilaian tentang baik buruk dapat berubah, tergantung dari keadaan dan situasi munculnya perilaku itu.

f. Perkembangan kepribadian

Kepribadian anak bisa dipengaruhi oleh orang tua, guru, dan teman-temanya. Anak mulai mengagumi tokoh-tokoh baik dari sejarah maupun cerita fiksi, dari dunia film atau olahraga. Berdasarkan pengalaman ini, ia membentuk konsep "diri idealnya", pribadi macam apa yang dicita-citakan bagi dirinya. Mula-mula ideal ini dibantu menurut pola orang tua, guru dan tokoh-tokoh dilingkungan dekatnya. Dengan meningkatnya usia, orang-orang yang tidak dikenal tapi pernah didengar atau dibaca dapat juga menjadi inti dari inti idealnya. Dari sumber-sumber yang banyak membentuk anak "diri ideal" yang akan menjadi patokan umum bagi perilakunya

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat sekolah dasar, sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya.

8. Prinsip – Prinsip Developmentally Approciate Practice (DAP)

Salah satu konsep yang relevan dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan anak adalah konsep Developmentally Appropriate Practice (DAP) atau dalam bahasa Indonesia berarti ”Pendidikan yang patut sesuai dengan tahapan perkembangan anak” (Megawangi, 2005 : 1). Berdasarkan konsep ini, para pendidik harus mengerti bahwa setiap anak adalah unik mempunyai bakat, minat, kelebihan, dan kekurangan, dan pengalaman yang berbeda-beda. Oleh karena itu, para pendidik hendaknya dapat menyesuaikan diri dengan keunikan-keunikan tersebut.

Konsep atau pendekatan DAP ini telah menjadi acuan dalam pelaksanaan program pendidikan anak usia dini dan dalam pengembangan selanjutnya diadaptasi dalam program pendidikan dasar terutama untuk kelas rendah. Banyak uraian yang bisa kita temukan dalam prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) dalam pengertian penyesuaian sesuai substansi, sekaligus metode dan strategi dengan karakteristik siswa atau peserta didik. Prinsip Pokok DAP (Developmentally Appropriate Practice).

Metode pembelajaran yang sejalan dengan konsep DAP adalah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Metode ini, selain sesuai dengan tahapan perkembangan anak, juga memperhatikan keunikan setiap anak.

Metode pembelajaran dengan konsep DAP dianggap dapat mempertahankan, bahkan meningkatkan gairah belajar anak-anak. Konsep DAP memperlakukan anak sebagai individu yang utuh (*the whole child*) yang melibatkan empat komponen, yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sifat alamiah (*dispositions*), dan perasaan (*feelings*); karena pikiran, emosi, imajinasi, dan sifat alamiah anak bekerja secara bersamaan dan saling berhubungan. Dengan kata lain, metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang dapat melibatkan semua aspek ini secara bersamaan, sehingga perkembangan intelektual, sosial, dan karakter anak dapat terbentuk secara simultan

Prinsip-prinsip ini didasarkan pada yang dikembangkan oleh Bredekamp et. al (dalam Megawangi, 2005).

Tabel 1. Prinsip dan Praktek DAP

Prinsip	Praktek
Belajar paling efektif bagi anak-anak adalah ketika kebutuhan fisiknya sudah terpenuhi, dan ketika secara psikologis mereka merasa aman	DAP memperhatikan kebutuhan biologis anak. Pada usia TK dan SD anak-anak memerlukan aktivitas fisik yang membuat mereka aktif, sehingga dapat membantu pembentukan kepercayaan dirinya. Contohnya, anak tidak disuruh duduk, menulis, dan mendengarkan ceramah guru

dan nyaman.	dalam waktu yang lama. DAP memberikan peluang bagi anak untuk aktif, bermain, waktu tenag, belajar, dan beristirahat secara seimbang. Anak-anak akan lebih cepat mempelajari suatu konsep dengan keterlibatannya secara aktif, misalnya bekerja dengan obyek nyata/tiruannya atau kerja tangan, daripada hanya disuruh mendengarkan guru. Lingkungan belajar juga harus aman sehingga semua anak merasa aman dan diterima oleh lingkungannya.
Anak-anak membangun Pengetahunnya	Anak-anak membangun pengetahunnya Pengetahuan anak yang dibangun merupkan hasil dari interaksi dinamis antara individu, dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Artinya, anak mendapatkan pengetahuan melalui eksplorasi dan eksperimen aktif. Salah satu eksperimen yang berharga adalah membuat kesalahan yang konstruktif yang merupakan hal yang penting bagi perkembangan mentalnya, yaitu belajar dari kesalahan. Anak-anak perlu membangun hipotesanya dengan mengadakan percobaan dan berbagai bentuk manipulasi, mengamati apa yang terjadi, membandingkan hasilnya, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawabannya.
Anak-anak belajar melalui interaksi sosial dengan para orang dewasa di sekitarnya dan teman-teman sebayanya	Contoh terpenting adalah hubungan antara orang tua dan anak. Para guru mendorong agar hubungan dapat terjalin lebih kuat, termasuk dengan kawan sebayanya dan orang dewasa lainnya, sehingga proses belajaran akan lebih efektif. Tugas guru adalah memberi dukungan, mengarahkan, dan memberikan motivasi, sehingga anak adapat belajar berinteraksi dan menjadi individu manidiri. Kurikulum DAP akan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengerjakan suatu pekerjaan berkelompok, sehingga anaka dapat belajar

	berkomunikasi dan berinteraksi dengan kawan-kawannya. Termasuk juga diskusi di kelas yang dipandu langsung oelh gurunya.
Anak-anak belajar melalui bermain	Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi, bereksperimen, memanipulasi, yang semuanya adalah ahl yang paling penting untuk membangun pengetahuan dan membangun kemampuan berpikir representatif. Ketika bermain, anak-anak dapat belajar mengkaji dan meningkatkan daya pikirnya melalui respon yang diperoleh dari lingkungan fisik dan sosialnya. Melalui bermainlah anak-anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya. Pada usia SD, permainan anak-anakmenjadi lebih berorientasi pada peraturan dann dapat meningkatkan kemandirian dan kerjasama, sehingga dapat mendukung perkembangan sosial, emosi, dan intelektualnya.
Ketertarikan anak-anak terhadap sesuatu, dan rasa ingin tahunya yang tinggi dapat memotivasi belajar anak	Anak-anak membutuhkan pengalaman yang mempunyai arti penting bagi ereka. Dalam kelas yang sesua dengan DAP, para guru akan mencari cara dan strategi untuk membuat anak tertarik dan memberikan peluang bagi anak untuk memecahkan persoalan secara bersama. Guru akan mencari berbagai aktivitas dan kegiatan yang dapat menarik minat anak, sehingga motivasi anak untuk belajar akan meningkat. Hal ini akan menumbuhkan kecintaan anak untuk belajar, rasa ingin tahu, perhatian, dan motivasi dari dalam diri anak untuk terus mencari pengetahuan.

Prinsip DAP diterapkan mengandung asumsi bahwa kurikulum, interaksi anak dan orangtua atau guru, interaksi sekolah dan rumah, serta

penilaian harus sesuai dengan prinsip DAP. Berdasarkan hal tersebut, prinsip DAP mengembangkan contoh-contoh pembelajaran yang patut sesuai dengan perkembangan anak. DAP sendiri dapat diterapkan baik di TK/PAUD maupun SD. Dari prinsip DAP tersebut anak-anak atau siswa dapat belajar melalui bermain, guru pendidikan jasmani disini hendaknya dapat melakukan pembelajaran khususnya aktivitas air lewat pendekatan bermain.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai proses pembelajaran baik secara teori maupun praktek dilapangan telah banyak dilakukan salah satunya penelitian tentan "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jogkok Melalui Pendekatan Permainan Pada Siswa SMP Negeri 2 Tanjungpandan Belitung" oleh Daryono (2009). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa VII C SMP Negeri 2 Tanjungpandan Belitung yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 rata-rata nilai siswa 67,19 meningkat dari nilai rata-rata sebelumnya. Pada siklus 2 nilai rata-rata 71,25 meningkat dari pada siklus 1. Pada siklus 3, semua siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal.

C. Kerangka Berpikir

Keberanian lewat pengenalan air merupakan materi dalam olahraga renang. Dalam pembelajaran materi pokok terutama dalam hal meningkatkan keberanian siswa dalam belajar aktivitas air.

Komponen utama dalam pembelajaran adalah kegiatan belajar-mengajar. Didalam kegiatan belajar-mengajar salah satunya mencakup pemilihan teknik mengajar serta media yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Persiapan yang baik bagi seorang guru adalah menyiapkan materi pelajaran dengan mengerjakan semua soal secara berurutan seperti seorang siswa. Disamping itu, seorang guru harus menguasai berbagai macam model, strategi atau pendekatan pembelajaran sehingga dalam menyampaikan materinya akan lebih mudah dan bervariasi dan siswa tidak merasa bosan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa digunakan adalah pembelajaran dengan pendekatan bermain.

Pendekatan bermain merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan permainan sehinga pembelajaran menjadi menyenangkan. Dari menggunakan permainan tersebut maka sebagai seorang guru harus dapat memberikan pelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan. Salah satunya pembelajaran keberanian lewat pengenalan air.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari pendekatan yang diterapkan. Hal tersebut diwujudkan dalam penulisan penelitian tindakan kelas (PTK) yang penulis lakukan dalam rangka meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air pada siswa kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta.

D. Hipotesis Tindakan

Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan terhadap penelitian sebagai berikut :

"melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran aktivitas air dapat meningkatkan keberanian siswa kelas I C SD Muhammadiyah Bodon tahun ajaran 2012 / 2013"

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yang dilakukan secara kolaboratif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau kerjasama dengan guru Pendidikan Jasmani dan kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah. Model penelitian ini adalah model Kurt Lewis, yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Nana Syaodih, 2010:145).

Menurut Suharsimi Arikunto (2008:3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

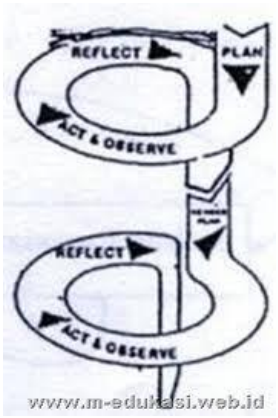
Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keberanian siswa kelas I C dalam pembelajaran aktivitas air SD Muhammadiah Yogyakarta, dengan pendekatan bermain.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart. Menurut Pardjono (2007:22), menyebutkan: mereka menggunakan empat komponen

penelitian dalam setiap langkah, (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi).

Model Kemmis dan Mc Taggart ini merupakan pengembangan dari model Lewin. pada Model Kemmis dan Taggart, komponen tindakan dan observasi menjadi satu komponen karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan. Adapun tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Model Kemmis dan Mc Taggart
Sumber: Pardjono dkk. (2007:21)

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta kelas I C semester 2 tahun ajaran 2012/2013.

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas I C SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta.

3. Siklus PTK

Penelitian PTK ini adalah kegiatan pemberian tidakan atau perlakuan dalam proses pembelajaran. Perlakuan pada siklus berikutnya (yang satu) harus berbeda secara jelas dari siklus sebelumnya (yang lain). Jika yang berbeda hanya topik, sementara perlakuannya masih sama, berarti siklus itu masih sama, tak dapat dinamakan siklus baru. Siklus akan terus dilanjutkan dengan siklus berikutnya sampai masalah terpecahkan.

D. Prosedur Penelitian

1. Langkah Persiapan PTK

Persiapan sebelum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dan dibuat berbagai input dan instrument yang akan dilaksanakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, oleh peneliti, kolaborator dan siswa, yaitu :

a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

   Dengan Kompetensi Dasar mempraktikan aktivitas dasar di air dan Mempraktikkan berbagai permainan di air dangkal disertai nilai percaya diri, kebersihan, dan disiplin.

b. Guru beserta Kolaborator membuat persiapan perangkat pembelajaran berupa lembar pengamatan dan pedoman pelaksanaan siswa berupa: wawancara, lembar observasi siswa, observasi guru, observasi kelas dan dokumentasi.

c. Kriteria siswa yang berani apabila siswa, berani masuk ke kolam siswa berani membasuh semua anggota badannya dengan air, siswa senang dalam pembelajaran dan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Langkah Pelaksanaan PTK

Setelah guru yakin bahwa siswa sudah memahami tindakan dalam pembelajaran dengan model baru, yang menekankan pada pembentukan keberanian siswa. Langkah awal dari pelaksanaan tindakan dengan model baru sebagai berikut:

a. Guru menjelaskan pada siswa bahwa dalam pembelajaran penjasorkes, pokok bahasan aktivitas air menggunakan pendekatan bermain dalam membentuk keberanian siswa
b. Guru menjelaskan materi renang dapat membentuk keberanian siswa: dari sikap pengenalan air, sifat air, gerak tubuh dalam air, gerak mengapung dalam air.
c. Siswa melakukan tindakan ini secara urut dan bergantian, mengikuti instruksi guru, dan pada pelaksanaan ini peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan dengan lembar pengamatan yang telah disiapkan.

3. Langkah Pengamatan PTK

Sesudah guru selesai melakukan tahapan tindakan subjek, maka langkah berikutnya merancang bagaimana pengamatan dilakukan. Hal-hal yang perlu dilaporkan tentang pengamatan adalah:

a. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dibantu oleh kolaborator
b. Pengamatan dilakukan saat siswa melakukan tindakan bersama-sama
c. Pengamatan objek yang diamati adalah: kegiatan siswa yang sedang mengikuti pelajaran penjas, kegiatan guru yang melakukan proses pembelajaran dan keadaan lingkungan sekolah.

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus satu kali tatap muka dan apabila siklus II belum berhasil akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Guru dan Kolaborator melakukan refleksi, refleksi di sini meliputi kegiatan : analisis, sintesis, penafsiran (penginterpretasian), menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya.

Selanjutnya dapat dilakukan analisis data dalam rangka refleksi setelah implementasi suatu paket tindakan perbaikan, mencakup proses dan dampak seperangkat tindakan perbaikan dalam suatu siklus PTK sebagai keseluruhan. Dalam hubungan ini, analisis data adalah proses

menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengorganisasikan, dan mengabstraksikan data secara sistematis danrasional untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap tujuan PTK.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan. Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan pengabstraksian data mentah menjadi informasi yang bermakna. Paparan data adalah proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif, representasi grafis dan sebagainya. Sedangkan menyimpulkan adalah proses pengambilan inti sari dari sajian data yang telah terorganisasikan tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat dan /atau formula yang singkat dan padat tapi mengandung pengertian luas.

Jika dari hasil analisis dan refleksi, hasil yang didapat menunjukkan keberhasilan dan menurut peneliti (sebaiknya setelah berdiskusi dengan sejawat) permasalahan sudah dapat diatasi, maka PTK diselesaikan pada siklus 1. Jika dari hasil analisis dan refleksi, indikator keberhasilan belum tercapai, maka dirancang kembali rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan instrument antara lain: pedoman wawancara, lembar observasi, dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 156) observasi atau pengamatan merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra.

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan pengamatan, menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hal yang akan diamati adalah keberanian siswa selama mengikuti pembelajara penjas khususnya aktivitas air. Pedoman pengisian instrumennya sudah tersedia, observer tinggal membubuhkan tanda *check* (v) jika hal yang diamati muncul, antara lain:

a. Lembar observasi penilaian proses sikap berani selama pelajaran penjas berlangsung.
b. Lembar observasi kelas terhadap guru

   Lembar observasi Guru dalam kegiatan pembelajaran meliputi

   1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu peningkatan keberanian
   2. Memberi keyakinan sukses sebelum siswa melakukan
   3. Memberikan umpan balik termasuk koreksi kepada siswa
   4. Memberikan kesempatan atau umpan secara *progress*
   5. Melakukan pembelajaran yang bersifat menyenangkan

6. Memberikan evaluasi kepada siswa

c. Lebar observasi terhadap perilaku siswa

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari kata asalnya "dokumen", yang artinya barang-barang tertulis (dalam Suharsimi Arikunto, 2006: 158). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran antara lain: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, daftar hadir siswa, daftar nilai. Proses pembelajaran dicatat dalam lapangan dan dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan.

3. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data kualitatif dengan cara dialog langsung dengan siswa yang dinilai (Pardjono, 2007: 42).

4. Validitas dan Reabilitas Instrument

Dalam penelitian ini untuk menggambarkan validitas instrument menggunakan *content validity* atau validitas isi kemudian menggunakan expert *judgement* atau yang biasa disebut dengan konsultasi ahli dan sedangkan untuk reabilitas instrument menggunakan teknik triangulasi data dalam Suharsimi Arikunto (2010: 178), artinya pemantapan data melalui tiga sudut, data akan dikumpulkan melalui sumber majemuk untuk memasukan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber majemuk maksudnya digunakan lebih dari satu sumber untuk memastikan

kebenaran suatu data. Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik pengambilan data. Mengecek data kepada informan yang sama dengan teknik pengumpulan data yang berbeda. Peneliti mengecek data dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara dipergunakan untuk mendapatkan data dengan mengadakan dialog langsung dengan subjek (siswa) yang akan dinilai, teknik ini dipandang sebagai pengumpulan data kualitatif yang tepat.
2. Observasi merupakan teknik pengumpulan terhadap sasaran pengukuran (siswa dan guru) dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya. Hal yang akan diungkap spesifik, disini keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran aktivitas air.
3. Dokumentasi merupakan segala alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar baik yang berupa catatan maupun gambar kegiatan selama proses pembelajaran penjas.

Dalam penelitian ini, guru bertindak sebagai peneliti yang melakukan tindakan, sedangkan kolaborator mengamati terhadap berlangungnya proses tindakan dengan menggunkan lembar observasi, metode wawancara, dokumentasi. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengumpulkan data mengenai

aktivitas guru dan siswa selama pembentukan keberanian dengan pendekatan bermain.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

No	Data	Objek	Instrumen
1	Proses Pembelajaran	Guru	Lembar Observasi Dokumentasi
2	Partisipasi	Guru Siswa	Lembar Observasi Dokumentasi
3	Keberanian	Siswa	Lembar Observasi Dokumentasi wawancara

G. Teknik Analisis Data

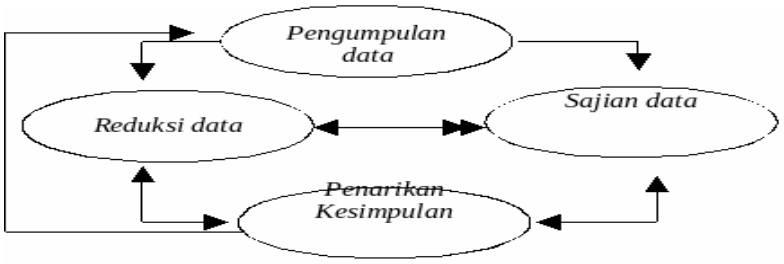
Data yang telah diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Data kualitatif dalam lembar observasi diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan secara berturutan yaitu pengumpulan data reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistimatis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul disajikan secara sistimatis dan perlu diberi makna.

Dalam PTK ini juga dilakukan teknis analisis data dengan membandingkan kesesuaian rencana pembelajaran yang telah didiskusikan antara peneliti dengan kolabolator dengan pelaksanaan di lapangan dengan cara dicatat dalam lembar obsevasi guru (LOG). Dampak dari penerapan pembelajaran pendekatan bermain terhadap kondisi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, selanjutnya dicatat dalam lembar observasi siswa (LOS), menganalisis hasil dokumentasi kamera, dan menganalisis hasil pengamatan tentang keberanian siswa dan menganalisis hasil wawancara terhadap siswa. Ketiga analisis data ini dilakukan dengan teliti dan cermat agar dapat ditarik kesimpulan dengan benar. Model analisis kualitatif yang

terkenal adalah model Miles & Hubberman (1992) dalam Tjetjep Rohendi (1992:20) yang meliputi :

Analisis dan interpretasi data juga dapat dilakukan dengan cara mencari pola atau esensi dari hasil refleksi diri yang dilakukan guru kemudian, digabung dengan data yang diperoleh dari beberapa pengamat yang membantu. (dampak PTK dan efektivitasnya). Model analisis ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Model analisis PTK

Sumber : Miles & Hubberman (1992) dalam Tjetjep Rohendi (1992:20)

Data yang diperoleh akan dikategorikan berdasarkan kriteria yang dihitung menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan metode persentase, untuk membandingkan suatu prestasi dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam perhitungan PAP ini diketahui penguasaan kompetensi minimal yang mungkin dicapai adalah sebesar 0% sedangkan skor maksimal yang mungkin dicapai adalah 100%. Kategorisasi

data pada penelitian ini akan dikategorikan menjadi 5 kelas. Perhitungannya menggunakan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2009: 70).

$$P = \frac{\text{Skor tertinggi – skor terendah}}{\text{Jumlah kelas}} = \frac{100 - 0}{5} = 20$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka diperoleh patokan kategorisasi data sebagai berikut:

Tabel 3. Pengkategorian keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air

No	Aspek	Keaktifan Siswa	Kriteria
1	Keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui lembar observasi, dokumentasi, dan wawancara	80 -100 %	Amat Baik
		60 – 79 %	Baik
		40 – 59 %	Cukup
		20 – 39 %	Kurang
		0 – 19 %	Amat Kurang

Tabel 4. Aktivitas Guru dalam mengajar aktivitas air

No	Aspek	Keaktifan Guru	Kriteria
1	Aktivitas guru dalam pembelajaran aktivitas air	80 -100 %	Amat Baik
		60 – 79 %	Baik
		40 – 59 %	Cukup
		20 – 39 %	Kurang
		0 – 19 %	Amat Kurang

Analisis terhadap keberanian siswa dalam aktivitas air dilakukan dengan yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi pada proses pembelajaran aktivitas air

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

Proses penelitian tindakan di SD Muhammadiyah Bodon Yogyakarta, peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Penjasorkes dalam upaya meningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan permainan yang dilakukan selama dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan 2 kali pertemuan, siklus kedua dilaksanakan 2 kali pertemuan. Setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi proses perilaku peningkatan keberanian siswa dalam proses pembelajaran aktivitas air. Penlitian ini dilakukan di kolam renang Tirta Mulya Malangan, Umbulharjo, Bantul.

B. Pelaksanaan Tindakan

1. Siklus I, pertemuan ke-1

a. Tahap Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

1) Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator dan siswa. Peneliti, kolaborator dan siswa melakukan

tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-model pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain.

2) Membuat skenario model-model pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain, menyusun RPP dengan pokok bahasan pengenalan air.
3) Menyiapkan fasilitas pembelajaran, alat- alat yang digunakan dalam aktivitas air.
4) Dalam peneliti ini dibuat dan disusun instrumen untuk melakukan monitoring keberanian siswa selama pembelajaran aktivitas air, melalui lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.
5) Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
6) Menyiapkan kegiatan refleksi.

b. Tahap Pelaksanaan (*action*)

Pertemuan ke-1, dilaksanakan pada hari Sabtu,16 Maret 2013, dua jam pelajaran (70 menit) dengan urut-urutan kegiatan sebagai berikut:

1) Guru mengumpulkan siswa dengan cara dibariskan, salah satu anak diminta untuk memimpin berdoa, presensi siswa dalam hal ini jumlah siswa 36.

Gambar 3 : Siswa di absen

2) Selanjutnya guru melakukan pembelajaran sesuai materi pada hari ini yaitu, pembelajaran aktivitas air dan pengenalan air di kolam antara lain: Permainan 1. Siswa melakukan pemanasan, siswa bermain naik kereta api dengan jara berbaris kemudian berjalan mengelilingi kolam yang dangkal.

Permainan 2. Siswa melakukan bermain cicak-cicak di dinding. siswa masuk ke kolam, kemudian siswa menghadap ke tembok. Kemudian siswa berjalan ke samping mengelilingi kolam dengan tangan memegang dinding kolam.

Gambar 4 : Siswa bermain cicak-cicak di dinding

Permainan 3. Siswa melakukan permainan tembak-tembak air secara bersamaan.

Gambar 5 : Siswa melakukan permainan tembak air

Permainan 4. Bermain menebak jumlah jari guru dengan cara menyelam. Siswa masuk kedalam kolam, kemudian guru menaruh tangannya di dalam kolam, kemudian guru mengacungkan jari dalam kolam, nanti siswa menyelam dan menebak jari guru yang mengacung di dalam kolam.

Gambar 6 : siswa menebak jumlah jari guru di dalam kolam

Permainan 5. Bermain lomba lari di sepanjang kolam renang

Gambar 7 : siswa melakukan lomba lari

Permainan 6. Bermain berburu harta karun, guru menyebar koin, kemudian siswa masuk menyelam mengambil koin.

Gambar 8 : siswa berlomba mencari koin dalam kolam

3) pada akhir pembelajaran peneliti melakukan pendinginan, siswa membuat lingkaran dan bermain bisik kata. Kemudian berhitung berdoa lalu di bubarkan.

Gambar 9 : siswa bermain bisik kata

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 maret 2013, dua jam pelajaran (70'). Materi pokok hampir sama dengan pertemuan pertama hanya pada pertemuan kedua waktu permainan kereta api, dimulai dari kolam yang lebih dalam. Jumlah permainannya, aturan dan pelaksanaannya sama seperti pada pertemuan pertama hanya saja dilakukan pengulangan permainan sebanyak dua kali. Pertemuan kedua ini lebih banyak pada evaluasi proses belajar aktivitas air.

c. Tahap pengamatan (*observasi*)

Penelitian tindakan ini difokuskan pada kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain, maka hasil pengamatan di lapangan disajikan secara

kualitatif. Hasil pengamatan peneliti dan kolaborator terhadap proses pembelajaran diperolah gambaran sebagai berikut:

1. Pengamatan Terhadap Guru

   Berdasarkan pengamatan kolaborator terhadap guru di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung maka dapat diperoleh gambaran tentang kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran berlangsung, kelebihannya sebagai berikut:

   a) Guru telah berusaha mempersiapkan peralatan dan lingkungan belajar dengan sebaik-baiknya. Contohnya guru telah memberi dan membagi tugas kepada siswa untuk membawa dan membuat / merangkai peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

   b) Guru telah berusaha memberikan materi pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan permainan, selalu mendorong dan memotivasi siswa lebih aktif dalam melaksanakan aktivitasnya. Contohnya pada saat kelompok siswa melakukan gerakan memasukkan kepala ke dalam air selalu memotivasi siswa bahwa mereka pasti dapat melakukannya.

   c) Guru telah berusaha membuat suasana pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan (AKIM). Contohnya pada saat proses pembelajaran guru selalu

menekankankan kepada siswa bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang selalu aktif, kreatif, inovatif sehingga menyenangkan.

d) Guru telah berusaha memberikan koreksi terhadap kesalahan yang dilakukan siswa baik secara umum maupun secara khusus. Contohnya koreksi yang dilakukan secara khusus diberikan secara individu adalah ketika siswa pada saat bermain di air. Koreksi secara umum guru selalu memberi koreksi setiap kelompok siswa melakukan gerakan yang tidak sesuai dengan harapan.

e) Guru mengevaluasi keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air.

Kekurangannya sebagai berikut:

a) Guru belum memberi pengarahan kepada kameramen sehingga pengambilan gambar mengganggu konsentrasi siswa.

b) Guru belum memberikan teguran atau sangsi kepada siswa yang masih duduk-duduk mencuri kesempatan saat pembelajaran berlangsung.

Adapun hasil observasi kelas terhadap guru dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata semua unsur seperti tersebut di atas yaitu 67% pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 73% dari skor maksimal 100%

2. Pengamatan terhadap perilaku siswa

Berdasarkan pengamatan peneliti dan kolaborator terhadap siswa, maka diperoleh gambaran kelebihan dan kekurangan siswa selama pembelajaran berlangsung, kelebihannya sebagai berikut:

a) Siswa tampak bersemangat dan berusaha untuk dapat melakukan kegiatan proses pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan permainan. Situasi permainan sangat menyenangkan dan menggembirakan merupakan hal yang baru dan menarik bagi siswa.
b) Komunikasi siswa dengan teman-teman terjalin dengan baik begitupun juga terhadap guru, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Contohnya saling bekerjasama dalam menyusun rintangan.
c) Sebagian besar siswa selalu hadir tepat pada waktunya, sehingga proses pembelajaran tidak mengalami hambatan dan berjalan sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Kekurangannya sebagai berikut:

a) Siswa masih ada yang mencuri kesempatan untuk duduk saat pembelajaran berlangsung (3 siswa). Siswa duduk karena menangis setelah di ganggu temannya . kemudian anak itu mau mengikuti pembelajarannya lagi.

b) Siswa masih belum bersungguh-sungguh dalam menjalankan instruksi dari guru.

c) Siswa masih ada yang terlambat mengikuti pembelajaran karena tempat ganti pakaian terbatas (2 siswa putri).

b. Tahap *Refleksi* Siklus I

Setelah selasai pelaksanaan pada siklus pertama, peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil pelaksanaan tindakan. Masing-masing pihak menyampaikan pendapat dan pandangannya selama tindakan diberikan. Dalam membahas dan mengevaluasi hasil keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain selama siklus I, tampak upaya peneliti untuk meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajarannya. Adapun hasil refleksi sebagai berikut.

Pada siklus pertama peningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain dikatan ada peningkatan tapi belum berhasil pada skor kriteria amat baik. Hal ini dapat dilihat pada perkembangan kegiatan peneliti dari pertemuan pertama sampai kedua ada kemajuan baik dari metode mengajarnya, dan interaksi guru terhadap siswanya. Prilaku keberanian siswa dalam aktivitas air pada siklus I sudah mengalami peningkatan walaupun belum maksimal, dilihat dari skor prosentase dari pertemuan ke-1 skor 71,55% dan pada pertemuan ke-2 skor 78,94% dari skor maksimalnya adalah 100% ada peningkatan 7,39 %.

Dari hasil refleksi pembelajaran pada siklus I, hasil yang diharapkan belum optimal sehingga dalam penelitian ini merasa perlu untuk melanjutkan tindakan pada siklus kedua. Adapun yang darus dilakukan oleh peneliti pada siklus kedua yaitu :

1) Guru harus membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menggembirakan yaitu lebih memodifikasi permainan-permainannya

2) Guru harus menegur siswa yang masih suka bermain-main sendiri, duduk di pinggir kolam saat pembelajaran berlangsung.

2. Siklus II, pertemuan ke-1

Dari hasil pada siklus I diambil pokok permasalahan, yaitu siswa masih perlu di tingkatkan lagi keberanian dalam pembelajaran aktivitas air, dengan pemberian permainan-permainan di dalam pembelajarannya.

a. Tahap Perencanaan (*Planing*)

Pada siklus kedua ini direncanakan menggunakan permainan yang berbeda dari siklus pertama untuk meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air. Pada kegiatan akhir pertemuan kedua diadakan evaluasi selama proses tindakan, peneliti bersama kolaborator mengamati dan merekan kegiatan yang terjadi melalui lembar observasi, dokumen foto, agar hasil pengamatan dapat direfleksikan.

b. Tahap pelaksanaan (*action*)

Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 26 maret 2013, selama dua jam pelajaran (70 menit). Materi pokok pembentukan keberanian siswa selama pembelajaran aktivitas air, melalui pemberian permainan dalam pembelajaran.

1. Sebagai persiapan guru membuka pelajaran dengan mengumpulkan siswa berdoa, mengadakan presensi, apersepsi dan menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II

2. Setelah itu siswa melakukan pemanasan dengan permainan menirukan gerak ubur-ubur di laut.

Gambar 10: Siswa bermain menirukan ubur-ubur.

3. Kegiatan selanjutnya inti pembelajaran, pertemuan ke-3 ini terdiri dari 5 kegiatan permainan sebagai berikut :

Permainan 1. Siswa memegang jari kaki dalam kolam terhadap teman di sebelahnya sesuai dengan aba-aba guru, misalnya guru memberikan

aba-aba untuk memegang jari jempol kaki temannya, siswa langsung bergegas untuk memegang jempol kaki teman di sampingnya.

Gambar 11: Memegang jari kaki teman.

Permainan 2. Bermain lingkaran bdan membentuk bintang laut. semua siswa saling berpegangan tangan, kemudian bersama-sama menengkurapkan badannya.

Gambar 12: Bermain lingkaran dan membentuk bintang laut.

Permainan 3. Siswa bermain lomba estafet bola.

Gambar 13: Bermain estafet bola.

Permainan 4. Siswa bermain batu karang. siswa memperagakan batu karang dengan posisi duduk, kedua lutut didepan dada, wajah menempel pada lutut dan kedua tangan memegang kaki.

Gambar 14: Bermain batu karang

Permainan 5. Berlomba menenggelamkan bola ke dalam kolam.

Gambar 15: Bermain menenggelamkan bola

4. Kegiatan penutup dengan permainan bernyanyi kepala pundak lutut kaki. Setelah itu siswa dikumpulkan, kemudian berhitung lalu di bubarkan.

Gambar 16: Bernyanyi kepala pundak lutut kaki.

Pertemuan ke-4, pada hari selasa, tanggal 2 April, pada pertemuan keempat ini peneliti masih memberikan penekanan peningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air. Materi pada pertemuan ke-4 ini hampir sama dengan materi pada pertemuan ke-3, hanya pada pertemuan ke-4 ini di setiap akhir tindakan diadakan evaluasi proses dan pengulangan permainan sebanyak dua kali.

c. Tahap Pengamatan (*observasi*)

1. Pengamatan terhadap guru

berdasarkan pengamatan kolaborator terhadap guru di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung maka dapat diperoleh gambaran sebagai berikut :

a) Guru berusaha memberikan materi pembelajaran pada siswa melalui pendekatan bermain yang mengarah kedapa indikator ketercapainya keberanian siwa.

b) Guru telah berusaha membuat suasana pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan.

c) Guru selalu memberikan koreksi dan motivasi terhadap siswa agar siswa berani untuk melakukan instruksi setiap permainan pada saat pembelajaran.

d) Guru selalu menjelaskan dan memberikan jawaban yang ditanyakan siswa, dan memberikan contoh setiap tindakan yang akan dilakukan.

Adapun hasil observasi kelas terhadap guru dapat dilihat dari proses pembelajaran aktivitas air. Dengan perolehan skor pada siklus II pertemuan pertama dengan skor 80% dan pada pertemuan kedua dengan skor 83%. Berarti ada peningkatan positif dan masuk ke dalam kriteria skor amat baik.

2. Pengamatan Terhadap Siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti sekaligus sebagai guru dan kolaborator terhadap siswa maka dapat diperoleh gambaran sebagai berikut :

a) Siswa sangat senang dan gembira dalam melakukan beberapa tindakan permainan dalam aktivitas air. Hal ini di tandai dengan muka ceria para siswa dan menjawab sangat senang ketia bisa bermain diair.

b) Siswa dapat beradaptasi dengan perilaku keberaniannya, terbukti di pertemuan ke-4 tindakan ini sudah tidak dijumpai anak yang tidak berani memasukkan kepalanya kedalam air.

c) Siswa tampak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran aktivitas air.

d) Keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air mulai terbentuk dalam setiap pembelajarannya. terbukti adanya peningkatan dalam setiap tindakan dari siklus I hingga tindakan ke-4 pada siklus II.

Adapun hasil pengamatan terhadap perilaku keberanian siswa saat pembelajaran aktivitas air berlangsung dapat dilihat perolehan skor siklus II pertemuan pertama dengan skor 83,66% dan pada pertemuan kedua dengan skor 90,22%. Hal ini ada peningkatan dari kriteria baik menjadi amat baik.

d) Tahap Evaluasi (*Refleksi*) Siklus II

Setelah selasai pelaksanaan pada siklus pertama, peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil pelaksanaan tindakan. Masing-masing pihak menyampaikan pendapat dan pandangannya selama tindakan diberikan. Dalam membahas dan mengevaluasi hasil keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain selama siklus I, tampak upaya peneliti untuk meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajarannya. Adapun hasil refleksi sebagai berikut.

Pada siklus II peningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain ada peningkatan

kriteria skor amat baik. Prilaku keberanian siswa dalam aktivitas air pada siklus II sudah mengalami banyak peningkatan, dilihat dari skor prosentase dari pertemuan ke-I skor 71,55% dan pada pertemuan ke-4 skor 90,22% ada peningkatan 19% .

Dari hasil refleksi pembelajaran pada siklus II, hasil yang diharapkan belum sudah tercapai pada kriteria skor amat baik. Maka penelitian ini dianggap sudah cukup dan tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

C. Penyajian data

1. Hasil dari wawancara pada siswa pada akhir siklus I

   Wawancara dilakukan secara klasikal terhadap seluruh siswa.

   Tabel 5. Wawancara peneliti dengan siswa saat berakhirnya siklus I

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana pendapat anak-anak ketika pertama kali mendapat pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain?	Asik pak, bisa bermain di air
2	bagaimana dengan suasana pembelajarannya, apakah kalian merasa senang?	Ya pak, suasananya menyenangkan pak
3	apakah sekarang kalian sudah merasa berani untuk mengikuti pembelajaran aktivitas air?	Sudah berani pak,
4	siapa yang berani turun ke kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
5	siapa yang berani berjalan di kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
6	siapa yang berani berlari di kolam??	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
7	Siapa yang berani memasukkan	Saya pak, 34 siswa menjawabnya

	kepala tanpa tutup hidung	
8	Siapa yang berani menahan nafas dalam air	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
9	Siapa yang berani membuka mata dalam air	Saya pak, 31 siswa menjawabnya
10	siapa yang masih ragu-ragu untuk masuk ke kolam renang?	Saya pak, namanya F dan A. saya ragu jika memasukkan kepala ke dalam kolam pak. Nz dan Nr masih belum terbiasa membuka mata di dalam air pak., Am juga masih ragu-ragu untuk membuka mata dalam air.
11	Mengapa masih takut untuk masuk ke kolam renang?	
12	Mengapa masih ragu - ragu untuk masuk ke kolam renang?	Ragu-masuk kolam jika saya di ganggu teman .

Kesimpulannya siswa merasa senang sehingga mereka rata-rata siswa berani untuk melakukan permainan aktivitas air, ada beberapa yang masih ragu-ragu jika ada temannya mengganggu dikolam, contohnya mendorong-dorong ketika mereka sedang di dalam kolam. Kemudian ada yang masih ragu-ragu untuk membuka mata di dalam air, karena takut pedih.

2. Hasil Wawancara dengan siswa saat berakhirnya siklus II

Tabel 6. Wawancara peneliti dengan siswa saat berakhirnya siklus II

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana pendapat anak-anak ketika mendapat pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain dengan permainan yang berbeda?	Asik pak, bisa bermain di air
2	bagaimana dengan suasana pembelajarannya, apakah kalian merasa senang?	Ya pak, suasananya menyenangkan pak

3	apakah sekarang kalian sudah merasa berani untuk mengikuti pembelajaran aktivitas air?	Sudah berani pak,
4	siapa yang berani turun ke kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
5	siapa yang berani berjalan di kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
6	siapa yang berani berlari di kolam??	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
7	Siapa yang berani memasukkan kepala tanpa tutup hidung	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
8	Siapa yang berani menahan nafas dalam air	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
9	Siapa yang berani membuka mata dalam air	Saya pak, 34 siswa menjawabnya
10	siapa yang masih ragu-ragu untuk masuk ke kolam renang?	Saya pak, namanya F dan A. saya ragu jika membuka matanya di dalam air.
11	Mengapa masih takut untuk masuk ke kolam renang?	
12	Mengapa masih ragu - ragu untuk membuka mata di dalam kolam	Ragu jika airnya membuat mata pedih.

Kesimpulannya siswa merasa senang sehingga mereka berani untuk melakukan permainan aktivitas air, hampir seuruh siswa berani tapi ada beberapa yang masih ragu-ragu untuk membuka mata di dalam air, karena pedih.

3. Dari hasil dokumentasi siklus I

Gambar 17 : Dokumentasi keberanian siswa.

Terlihat siswa sudah mulai berani turun kedalam air dengan berpegangan pinggir kolam. Siswa ada beberapa yang masih takut melakukan cipratan air ke muka, ada siswa yang belu berani menahan nafas di dalam air. Ada beberapa siswa yang masih takut untuk memasukkan kepala diair saat bermain berburu harta karun.

4. Hasil Dokumentasi siklus II

Gambar 18 : Dokumentasi keberanian siswa siklus II

Dari dokumentasi hasil pada siklus kedua siswa tampak lebih senang mengikuti pembelajaran aktivitas air, tampak siswa yang sudah terbiasa berani masuk dalam air, berlari, siswa sudah terbiasa menahan nafas, siswa berani membuka mata dalam air dan siswa terbiasa untuk memasukkan kepala diair tanpa tutup hidung dalam permainan menenggelamkan bola.

5. Dari hasil lembar observasi siswa

Tabel 7. Rekap data lembar observasi siswa.

NO	Nama	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
		1	2	1	2	
1	Fidela Nadif N	62%	70%	79%	87%	25%
2	Abdurrahman Fikky	62%	66%	70%	75%	13%
3	Adi Widya Bisma	62%	66%	70%	75%	13%
4	Adinda Syahira	66%	75%	83%	87%	21%
5	Adyuta Wieam	70%	83%	87%	95%	25%
6	Aimmatunnafis N	62%	70%	79%	87%	25%
7	Almas Sarah Anriska	58%	70%	75%	87%	29%
8	Ananda silvy	62%	70%	79%	87%	25%
9	Arcitta K	62%	75%	79%	87%	25%
10	Armetra Alifio A.	58%	70%	79%	91%	33%
11	Ataka M.	66%	79%	83%	91%	25%
12	Azzahra N. A.	70%	79%	83%	91%	21%
13	Bima Wahyu S.	75%	83%	87%	95%	20%
14	Bintang Timur W	79%	87%	91%	95%	16%
15	Egalita Aulia	66%	79%	83%	87%	21%
16	Elsa Nasylla	70%	79%	83%	91%	21%
17	Equela N	66%	83%	87%	91%	25%
18	Faisal A.	87%	91%	95%	100%	13%
19	Fauzan Fadilah	91%	91%	95%	100%	9%
20	Galang Denta	83%	87%	91%	95%	12%
21	Galih Emfat P	83%	87%	91%	95%	12%
22	Ihza Khoirul I	75%	79%	83%	87%	12%
23	Ilyas Majid	83%	87%	91%	95%	12%
24	Ismha Nadhifa	75%	83%	87%	91%	16%
25	Maulana Qodri	79%	83%	91%	100%	21%
26	M. Faliqul	83%	87%	91%	95%	12%
27	Hahiza Rifqa	58%	66%	70%	83%	25%

28	Naura Imana	58%	66%	70%	79%	21%
29	Nayla	75%	83%	87%	91%	16%
30	Nisrina	79%	83%	87%	91%	12%
31	Nuur maitsaa	70%	79%	83%	91%	21%
32	Rahil Hafiza	83%	87%	87%	91%	8%
33	Ravansa Viko	91%	91%	95%	100%	9%
34	Rika K	62%	70%	75%	83%	21%
35	Sofita Amalia	66%	75%	79%	87%	21%
36	Zulfati S	79%	83%	87%	95%	16%
	Rata- rata	71,55%	78,94%	83,66%	90,22%	19%
	Kriteria	Baik	Baik	Amat Baik	Amat Baik	

Dari sajian data tersebut dapat disimpulkan hasil wawancara dokumentasi dan observasi terlihat siswa telah menunjukkan berbagai indikator keberaniannya.

D. Triangulasi Data

Dari kesimpulan hasil wawancara, kesimpulan dokumentasi dan lembar observasi menyatakan kesimpulan yang sama.

E. Analisis Data dan Pembahasan

Berdasarkan hasil *refleksi* dan analisis data yang digabungkan dari data wawancara, dokumentasi dan observasi tiap-tiap siklus, maka hasil penelitian tindakan menunjukkan bahwa pada hasil tindakan siklus II sudah terlihat peningkatan yang berarti di bandingkan pada siklus I. pada siklus II ini telah tercapai tujuan peningkatan keberanian siswa, terlihat dari hasi observasi pertama siklus I skor 71,55%, sedangkan di akhir siklus 90,22%. Jadi ada peningkatan 19% hasil yang dicapai siswa pada siklus II sudah

masuk dalam kriteria skor amat baik. Berikut ini perkembangan hasil proses penerapan keberanian dalam pembelajaran aktivitas air.

Tabel 8: Data hasil penerapan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air.

No	Pengamatan	Hasil Skor prsentasi				Peningkatan pada awal dan akhir	Keterangan skor kriteria
		Siklus I		Siklus II			
		1	2	1	2		
1	Keberanian siswa	71,55%	78,94%	83,66%	90,22%	19%	Amat Baik
2	Observasi Guru	67%	73%	80%	83%	16%	Amat Baik
3	RPP	66%	66%	86%	86%	20%	Amat Baik
	Rata-Rata	66,5%	69,5%	83%	84,5%	18%	

Dari hasil pengamatan pada siklus I, dan II terlihat sekali kemajuan yang dicapai. Pada penilaian akhir siklus I perolehan skor rata-rata kelas yaitu 69,5% dan pada akhir siklus mengalami peningkatan skor rata-rata kelas secara signifikan yaitu 84,5%. Dengan demikian tindakan proses peningkatan keberanian dalam pembembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain pada siswa kelas I C SD Muhammadiyah Bodon, dapat dikatakan berhasil.

Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat dilaporkan segi-segi penelitian yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan segi-segi lain yang dianggap kurang memenuhi harapan. Tindakan yang telah menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan kiranya dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk

proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan tindakan yang kurang berhasil diharapkan menjadi telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan.

1. Siklus I

Pada siklus pertama tindakan dalam proses peningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Bodon sudah tepat. Pada siklus pertama proses pembentukan keberanian dalam pembelajaran aktivitas air di berikan dalam bentuk permainan. dalam pembelajarannya siswa merasa senang dan bergembira dengan tidak melupakan sasaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat melakukan proses pembentukan keberanian. Peralatan yang dipakai murah, fleksibel dan dapat ditemukan di mana-mana serta tidak membahayakan bagi siswa yang menggunakannya. Metode pengajarannya sudah memenuhi kriteria didaktik metodik dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia SD dan perkembangan siswa merasa mudah melakukan setiap gerakan tindakan yang dilakukannya.

2. Siklus II

Pada siklus II tindakan dalam proses pembentukan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain pada siswa kelas I C SD Muhammadiyah Bodon sudah tepat, pada siklus II ini peneliti membuat modifikasi permainan dan menambah sarana dalam permainan, dengan harapan keberanian siswa dapat terbentuk. Pada siklus II ini terbukti keberanian siswa pada kriteria amat baik, dengan demikian

peningkatan keberanian dengan pendekatan bermain dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil, sesuai dengan nilai rata-rata pada pertemuan ke 3 dengan skor 83,66% dan pada tindakan pertemuan ke-4 dengan skor 90,22% berarti ada peningkatan 6.56% dengan kritertia skor amat baik, bisa dikatakan memenuhi harapan yang diinginkan oleh peneliti.

Pendekatan bermain dapat meningkatkan keberanian siswa. Model pembelajaran dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah dan siswa merasa senang untuk melakukannya, dari rasa senang dalam bermain itu siswa akhirnya berani untuk melakukan aktivitas permainan yg di lakukan di air. Penambahan sarana dalam pembelajaran aktivitas air, siswa jadi merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran aktivitas air. Sarana yang digunakan juga harus disesuaikan untuk usia anak SD, sarana yang digunakan harus aman, dan tidak beresiko untuk mengakibatkan cedera.

Model Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain. Pendekatan permainan adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Metode pembelajaran yang sejalan dengan konsep DAP adalah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Metode ini, selain sesuai dengan tahapan perkembangan anak, juga memperhatikan keunikan setiap anak.

Siswa - siswa belajar melalui bermain, bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi, bereksperimen, memanipulasi, yang semuanya adalah hal yang paling penting untuk membangun pengetahuan dan membangun kemampuan berpikir representatif. Ketika bermain, Siswa - siswa dapat belajar mengkaji dan meningkatkan daya pikirnya melalui respon yang diperoleh dari lingkungan fisik dan sosialnya. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya. Dalam aktivitas air, pendekatan bermain anak-anak menjadi lebih berorientasi pada peraturan dan dapat meningkatkan kemandirian, keberanian dan kerjasama, sehingga dapat mendukung perkembangan sosial, emosi, dan intelektualnya. Dari hasil penelitian tersebut bisa dilihat peningkatan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

Pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain pada siswa kelas I C SD Muhammadiyah Bodon selama 2 siklus dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran aktivitas air di mana siswa dapat menunjukkan perilaku berani, aktif dan tidak cepat jenuh dalam pembelajaran.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan dari segi penerapan hasil penelitian ini adalah, bahwa hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan. Hasil penelitian ini hanya dapat diterapkan pada situasi, kondisi dalam kasus yang sama, karena penelitian ini berskala kecil dan menyelidiki permasalahan dalam situasi khusus.
2. Keterbatasan dalam peneliti ini yang meliputi pengalaman, tenaga, biaya, waktu, dan kemampuan diharapkan tidak mengurangi makna di dalamnya.
3. Keterbatasan waktu dan padatnya materi dalam pembelaran penjasorkes 1 kali pertemuan/minggu membuat dalam penelitian ini menghentikan siklus yang dilaksanakan dalam 2 siklus (tiap siklus/2 pertemuan), sehingga keberanian siswa belum melekat secara mendalam dalam diri siswa dikarenakan hanya dalam 2 siklus.

4. Semestinya penelitian di laksanakan di pagi hari saat kegiatan intra, tetapi karena keterbatasan di laksanakan pada sore hari
5. Peneliti semestinya menjadi kolaborator, tapi disini peneliti menjadi guru pendidikan jasmani yang mengajar karena peneliti lebih memahami permasalahannya.
6. Penelitian ini hanya fokus dalam keberanian siswa saja. Sehingga keterlibatan faktor yang lain tidak dapat dilaporkan secara maksimal.
7. *Observer* dalam pengambilan data selalu mengawasi siswa dengan mobilitas yang tinggi dan terkadang mendekati siswa, sehingga aktivitas siswa yang ditunjukkan saat penelitian dipertanyaakan keasliannya, karena dikhawatirkan mereka menunjukkan kebaikannya hanya saat diawasi.

C. Saran

Setelah disimpulkan dari hasil penelitian ini, maka perlu kiranya dibuat saran-saran untuk menjadi perhatian dalam menetapkan kebijaksanaan yang berhubungan dengan mutu pembelajaran, khususnya bidang studi Penjasorkes. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru Penjasorkes, bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain dapat digunakan sebagai alternatif dalam memilih dan menetapkan strategi atau metode pembelajaran aktivitas air. Hal ini akan memberikan keuntungan di antaranya: kesempatan bergerak setiap siswa akan lebih banyak, dan dapat

menumbuhkan gairah dan semangat serta tidak mudah membuat siswa jenuh dan membosankan dalam melakukan aktivitas di lapangan.

2. Kepada lembaga khususnya sekolah dan Dinas Pendidikan, bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain untuk meningkatkan keberanian siswa dapat dijadikan salah satu model pembelajaran Penjasorkes berdasarkan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP). Mengingat banyak keuntungan dan manfaat yang diperoleh baik bagi guru maupun bagi siswa dalam dalam proses belajar aktivitas air.
3. Agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, peneliti mengharapkan kepada guru Penjasorkes dapat mencoba pendekatan bermain untuk meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air. Rangsang siswa dengan banyak variasi-variasi bermain dalam aktivitas air sehingga siswa merasa senang dan tujuan pembelajaran cepat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Danu Hoedaya, (2001). *Pendekatan Keterampilan Bermain Dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta Depdiknas

Daryanto. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Appolo

Daryono. (2009). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jogkok Melalui Pendekatan Permainan Pada Siswa SMP Negeri 2 Tanjungpandan Belitung*. Yogyakarta : FIK UNY

Depdiknas. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas

Eka Nugraha. Dkk. (2010). *Didaktik Metodik Pengajaran Renang*. Bandung. Jurusan Pendidikan Olahraga: UPI Bandung.

Endang Poerwani. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press

Findley, Paul. (1995). *Mereka Berani Bicara*. Bandung: Mizan.

Irons, Peter. (2003). *Keberanian Mereka yang Berpendirian*. Bandung: Angkasa

Megawangi, R. dkk. (2005). *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan : Penerapan Teori Depelovmentally Appropriate Practice (DAP)*. Depok : Indonesian Heritage Foundation

Mulyasa, E, (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Pardjono, dkk. (2007). *Paduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit Universitas Negeri Yogyakarta

Permen Diknas RI Nomor 41. (2007). *Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Mendiknas.

Ngalim Purwanto. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Riduwan. (2009). Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta

Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan belajar anak pada usia dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sugihartono. Dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Untuk Guru dan Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media

Sukintaka. (1992). *Teori bermain untuk D2 PGSD Pejaskes*. Yogyakarta: Depdikbud.

Susan J. Grosse. (2007). *Water Learning, Improving mental, physical, and social skills through water activitie*s : Canada. Human Kinetics

Tjetjep Rohendi. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : UI Press

Zulkifli. L. (2005). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran : 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 38 /UN.34.16/PP/2013 8 Maret 2013
Lamp. : 1 Eks.
H a l : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Pengurus Daerah Muhammadiyah (PDM)
Kab. Bantul, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama	:	Jian Andri Kurniawan
NIM	:	09601241078
Program Studi	:	PJKR

Penelitian akan dilaksanakan pada :

W a k t u	:	Maret s/d April 2013
Tempat/Obyek	:	SD Muhammadiyah Bodon, Kotagede/siswa
Judul Skripsi	:	Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa Dalam Pembelajaran Aktivitas Air Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas 1 (Satu) SD Muhammadiyah Bodon, Kotagede, Jagalan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 00

Tembusan :
1. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Bodon
2. Kajur. POR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran: 1 lanjutan 1

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH
KABUPATEN BANTUL
Jl. Jenderal Ahmad Yani 31, Telpon (0274) 367377, Fax.: 0274-6469066 Bantul Kode Pos 55711

بسم الله الرحمن الرحيم

Nomor : 34 III.4/B/2013
Lamp. : -
Hal : **IJIN PENELITIAN**

28 Rabiul Akhir 1434 H.
11 Maret 2013 M.

Kepada
Yth : Dekan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bantul, dengan ini memberi ijin kepada Saudara:

Nama	: Jian Andri Kurniawan
NIM	: 0960124 78
Program studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan

untuk mengadakan penelitian (riset) di SD Muhammadiyah Bodon Banguntapan Bantul dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul: **"Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas *Air Melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas Satu SD Muhammadiyah Bodon, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta"*.**
Ijin ini berlaku mulai diterbitkannya surat ini, sampai dengan 30 Mei 2013.

Setelah selesainya penulisan skripsi ini harap menyampaikan laporan tertulis kepada kami, yang berupa 1 Jilid skripsi.
Kemudian kepada yang berkepentingan harap menjadi periksa.

Ketua	Sekretaris
Drs. H. Ekram Pawiroputro, M.Pd	Drs. H. Sunarto
NBM: 569346	NBM: 480218

Tembusan:
1. Ybs. Jian Andri Kurniawan
2. Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bantul
3. SD Muhammadiyah Bodon
4. Pertinggal

Lampiran: 2

MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SD MUHAMMADIYAH BODON
SEKOLAH STANDAR NASIONAL
TERAKREDITASI A (AMAT BAIK)
Bodon Jagalan Banguntapan Bantul Yogyakarta Telp. (0274) 375429 - 4437685 Yogyakarta
Web : www.sdmuhbodon-btl.sch.id , email : sdm_bodon@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 2555/SDM/B/IV/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	:	Drs. H. Sukemi Tirta, M.Pd
NIP	:	195906051981041003
Jabatan	:	Kepala Sekolah SD Muhamamdiyah Bodon

Menerangkan bahwa:

Nama	:	Jian Andri Kurniawan
NIM	:	09601241078
Program Studi	:	S-1 PJKR

Adalah yang bersangkutan benar –benar telah melakukan penelitian tidakan kelas (PTK) untuk tugas akhir skripsi dari bulan Maret s/d bulan April 2013 di SD Muhammadiyah Bodon, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 8 April 2013
Kepala Sekolah

SEKOLAH DASAR SD MUHAMMADIYAH BODON DISAHKAN KEC. BANGUNTAPAN KABUPATEN BANTUL

Drs. H. Sukemi Tirta, M.Pd
NIP. 19590605 1981041003

Lampiran: 3

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Subagyo, M.Pd

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Olahraga FIK UNY

Unit Kerja : FIK UNY

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi saudara :

Nama : Jian Andri Kurniawan

NIM : 09601241078

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas Air melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas I (Satu) SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Yang menerangkan

Drs. Subagyo, M.Pd

NIP. 19561107 198203 1 002

Lampiran: 3 lanjutan 1

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AM. Bandi Utama, M.Pd

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Olahraga FIK UNY

Unit Kerja : FIK UNY

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi saudara :

Nama : Jian Andri Kurniawan

NIM : 09601241078

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Pembelajaran Aktivitas Air melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas I (Satu) SD Muhammadiah Bodon Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Yang menerangkan

AM. Bandi Utama, M.Pd.

NIP. 196004101989031002

Lampiran: 4

Jadwal Pelaksanaan Tindakan

No	Hari/ tanggal	Materi Pembelajaran
1	Sabtu, 16 Maret 2013	Pelaksanaan Siklus I, pada pertemuan pertama
2	Selasa , 19 Maret 2013	Pelaksanaan Siklus I, pada pertemuan kedua
3	Kamis, 21 Maret 2013	Peneliti dan Kolaborator melakukan pembahasan siklus I dan menyusun perencanaan siklus II
4	Selasa, 26 Maret 2013	Pelaksanaan siklus II, pada pertemuan pertama
5	Selasa, 2 April 2013	Pelaksanaan siklus II, pada pertemuan kedua
6	Kamis, 4 April 2013	Melakukan refleksi siklus II dan menentukan kesimpulan hasil tindakan

Lampiran: 5

LEMBAR PENILAIAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Jian Andri Kurniawan Hari / Tanggal : 16 Maret 2013

Kelas / semester : 1 / II (dua)

No	Aspek	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
I	Apakah guru merencanakan hal berikut			
1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, materi dan kompetensi dasar	√		
2	Pemberian permainan saat kegiatan pendahuluan, inti pendinginan	√		
3	Penentuan metode pembelajaran sesuai PAIKEM	√		
4	Pembagian waktu pembelajaran untuk kegiatan pendahuluan, inti dan penutup secara jelas		√	
	Kegiatan awal Pembelajaran			
5	Pengkondisian siswa untuk belajar sesuai		√	
6	Pemberian apersepsi dan motivasi kepada siswa	√		
7	Pengorganisasian siswa sesuai dengan model pembelajaran		√	
	Kegiatan inti			
8	Pemberian permainan kegiatan eksplorasi	√		
9	Pemberian permainan kegiatan elaborasi	√		
10	Pemberian konfirmasi	√		
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP		√	
12	Pemberian kesempatan siswa untuk mengamati dan melakukan semua aktivitas kegiatan	√		
13	Pemberian kesempatan siswa untuk mengulang sebagian aktivitas kegiatan yang belum dikuasai		√	
	Penutup			
14	Kegiatan evaluasi proses pembelajaran	√		
15	Penyimpulan perangkuman	√		
	Jumlah	10	5	
	Skor	66		Baik

Lampiran: 5 lanjutan 1

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Yogyakarta, 16 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 5 lanjutan 3

LEMBAR PENILAIAN RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Guru : Jian Andri Kurniawan Hari / Tanggal 26 Maret 2013

Kelas / semester : 1 / II (dua)

No	Aspek	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
I	Apakah guru merencanakan hal berikut			
1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, materi dan kompetensi dasar	√		
2	Pemberian permainan saat kegiatan pendahuluan, inti pendinginan	√		
3	Penentuan metode pembelajaran sesuai PAIKEM	√		
4	Pembagian waktu pembelajaran untuk kegiatan pendahuluan, inti dan penutup secara jelas	√		
	Kegiatan awal Pembelajaran			
5	Pengkondisian siswa untuk belajar sesuai		√	
6	Pemberian apersepsi dan motivasi kepada siswa	√		
7	Pengorganisasian siswa sesuai dengan model pembelajaran	√		
	Kegiatan inti			
8	Pemberian permainan kegiatan eksplorasi	√		
9	Pemberian permainan kegiatan elaborasi	√		
10	Pemberian konfirmasi	√		
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP		√	
12	Pemberian kesempatan siswa untuk mengamati dan melakukan semua aktivitas kegiatan	√		
13	Pemberian kesempatan siswa untuk mengulang sebagian aktivitas kegiatan yang belum dikuasai	√		
	Penutup			
14	Kegiatan evaluasi proses pembelajaran	√		
15	Penyimpulan perangkuman	√		
	Jumlah	13		
	Skor	86		Amat Baik

Lampiran: 5 lanjutan 4

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Yogyakarta, 16 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 6

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Nama Guru : Jian Andri Kurniawan

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas / Semester : I / II

No	Fokus Pengamatan	Skor				ket
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran			√		
2	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari		√			
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai			√		
4	Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus		√			
5	Memberikan permainan saat pemanasan			√		
6	Memberikan permainan saat kegiatan eksplorasi				√	
7	Memberikan permainan saat kegiatan elaborasi			√		
9	Memberikan konfirmasi			√		
10	Memberikan permainan ketika pendinginan			√		
11	Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran				√	
12	Melakukan penilaian dan / atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram			√		
13	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran		√			
14	Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/ atau memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik			√		
	Skor yang diperoleh		6	24	8	38
	Nilai					67%
	Kriteria					Baik

Keterangan penskoran :

1 : kurang, 2 : cukup, 3 : baik, 4 : amat baik

Lampiran: 6 lanjutan 1

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Keterangan :

- Mendapat nilai amat baik, jika skor 80 – 100 %
- Mendapat nilai baik, jika skor 60 – 79%
- Mendapat nilai cukup, jika skor 40 – 59%
- Mendapat nilai kurang, jika skor 20 – 39%
- Mendapat nilai amat kurang, jika skor 0 – 19%

Yogyakarta, 16 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 6 lanjutan 2

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Nama Guru : Jian Andri Kurniawan

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas / Semester : I / II

No	Fokus Pengamatan	Skor				ket
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran				√	
2	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari			√		
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai			√		
4	Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus			√		
5	Memberikan permainan saat pemanasan			√		
6	Memberikan permainan saat kegiatan eksplorasi				√	
7	Memberikan permainan saat kegiatan elaborasi			√		
9	Memberikan konfirmasi			√		
10	Memberikan permainan ketika pendinginan			√		
11	Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran				√	
12	Melakukan penilaian dan / atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram			√		
13	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran		√			
14	Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/ atau memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik			√		
	Skor yang diperoleh		2	27	12	41
	Nilai					73%
	Kriteria					Baik

Keterangan penskoran :

1 : kurang, 2 : cukup, 3 : baik, 4 : amat baik

Lampiran: 6 lanjutan 3

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Keterangan :

- Mendapat nilai amat baik, jika skor 80 – 100 %
- Mendapat nilai baik, jika skor 60 – 79%
- Mendapat nilai cukup, jika skor 40 – 59%
- Mendapat nilai kurang, jika skor 20 – 39%
- Mendapat nilai amat kurang, jika skor 0 – 19%

Yogyakarta, 19 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 6 lanjutan 4

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Nama Guru : Jian Andri Kurniawan

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas / Semester : I / II

No	Fokus Pengamatan	Skor				ket
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran				√	
2	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari				√	
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai			√		
4	Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus			√		
5	Memberikan permainan saat pemanasan				√	
6	Memberikan permainan saat kegiatan eksplorasi				√	
7	Memberikan permainan saat kegiatan elaborasi				√	
9	Memberikan konfirmasi			√		
10	Memberikan permainan ketika pendinginan			√		
11	Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran				√	
12	Melakukan penilaian dan / atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram			√		
13	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran			√		
14	Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/ atau memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik			√		
	Skor yang diperoleh			21	24	45
	Nilai					80%
	Kriteria					Amat Baik

Keterangan penskoran :

1 : kurang, 2 : cukup, 3 : baik, 4 : amat baik

Lampiran: 6 lanjutan 5

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Keterangan :

- Mendapat nilai amat baik, jika skor 80 – 100 %
- Mendapat nilai baik, jika skor 60 – 79%
- Mendapat nilai cukup, jika skor 40 – 59%
- Mendapat nilai kurang, jika skor 20 – 39%
- Mendapat nilai amat kurang, jika skor 0 – 19%

Yogyakarta, 26 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 6 lanjutan 6

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Nama Guru : Jian Andri Kurniawan

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas / Semester : I / II

No	Fokus Pengamatan	Skor				ket
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran				√	
2	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari				√	
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai				√	
4	Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus			√		
5	Memberikan permainan saat pemanasan				√	
6	Memberikan permainan saat kegiatan eksplorasi				√	
7	Memberikan permainan saat kegiatan elaborasi				√	
9	Memberikan konfirmasi			√		
10	Memberikan permainan ketika pendinginan			√		
11	Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman/ simpulan pelajaran				√	
12	Melakukan penilaian dan / atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram				√	
13	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran			√		
14	Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/ atau memberikan tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik			√		
	Skor yang diperoleh			15	32	47
	Nilai					83%
	Kriteria					Amat Baik

Keterangan penskoran :

1 : kurang, 2 : cukup, 3 : baik, 4 : amat baik

Lampiran: 6 Lanjutan 7

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Keterangan :

- Mendapat nilai amat baik, jika skor 80 – 100 %
- Mendapat nilai baik, jika skor 60 – 79%
- Mendapat nilai cukup, jika skor 40 – 59%
- Mendapat nilai kurang, jika skor 20 – 39%
- Mendapat nilai amat kurang, jika skor 0 – 19%

Yogyakarta, 2 April 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 7

LEMBAR OBSERVASI TERHADAP PERILAKU KEBERANIAN SISWA

Nama Siswa :

No	**Indikator/ Aspek yang Diamati**	**Skor**				**ket**
	Keberanian siswa saat mengikuti pembelajaran	1	2	3	4	
1	Siswa berani masuk ke kolam renang					
2	Siswa berani merasakan hambatan dengan berjalan di kolam					
3	Siswa berani merasakan hambatan dengan berlari di kolam					
4	Siswa berani memasukkan kepala dalam kolam tanpa tutup hidung					
5	Siswa berani membuka mata dalam air					
6	Siswa berani menahan nafas dalam air					
	Skor yang diperoleh					
	Kriteria					

Keterangan penskoran :

1 : **Belum Terlihat** (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator).
2 **: Mulai Terlihat** (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).
3 : **Mulai Berkembang** (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).
4 : **Membudaya** (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Mendapat nilai amat baik, jika skor 80 – 100 %
- Mendapat nilai baik, jika skor 60 – 79%
- Mendapat nilai cukup, jika skor 40 – 59%
- Mendapat nilai kurang, jika skor 20 – 39%
- Mendapat nilai amat kurang, jika skor 0 – 19%

Lampiran: 7 lanjutan 1

LEMBAR OBSERVASI TERHADAP PERILAKU KEBERANIAN SISWA

Nama Siswa :

No	Indikator/ Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah
	Keberanian siswa saat mengikuti pembelajaran	1	2	3	4	
1	Siswa berani masuk ke kolam renang			√		
2	Siswa berani merasakan hambatan dengan berjalan di kolam			√		
3	Siswa berani merasakan hambatan dengan berlari di kolam		√			
4	Siswa berani memasukkan kepala dalam kolam tanpa tutup hidung		√			
5	Siswa berani membuka mata dalam air		√			
6	Siswa berani menahan nafas dalam air			√		
	Skor yang diperoleh		6	9		15
	Nilai					62 %
	Kriteria					Baik

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Yogyakarta, Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 8

REKAP PENGAMATAN KEBERANIAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS AIR

NO	Nama	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
		1	2	1	2	
1	Fidela Nadif N	62%	70%	79%	87%	25%
2	Abdurrahman Fikky	62%	66%	70%	75%	13%
3	Adi Widya Bisma	62%	66%	70%	75%	13%
4	Adinda Syahira	66%	75%	83%	87%	21%
5	Adyuta Wieam	70%	83%	87%	95%	25%
6	Aimmatunnafis N	62%	70%	79%	87%	25%
7	Almas Sarah Anriska	58%	70%	75%	87%	29%
8	Ananda silvy	62%	70%	79%	87%	25%
9	Arcitta K	62%	75%	79%	87%	25%
10	Armetra Alifio A.	58%	70%	79%	91%	33%
11	Ataka M.	66%	79%	83%	91%	25%
12	Azzahra N. A.	70%	79%	83%	91%	21%
13	Bima Wahyu S.	75%	83%	87%	95%	20%
14	Bintang Timur W	79%	87%	91%	95%	16%
15	Egalita Aulia	66%	79%	83%	87%	21%
16	Elsa Nasylla	70%	79%	83%	91%	21%
17	Equela N	66%	83%	87%	91%	25%
18	Faisal A.	87%	91%	95%	100%	13%
19	Fauzan Fadilah	91%	91%	95%	100%	9%
20	Galang Denta	83%	87%	91%	95%	12%
21	Galih Emfat P	83%	87%	91%	95%	12%
22	Ihza Khoirul I	75%	79%	83%	87%	12%
23	Ilyas Majid	83%	87%	91%	95%	12%
24	Ismha Nadhifa	75%	83%	87%	91%	16%
25	Maulana Qodri	79%	83%	91%	100%	21%
26	M. Faliqul	83%	87%	91%	95%	12%
27	Hahiza Rifqa	58%	66%	70%	83%	25%
28	Naura Imana	58%	66%	70%	79%	21%
29	Nayla	75%	83%	87%	91%	16%
30	Nisrina	79%	83%	87%	91%	12%
31	Nuur maitsaa	70%	79%	83%	91%	21%
32	Rahil Hafiza	83%	87%	87%	91%	8%
33	Ravansa Viko	91%	91%	95%	100%	9%
34	Rika K	62%	70%	75%	83%	21%
35	Sofita Amalia	66%	75%	79%	87%	21%
36	Zulfati S	79%	83%	87%	95%	16%
	Rata- rata	71,55%	78,94%	83,66%	90,22%	19%
	Kriteria	Baik	Baik	Amat Baik	Amat Baik	

Lampiran: 8 Lanjutan 1

Yogyakarta, 2 April 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 9

REKAP DATA HASIL PENELITIAN PERILAKU KEBERANIAN SISWA KELAS I DALAM PROSES PEMBELAJARAN AKTIVITAS AIR

No	Pengamatan	Siklus I		Siklus II		Peningkatan pada awal dan akhir siklus	Keterangan skor kriteria
		1	2	1	2		
1	Keberanian Siswa	71,55%	78,94%	83,66%	90,22%	19%	Amat Baik
2	Observasi Guru	67%	73%	80%	83%	16%	Amat Baik
3	RPP Pembelajaran aktivitas air	66 %	-	86%	-	20%	Amat Baik
	Rata-rata	66%	69%	83%	84%	18%	

Yogyakarta, 2 April 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Sekolah : SD Muhammadiyah Bodon

Kelas / Semester : Satu / II (dua)

Jumlah Pertemuan : 2x pertemuan

Alokasi Waktu : 35 x 2 (70 menit)

Standar Kompetensi : 10. Mempraktekkan dasar-dasar pengenalan air dan nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 10.1 mempraktikkan aktivitas dasar di air

Indikator : 1. Siswa berani masuk kedalam kolam renang

2. Siswa berani membasuh muka dengan air

3. Siswa berani memasukkan kepala kedalam air

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pembelajaran diharapkan siswa dapat melakukan :

1. Melalui permainan Siswa dapat berani masuk kedalam kolam renang tanpa ragu-ragu
2. Siswa bermain mengenal air dari kolam renang tanpa rasa takut
3. Siswa bermain sehingga berani masuk ke kolam

II. Karakter yang diharapkan

Dapat menumbuhkan dan membina nilai keberanian, percaya diri, disiplin, kerjasama, kerja keras dan keselamatan.

III. Materi Pembelajaran

1. Pengenalan air lewat bermain

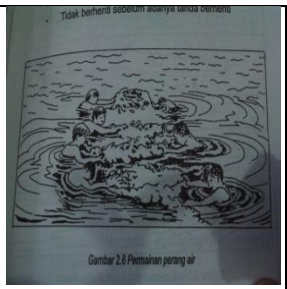
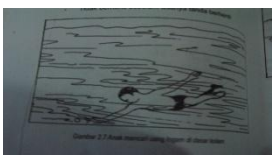
IV. Metode Pembelajaran

1. Bermain

V. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Gambar	Waktu	Karakter
I	**Pendahuluan** 1.Persiapan		10 menit	Disiplin

	Guru mempersiapkan siswa meliputi : membariskan, menghitung, memimpin doa, presensi, mempersiapkan alat yang digunakan Siswa berbaris dua saf, mendengarkan instruksi dari guru. 2.Apersepsi Guru memberikan pertanyaan : anak-anak pernah melihat air? "pernah pak" apa yang anak rasakan ketika masuk air?" 3.Pemanasan Permainan naik kereta api. Guru: lakukan berjalan di dalam kolam yang dangkal, dengan berbaris, saling berpegangan pundak teman yang ada didepannya. Sambil bernyanyi naik kereta api sambil mengelilingi kolam.			
II	**Kegiatan inti** Eksplorasi : 1. Permainan cicak- cicak di dinding. Cara bermain : siswa masuk ke kolam, kemudian siswa menghadap ke tembok. Kemudian siswa berjalan kesamping mengelilingi kolam dengan tangan memegang dinding kolam. Tujuan : Siswa berani masuk ke kolam dan siswa berani mengenal hambatan saat berjalan. 2. Mengenal air dari dalam kolam melalui permainan tembak air. Guru: lakukanlah turun kekolam cari pasangan		5 menit 10 menit	Keberanian Keberanian

	masing-masing. Berbaris saling berhadapan dengan jarak 2 meter antar pasangan. Siswa: melakukan instruksi guru, setelaah ada aba-aba dari guru, maka masing-masing pasangan melakukan menembak pasangan dengan air dengan kedua tangan. Tujuannya : Siswa berani membuka mata saat air permainan			
	3. Mengenal air dengan permainan tebak jumlah jari. Cara bermain : siswa masuk kedalam kolam, kemudian guru menaruh tangannya di dalam kolam, kemudian guru mengacungkan jari dalam kolam, nanti siswa menyelam dan menebak jari guru yang mengacung di dalam kolam. Tujuannya : berani membuka mata dalam kolam.		10 menit	Keberanian Kerjasama
	Elaborasi : 1. Permainan lomba lari Cara bermain : siswa masuk kolam kemudian berlari sepanjang kolam, siapa yang paling cepat, dia pemenangnya. Tujuannya : merasakan hambatan, keseimbangan dalam air		15 menit	Keberanian Percaya diri
	3. Berburu harta karun. Guru menyebarkan koin dalam kolam, kemudian siswa secara individu mencari koin tersebut dengan cara kepala masuk ke dalam air, kemudian koin tersebut di kumpulkan.		10 menit	Keberanian Kerjasama

	Tujuan : mengatur nafas, membuka mata dalam air, keseimbangan, merasakan hambatan. Dalam kegiatan konfirmasi, guru: ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber, ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan, ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar: ➢ berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar; ➢ membantu menyelesaikan masalah; ➢ memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi; ➢ memberi informasi			

	untuk bereksplorasi lebih jauh; memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif			
III	**Penutup** Penutup dilakukan dengan permainan bisik kata. Cara bermain : Guru mengumpulkan siswa dalam barisan lingkaran. Siswa diminta untuk berhitung. Guru membisikkan tiga kata yang memiliki huruf depan sama, contoh : baju biru bagus. Siswa yang telah mendapatkan bisikan dari guru segera membisikkan pada teman disamping. Siswa yang terakhir menyebutkan tiga kata yang telah di dengar. Evaluasi proses pembelajaran Ditutup dengan doa dan dibubarkan		10 menit	Disiplin

VI. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat : bola, koin, pakaian renang
2. Sumber: media cetak
   Nugraha, Eka. Dkk. (2010) *Didaktik Metodik Pengajaran Renang*. Bandung. Jurusan Pendidikan Olahraga: UPI Bandung.
   Suryatna . Dkk (2001) *Pembelajaran Renang di Sekolah Dasar*. Jakarta. Depdiknas

VII. Penilaian

1. Instrumen penilaian

No	Indikator Kompetensi	Penilaian			
		Teknik	Bentuk Instrumen	No	Instrumen
1	Siswa berani masuk air	Non tes	Tes Keterampilam perbuatan	1	Lakukan turun kedalam kolam renang

2 3 4	Siswa berani membuka mata dalam air dan siswa tidak menutup hidung ketika menyelam dalam air Siswa berani mengenal hambatan di air Siswa berani menjaga keseimbangan di air		Soal Praktik	2 3 4 5 6	Lakukan memukul air dengan tangannya menembak-nembakkan air pada temannya Lakukan melihat jumlah jari guru di dalam kolam Lakukan menyelam mengambil koin didalam air Lakukan berjalan di pinggir kolam Ayo berlomba berlari di sepanjang kolam

2. Permforman

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Psikomotor	• Lakukan turun kedalam kolam renang a. Siswa dapat melakukan turun ke dalam kolam dengan 2 kriteria (turun kolam dengan bantuan, tanpa bantuan orang lain. b. Melakukan dengan memenuhi 2 kriteria c. Melakukan dengan memenuhi 1 kriteria d. Tidak melakukan salah satu criteria • Lakukan berjalan di pinggir kolam Siswa yang dapat melakukan jalan di pinggir kolam dengan 2 kriteria, (siswa berjalan dengan yakin, siswa berjalan masih ragu-ragu) a. Melakukan dengan memenuhi 1 kriteria b. Tidak melakukan salah satu criteria	 100 75 50 25 100 75 50

		• Lakukan memukul air dengan tangannya menembak-nembakkan air pada temannya a. Siswa yang dapat melakukan tembak air dari tepi kolam dengan 3 kriteria: (kaki mengenai air, air sampai memercik, percikan air jauh) b. Melakukan dengan memenuhi 2 kriteria c. Melakukan dengan memenuhi 1 kriteria d. Tidak melakukan salah satu criteria • Lakukan melihat jumlah jari guru di dalam kolam a. siswa dapat menyelam mengambil koin memenuhi 2 kriteria: (siswa dapat memasukkan kepalanya ke air, siswa benar menebak jumlah jari guru) b. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria c. siswa tidak melakukan semua kriteria • Lakukan berlomba berlari di sepanjang kolam a. siswa dapat menyelam mengambil koin memenuhi 2 kriteria: (siswa dapat berlari dengan cepat, siswa berlari lambat,) b. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria c. siswa tidak melakukan semua kriteria • Lakukan menyelam mengambil koin a. siswa dapat menyelam mengambil koin memenuhi 2 kriteria: (siswa dapat mengambil koin dengan menyelam, siswa berani menyelam,) b. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria c. siswa tidak melakukan semua kriteria	100 75 50 25 100 75 50 100 75 50 100 75 50

2	Afektif	Siswa yang dalam mengikuti pembelajaran mampu menunjukkan keberaniannya di kolam memenuhi 4 kriteria (Siswa berani masuk air, Siswa berani membuka mata dalam air, , Siswa berani menjaga keseimbangan di air ,Siswa berani mengatur nafas saat diair) a. anak yang memenuhi 4 kriteria b. anak yang memenuhi 3 kriteria c. anak yang memenuhi 2 kriteria d. anak yang memenuhi 1 kriteria e. anak yang tidak melakukan sama sekali	 100 85 70 55 40
3	Kognitif	Siswa bisa menyebutkan sifat air, yaitu air memberi tekanan dan air memiliki memiliki hambatan a. Anak yang bisa menyebutkan 2 kriteria b. Anak yang bisa menyebutkan 1 kriteria	 100 75

Rekapitulasi nilai

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Nilai = $\frac{\text{Jumlah nilai}}{3}$

Yogyakarta, 16 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Mahasiswa Peneliti

Jian Andri Kurniawan

09601241078

Lampiran: 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Sekolah	: SD Muhammadiyah Bodon
Kelas / Semester	: Satu / II (dua)
Jumlah Pertemuan	: 2x pertemuan
Alokasi Waktu	: 35 x 2 (70 menit)
Standar Kompetensi	: 10. Mempraktekkan dasar-dasar pengenalan air dan nilai yang terkandung didalamnya.
Kompetensi Dasar	: 10.2 mempraktikkan berbagai permainan diair dangkal disertai nilai percaya diri, kebersihan dan disiplin.
Indikator	: 1. Siswa dapat mengenal sifat air lewat permainan 2. siswa berani membuka mata dalam air 3. siswa berani menahan nafas dalam air

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pembelajaran diharapkan siswa dapat melakukan :

Siswa berani merasakan hambatan dengan berjalan di kolam

Siswa berani merasakan hambatan dengan berlari di kolam

Siswa berani memasukkan kepala dalam kolam tanpa tutup hidung

Siswa berani menahan nafas dalam air

Siswa berani membuka mata dalam air

II. Karakter yang diharapkan

Dapat menumbuhkan dan membina nilai keberanian, percaya diri, disiplin, kerjasama, kerja keras dan keselamatan.

III. Materi Pembelajaran

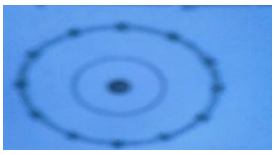
2. Pengenalan air lewat bermain

IV. Metode Pembelajaran

1. Bermain

V. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Gambar	Waktu	Karakter
I	**Pendahuluan** 1.Persiapan Guru mempersiapkan siswa meliputi : membariskan, menghitung, memimpin doa, presensi, mempersiapkan alat yang digunakan Siswa berbaris dua saf, mendengarkan instruksi dari guru. 2.Apersepsi Guru memberikan pertanyaan : anak-anak pernah melihat balon yang mengapung diair? "pernah pak" kenapa balon tersebut bisa mengapung?" 3.Pemanasan Permainan naik menirukan gerak hewan yang hidup di laut. Guru: lakukan gerakan penyu, gerakannya tubuh mengapung tengkurap kedua tangannya terlentang. Kemudian lakukan gerakan seperti ubur-ubur. Gerakannya tubuh berdiri kemudian jingkok dengan kedua tangan di gerakkan ke atas dan kebawah.	 	10 menit	Disiplin
II	**Kegiatan inti** Eksplorasi : 1. Permainan memegang jari kaki temannya dengan badan dan muka menyelam di air. Cara bermain : Siswa memegang jari kaki dalam kolam terhadap teman di sebelahnya sesuai dengan aba-aba guru, misalnya guru memberikan aba-aba untuk memegang jari jempol kaki		10 menit	Keberanian

	temannya, siswa langsung bergegas untuk memegang jempol kaki teman di sampingnya Tujuan : Siswa berani masuk ke kolam, siswa bisa menjaga keseimbangan dalam kolam dan siswa berani menahan nafas di kolam.		10 menit	Keberanian
	2. permainan lingkaran besar membentuk bintang laut : Cara bermain semua siswa saling berpegangan tangan, kemudian bersama-sama menengkurapkan badannya. Tujuan : latihan menahan nafas, menjaga keseimbangan.		10 menit	Keberanian Kerjasama
	3. Permainan estafet bola Cara bermain : siswa di bagi menjadi berkelompok satu kelompok terdiri dari 5-6 orang. Kemudian siswa berbaris, kemudian berlari berlomba, kelompok yang paling cepat mengestafetkan bola dialah pemenangnya. Tujuannya : siswa berani berlari, merasakan hambatan dalam air		10 menit	Keberanian Percaya diri
	Elaborasi : 1. Permainan batu karang Cara bermain : siswa memperagakan batu karang dengan posisi duduk, kedua lutut didepan dada, wajah menempel pada lutut dan kedua tangan memegang kaki. Tujuannya : menjaga keseimbangan dalam air, menahan nafas, dan mengapung		10 menit	Keberanian

	2. Permainan menenggelamkan bola. Cara bermain, siswa di bagi menjadi perkelompok, satu kelompok di beri satu bola, kemudian tiap kelompok berlomba untuk menenggelamkan bola, kelompok yang paling lama menenggelamkan bola di dalam kolam itulah pemenangnya. tujuanny : siswa bisa mengatur nafas dan menjaga kesimbangan dalam air Dalam kegiatan konfirmasi, guru: ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber, ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan, ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar: ➢ berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan			

	benar; ➢ membantu menyelesaikan masalah; ➢ memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi; ➢ memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh; memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif			
III	**Penutup** Penutup dilakukan dengan permainan bernyanyi penudak lutut kaki. Kemudian berhitung, berdoa dan di bubarkan Evaluasi proses pembelajaran Ditutup dengan doa dan dibubarkan		10 menit	Disiplin

VI. Alat dan Sumber Belajar

3. Alat : bola, , pakaian renang
4. Sumber: media cetak
   Nugraha, Eka. Dkk. (2010) *Didaktik Metodik Pengajaran Renang*. Bandung. Jurusan Pendidikan Olahraga: UPI Bandung.
   Suryatna . Dkk (2001) *Pembelajaran Renang di Sekolah Dasar*. Jakarta. Depdiknas

VII. Penilaian

3. Instrumen penilaian

No	Indikator Kompetensi	Penilaian			
		Teknik	Bentuk Instrumen	No	Instrumen
1	Siswa menjaga keseimbangan	Non tes	Tes Keterampilam	1	Lakukan turun kedalam kolam

			perbuatan		renang
2	Siswa berani membuka mata dalam air dan mengatur nafas		Soal Praktik	2	Lakukan menghitung jumlah jari kaki di dalam kolam.
3	Siswa berani menahan nafas saat menyelam tanpa menutup hidung			3	Lakukan permainan batu karang
4	Siswa berani dan mengatur nafas			4	Lakukan menirukan bintang laut dan melakukan permainan batu karang

4. Permforman

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Psikomotor	• Lakukan estafet bola d. siswa dapat berlari memenuhi 2 kriteria: (siswa dapat berlari dengan cepat, siswa berlari lambat,) e. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria f. siswa tidak melakukan semua kriteria • Lakukan menghitung jumlah jari kaki di dalam kolam. d. siswa dapat menyelam menghitung jumlah jari kakinya 2 kriteria: (siswa dapat memasukkan kepalanya ke air, siswa benar menebak jumlah jari guru) e. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria f. siswa tidak melakukan semua kriteria • Lakukan permainan batu karang a. siswa dapat melakukan permainan batu karang 2 kriteria: (siswa dapat menenggelamkan badannya di air, siswa dapat mengapungkan badannya)	100 75 50 100 75 50 100

		b. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria c. siswa tidak melakukan semua kriteria • Lakukan menirukan bintang laut a. siswa dapat melakukan permainan bintang laut 2 kriteria: (siswa dapat, siswa dapat mengapungkan badannya, siswa dapat terlentang seperti bintang laut) b. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria c. siswa tidak melakukan semua kriteria • Lakukan menenggelamkan bola a. siswa dapat melakukan permainan batu karang 2 kriteria: (siswa dapat menenggelamkan bola di air, siswa dapat menahan nafas) b. siswa melakukan dengan memenuhi satu kriteria c. siswa tidak melakukan semua kriteria	75 50 100 75 50 100 75 50
2	Afektif	Siswa yang dalam mengikuti pembelajaran mampu menunjukkan keberaniannya di kolam memenuhi 4 kriteria (Siswa berani masuk air, Siswa berani membuka mata dalam air, , Siswa berani menjaga keseimbangan di air ,Siswa berani mengatur nafas saat diair) f. anak yang memenuhi 4 kriteria g. anak yang memenuhi 3 kriteria h. anak yang memenuhi 2 kriteria i. anak yang memenuhi 1 kriteria j. anak yang tidak melakukan sama sekali	 100 85 70 55 40
3	Kognitif	Siswa bisa menyebutkan sifat air, yaitu air memberi tekanan dan air memiliki memiliki hambatan a. Anak yang bisa menyebutkan 2 kriteria b. Anak yang bisa menyebutkan 1	 100 75

		kriteria	

Rekapitulasi nilai

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Nilai = $\frac{\text{Jumlah nilai}}{3}$

Yogyakarta, 26 Maret 2013

Kolaborator

KTAM 98456

Mahasiswa Peneliti

Jian Andri Kurniawan

09601241078

Lampiran: 12

Transkrip Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Bodon Yogyakarta

Peneliti	:	Selamat pagi Pak.
Kepala Sekolah	:	Selamat pagi silakan masuk !
Peneliti	:	Begini Pak, kedatangan saya ke sekolah ini bermaksud memberitahukan bahwa untuk bahan penulisan tugas akhir, saya akan melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Bodon
Kepala Sekolah	:	Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian Bapak tentang apa?
Peneliti	:	Saya akan melakukan penelitian tindakan kelas, tentang upaya meningkatkan keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air melalui pendekatan bermain.
Kepala Sekolah	:	Silakan saja, kami dari pihak sekolah tidak merasa keberatan, koordinasikan dengan guru Penjasorkes tentang teknis pelaksanaannya.
Peneliti	:	Terimakasih Pak, atas kerjasamanya mudah- mudahan penelitian saya dapat berjalan dengan baik.
Kepala Sekolah	:	Sama-sama Mas, mudah-mudahan penelitian Mas berjalan dengan lancar tanpa hambatan.
Peneliti	:	Sekali lagi terimakasih dan saya mohon pamit, selamat pagi Pak.

Lampiran: 13

Transkrip Wawancara dengan Kolaborator Selesai Pada Siklus I

Peneliti	:	Bagaimana menurut pendapat saudara dalam kegiatan proses pembelajaran aktivitas air yang baru saja dilaksanakan tadi?
Kolaborator	:	Dari hasil pengamatan yang saya lakukan selama proses pembelajaran pada siklus pertama cukup bagus walaupun siswa baru pertama kali mendapatkan materi pembelajaran dengan pendekatan permainan
Peneliti	:	Bagaimana dengan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung ?
Kolaborator	:	Motivasi siswa sudah cukup baik, seluruh siswa tampak senang dan menikmati proses pembelajaran dengan model pendekatan bermain.
Peneliti	:	Bagaimana menurut saudara tentang keberanian siswa dalam pembelajaran aktivitas air?
Kolaborator	:	Secara keseluruhan sudah cukup baik, tetapi masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan lagi terutama pada Permainannya lebih digunakan alat untuk merangsang minat siswa.
Peneliti		Menurut saya juga begitu, .
Kolaborator	:	Karena keberanian siswa dalam melakukan proses pembelajaran aktivitas air belum optimal menurut saya perlu dilanjutkan dengan siklus yang kedua.
Peneliti	:	Saya setuju, pada siklus yang 2 nanti perlu dilakukan pendekatan proses pembelajaran dengan modifikasi permainan dan menambah sarana, dan mengganti dengan permainan yang baru. mudah-mudahan pada

		siklus kedua nanti keberaniann siswa dalam pembelajaran aktivitas air akan lebih baik lagi.

Lampiran: 13 lanjutan 1

Transkrip Wawancara dengan Kolaborator Selesai Pada Siklus II

Peneliti	:	Bagaimana menurut pendapat saudara dalam kegiatan proses pembelajaran aktivitas air yang baru saja dilaksanakan pada siklus kedua tadi?
Kolaborator	:	Dari hasil pengamatan yang saya lakukan selama proses pembelajaran pada siklus kedua sudah banyak peningkatan, siswa mulai muncul pembentukan keberaniannuya.
Peneliti	:	Bagaimana dengan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung ?
Kolaborator	:	Motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung sudah sangat baik, seluruh siswa tampak senang dan gembira dalam mengikuti proses pembelajarannya.
Peneliti	:	Bagaimana menurut saudara tentang keberanian siswa dalam proses pembelajaran aktivitas air?
Kolaborator	:	Menurut saya sudah baik seluruh siswa sudah memenuhi indikator-indikator keberaniannya.
Peneliti	:	Menurut saya juga begitu, keberanian siswa dalam melakukan proses pembelajaran aktivitas air sudah baik sesuai dengan harapan.
Kolaborator	:	Kalau begitu, siklus selanjutnya tidak perlu dilakukan lagi?
Peneliti	:	Menurut saya juga begitu, siklus selanjutnya tidak perlu lagi dilaksanakan, sebab seluruh siswa telah memenuhi

		indikator keberanian dalam pembelajaran aktivitas air. Trima kasih atas kerjasamanya selama penelitian ini berlangsung.

Lampiran: 14

1. Hasil dari wawancara pada siswa pada akhir siklus I

   Wawancara dilakukan secara klasikal terhadap seluruh siswa.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana pendapat anak-anak ketika pertama kali mendapat pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain?	Asik pak, bisa bermain di air
2	bagaimana dengan suasana pembelajarannya, apakah kalian merasa senang?	Ya pak, suasananya menyenangkan pak
3	apakah sekarang kalian sudah merasa berani untuk mengikuti pembelajaran aktivitas air?	Sudah berani pak,
4	siapa yang berani turun ke kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
5	siapa yang berani berjalan di kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
6	siapa yang berani berlari di kolam??	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
7	Siapa yang berani memasukkan kepala tanpa tutup hidung	Saya pak, 34 siswa menjawabnya
8	Siapa yang berani menahan nafas dalam air	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
9	Siapa yang berani membuka mata dalam air	Saya pak, 31 siswa menjawabnya
10	siapa yang masih ragu-ragu untuk masuk ke kolam renang?	Saya pak, namanya F dan A. saya ragu jika memasukkan kepala ke dalam kolam pak. Nz dan Nr masih belum terbiasa membuka mata di dalam air pak., Am juga masih ragu-ragu untuk membuka mata dalam air.
11	Mengapa masih takut untuk masuk ke kolam renang?	
12	Mengapa masih ragu - ragu untuk masuk ke kolam renang?	Ragu-masuk kolam jika saya di ganggu teman .

Kesimpulannya siswa merasa senang sehingga mereka rata-rata siswa berani untuk melakukan permainan aktivitas air, ada beberapa yang masih ragu-ragu jika ada temannya mengganggu dikolam, contohnya mendorong-dorong ketika mereka sedang di dalam kolam. Kemudian ada yang masih ragu-ragu untuk membuka mata di dalam air, karena takut pedih.

Lampiran: 14 lanjutan 2

2. Hasil wawancara dengan siswa saat berakhirnya siklus II

No	Pertanyaan	Jawaban
1	bagaimana pendapat anak-anak ketika mendapat pembelajaran aktivitas air dengan pendekatan bermain dengan permainan yang berbeda?	Asik pak, bisa bermain di air
2	bagaimana dengan suasana pembelajarannya, apakah kalian merasa senang?	Ya pak, suasananya menyenangkan pak
3	apakah sekarang kalian sudah merasa berani untuk mengikuti pembelajaran aktivitas air?	Sudah berani pak,
4	siapa yang berani turun ke kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
5	siapa yang berani berjalan di kolam?	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
6	siapa yang berani berlari di kolam??	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
7	Siapa yang berani memasukkan kepala tanpa tutup hidung	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
8	Siapa yang berani menahan nafas dalam air	Saya pak, 36 siswa menjawabnya
9	Siapa yang berani membuka mata dalam air	Saya pak, 34 siswa menjawabnya
10	siapa yang masih ragu-ragu untuk masuk ke kolam renang?	Saya pak, namanya F dan A. saya ragu jika membuka matanya di dalam air.
11	Mengapa masih takut untuk masuk ke kolam renang?	
12	Mengapa masih ragu - ragu untuk membuka mata di dalam kolam	Ragu jika airnya membuat mata pedih.

Kesimpulannya siswa merasa senang sehingga mereka berani untuk melakukan permainan aktivitas air, hampir seuruh siswa berani tapi ada beberapa yang masih ragu-ragu tapi sudah mulai berusaha untuk memasukkan kepala ke air untuk membuka mata di dalam air, karena pedih.

Lampiran: 15

REKAP PRESENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS AIR

NO	Nama	Kehadiran Siswa			
		1	2	3	4
1	Fidela Nadif N	√	√	√	√
2	Abdurrahman Fikky	√	√	√	√
3	Adi Widya Bisma	√	√	√	√
4	Adinda Syahira	√	√	√	√
5	Adyuta Wieam	√	√	√	√
6	Aimmatunnafis N	√	√	√	√
7	Almas Sarah Anriska	√	√	√	√
8	Ananda silvy	√	√	√	√
9	Arcitta K	√	√	√	√
10	Armetra Alifio A.	√	√	√	√
11	Ataka M.	√	√	√	√
12	Azzahra N. A.	√	√	√	√
13	Bima Wahyu S.	√	√	√	√
14	Bintang Timur W	√	√	√	√
15	Egalita Aulia	√	√	√	√
16	Elsa Nasylla	√	√	√	√
17	Equela N	√	√	√	√
18	Faisal A.	√	√	√	√
19	Fauzan Fadilah	√	√	√	√
20	Galang Denta	√	√	√	√
21	Galih Emfat P	√	√	√	√
22	Ihza Khoirul I	√	√	√	√
23	Ilyas Majid	√	√	√	√
24	Ismha Nadhifa	√	√	√	√
25	Maulana Qodri	√	√	√	√
26	M. Faliqul	√	√	√	√
27	Hahiza Rifqa	√	√	√	√
28	Naura Imana	√	√	√	√
29	Nayla	√	√	√	√
30	Nisrina	√	√	√	√
31	Nuur maitsaa	√	√	√	√
32	Rahil Hafiza	√	√	√	√
33	Ravansa Viko	√	√	√	√
34	Rika K	√	√	√	√
35	Sofita Amalia	√	√	√	√
36	Zulfati S	√	√	√	√

Lampiran: 15 Lanjutan 1

Kolaborator

KTAM 98456

Lampiran: 16

Wawancara terhadap guru

Wawancara terhadap siswa

Lampiran: 16 Lanjutan 1

Kegiatan Tidakan

Lampiran: 16 Lanjutan 2