

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN AIR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUATIK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

TESIS



Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

Disusun Oleh:
Frendy Firmansyah
NIM 23060740030

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN AIR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUATIK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

TESIS



Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani

Disusun Oleh:
Frendy Firmansyah
NIM 23060740030

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Frendy Firmansyah: Pengembangan Model Permainan Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuatik Peserta Didik Sekolah Dasar. **Tesis. Yogyakarta: Program Magister, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik Pada pembelajaran Penjas Sekolah Dasar (2) menguji keefektifan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran Penjas Sekolah Dasar.

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar ini dilakukan 9 langkah yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Desain Draf Awal, 3) Validasi Draf Awal, 4) Uji Coba Skala Kecil, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Skala Besar, 7) Revisi Produk, 8) Pembuatan Produk Akhir, 9) Uji Efektivitas Produk. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah ahli materi, guru dan peserta didik kelas III di SDIT Insan Robbani, SD Soekarno Hatta, SD N 01 Kelapa Tujuh, dan SD N 03 Tanjung Aman. Data dikumpulkan melalui angket dan data observasi. Data berupa hasil penilaian mengenai produk, saran untuk perbaikan produk serta data kualitatif digunakan untuk merevisi produk. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan: uji normalitas *jarque bera* dan uji *paired sample t test*.

Hasil pengembangan produk berupa 7 jenis permainan air untuk peserta didik kelas III yaitu 1) Permainan Meniup Bola di Atas 2) Permainan Mencari Harta Karun 3) Permainan Kereta air, 4) Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air, 5) Permainan Mangga dan Manggis, 6) Permainan Pindah Tempat di Air, dan 7) Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan dalam hasil penilaian aspek keterampilan dengan mean (*pretest* = 14,00, *posttest* = 17,25) dan hasil uji-t didapatkan $p < 0.032 < 0.05$, aspek sikap dengan mean (*pretest* = 48.00, *posttest* = 54.50) dan hasil uji-t didapatkan $p < 0.039 < 0.05$, dan aspek pengetahuan dengan mean (*pretest* = 48,50, *posttest* = 54,75) dan hasil uji-t didapatkan $p < 0.015 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model permainan air efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III.

Kata kunci: Model permainan air, Hasil belajar akuatik, Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Efektivitas pembelajaran.

ABSTRACT

Frendy Firmansyah: Development in the Model of Water Game for Enhancing the Aquatic Learning Outcomes of Elementary School Students. **Thesis. Yogyakarta: Master Program, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2025.**

This research endeavors to (1) create a water game model designed to enhance the learning outcomes related to aquatic material in the Physical Education course in elementary school, and (2) evaluate the efficacy of this water game model in enhancing the learning outcomes related to aquatic material in the same educational context.

The formulation of a water game model aimed at enhancing the learning outcomes of elementary school students in aquatic learning was executed through a systematic process comprising nine distinct steps, specifically: 1) Preliminary Investigation, 2) First Draft

Conceptualization, 3) Initial Draft Assessment, 4) Limited-Scale Experimentation, 5) Product Refinement, 6) Extensive Trial, 7) Product Enhancement, 8) Final Product Development, and 9) Evaluation of Product Efficacy. This research and development involved material experts, teachers, and third-grade students from SDIT Insan Robbani (Insan Robbani Islamic Integrated Elementary School), SD Soekarno Hatta (Soekarno Hatta Elementary School), SD N 01 Kelapa Tujuh (Kelapa Tujuh 01 Elementary School), and SD N 03 Tanjung Aman (Tanjung Aman 03 Elementary School). The data were collected by utilizing questionnaires and observational methods. The product was revised utilizing data derived from assessment results, recommendations for enhancement, and qualitative insights. This research employed the Jarque-Bera normality test alongside the paired sample t-test as its data analysis techniques.

The outcomes of product development manifest as seven distinct varieties of water games designed for third-grade students, specifically including 1) the Blowing Balls on Top Game. 2) An Exploration of Hidden Riches 3) Water Train Activity, 4) Feline and Rodent Pursuit Game Utilizing Spheres in Water, 5) Tropical Fruit Challenge Featuring Mango and Mangosteen, 6) Aquatic Relocation Game, and 7) Aquatic Exploration While Searching for Spheres Game. The research findings indicate a notable enhancement in the assessment of the skills dimension, with a mean score of 14.00 in the pretest and 17.25 in the posttest, accompanied by t-test results gaining a p-value of 0.032, which is less than 0.05. Similarly, the attitude dimension shows an improvement, with pretest and posttest means of 48.00 and 54.50, respectively, and a t-test p-value of 0.039, also below 0.05. Furthermore, the knowledge dimension reflects a mean change from 48.50 in the pretest to 54.75 in the posttest, supported by t-test results showing a p-value of 0.015, again under the threshold of 0.05. It can therefore be inferred that the water game model significantly enhances the learning outcomes related to aquatic material for third-grade students.

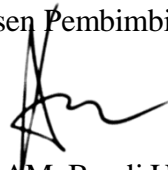
Keywords: Water game model, Aquatic learning outcomes, Physical Education in Elementary School, Learning effectiveness.

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,



Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or.
NIP. 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 25 Maret 2025
Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. AM. Bandi Utama, M.Pd.
NIP. 19600410 198903 1 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prgram Studi : Pendidikan Jasmani S2
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Model Permainan Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuatik Peserta Didik Sekolah Dasar” benar- benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi , dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya lain yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Januari 2025

Yang menyatakan,



Frendy Firmansyah
NIM 23060740030

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN AIR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUATIK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

TESIS

**FRENDY FIRMANSYAH
NIM 23060740030**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 11 Februari 2025

Koordinator Program Studi



Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing,



Dr. AM. Bandi Utama, M.Pd.
NIP 19600410 198903 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN AIR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUATIK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**





TESIS

**FRENDY FIRMANSYAH
NIM 23060740030**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 24 Februari 2025

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Ngatman, M.Pd (Ketua/Penguji)		14/04/2025
Dr. Sujarwo, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		26/3/2025
Dr. Ermawan Susanto, M.Pd. (Penguji I)		25/3/2025
Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd. (Penguji II/Pembimbing)		26/3/2025

Yogyakarta, 15 April 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Hedi Ardiyanto, Hermawan, S.Pd M.Or.

NIP. 19702182008011002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tesis dapat terselesaikan dengan baik. Tesis yang berjudul “: Pengembangan Model Permainan Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuatik Peserta Didik Sekolah Dasar“ ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesainya Tesis ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk studi di kampus ini.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tesis.
3. Bapak Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd., selaku pembimbing Tesis yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tesis ini.
4. Bapak Dr. Drs. Amat Komari, M.Si., selaku Koordinator Magister Pendidikan Jasmani dan selaku Pembimbing Tesis beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tesis ini.
5. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tesis ini.
6. Teman teman selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini.

7. Teman teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tesis ini
Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 29 Januari
2025
Penulis,



Frendy Firmansyah
NIM 23060740030

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
LEMBAR PENGESAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
G. Manfaat Pengembangan.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Pembelajaran PJOK.....	13
2. Hakikat Model Pembelajaran.....	21
3. Hakikat Pembelajaran Akuatik.....	32
4. Hasil Belajar.....	44
5. Permainan Air SD Kelas III.....	52
B. Kajian Penelitian yang Relevan	63
C. Karangka Berfikir.....	64
D. Pertanyaan Penelitian.....	66

BAB III METODE PENELITIAN.....	67
A. Model Pengembangan	67
B. Prosedur Pengembangan.....	67
C. Tempat dan Waktu Penelitian	73
D. Desain Ujicoba Produk.....	74
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	75
F. Teknik Analisis Data	79
BAB IV HASIL PENELITIAN	84
A. Hasil Pengembangan Produk	84
B. Hasil Uji Coba Produk.....	87
C. Revisi Produk.....	92
D. Kajian Produk Akhir.....	115
E. Keterbatasan Penelitian.....	120
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	121
A. Simpulan tentang Produk.....	121
B. Saran Pemanfaatan Produk	122
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Draf Model Pembelajaran.....	77
Tabel 2. Kisi-kisi Intrumen Validasi Model Permainan.....	78
Tabel 3. Perhitungan Skala Angket.....	80
Tabel 4. Kategorisasi Keterampilan, Pengetahuan, dan Sikap	82
Tabel 5. Komentar dan Saran Ahli dan Praktisi saat Validasi.....	86
Tabel 6. Kriteria Perhitungan Skala Angket Uji Coba Skala Kecil	88
Tabel 7. Komentar dan Saran Ahli dan Praktisi Pada Uji Coba Skala Kecil	89
Tabel 8. Kriteria Perhitungan Skala Angket Uji Coba Skala Besar.....	90
Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	91
Tabel 10. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli.....	93
Tabel 11. Saran Perbaikan dan Masukan dari Praktisi.....	94
Tabel 12. Tabel 22. Hasil Uji Efektivitas Nilai Aspek Keterampilan Hari 1 dan 2	113
Tabel 13. Hasil Uji Efektivitas Nilai Sikap 1 dan 2.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen Pembelajaran	21
Gambar 2. Dampak Model Pembelajaran Langsung	26
Gambar 3. Dampak model pembelajaran berpikir induktif	27
Gambar 4. Dampak model pembelajaran Investigasi kelompok	28
Gambar 5. Dampak Model Pembelajaran <i>Non-directive</i>	30
Gambar 6. Piramida Pembelajaran Akuatik	38
Gambar 7. Konsep <i>Aquatic Readiness</i>	39
Gambar 8. Keluar Masuk Kolam Renang Melalui Tangga Besi	56
Gambar 9. Keluar masuk kolam renang melalui pinggir kolam.....	56
Gambar 10. <i>Water balance statis</i>	57
Gambar 11. Kontrol nafas	58
Gambar 12. Permainan mangga manggis	58
Gambar 13. Permainan berjalan di air sambil mencari bola.....	59
Gambar 14. Permainan berjalan di air sambil meniupa bola.....	59
Gambar 15. Permainan mencari koin.....	60
Gambar 16. Permainan kereta air.....	60
Gambar 17. Permainan meluncur melincat ke atas.....	61
Gambar 18. Permainan duduk dipinggir kolam sambil menggerakkan kaki.....	62
Gambar 19. Permainan kucing-kucingan memakai bola di air	62
Gambar 20. Karangka Berfikir	65
Gambar 21. Prosedur Pengembangan	68
Gambar 22. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	72
Gambar 23. Konsep <i>Aquatic Readiness</i>	95
Gambar 24. Konsep model permainan air	99
Gambar 25. Permainan Mencari Harta Karun	100
Gambar 26. Permainan Meniup Bola di Atas	102
Gambar 27. Permainan Kereta Air.....	104
Gambar 28. Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air.....	106
Gambar 29. Permainan Pindah Tempat di Air.....	107
Gambar 30. Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola	109
Gambar 31. Permainan Mangga dan Manggis.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	129
Lampiran 2. Surat Izin Permohonan Validasi.....	133
Lampiran 3. Surat Izin Validasi Praktisi	139
Lampiran 4. Pedoman Wawancara	143
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	144
Lampiran 6. Hasil Wawancara.....	145
Lampiran 7. Hasil Wawancara.....	146
Lampiran 8. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil SD N 01 Kelapa Tujuh	147
Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba Skala Besar	149
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian.....	152
Lampiran 11. Rekap Data Uji Efektif Sikap (Pretest).....	156
Lampiran 12. Rekap Data Eefektif Pengetahuan (Pretest).....	157
Lampiran 13. Rekap Data Uji Efektifitas (Pretest).....	162
Lampiran 14. Rekap Data Uji Efektif Sikap (Post Test).....	163
Lampiran 15. Rekap Data Uji Efektif Pengetahuan (Post Test).....	164
Lampiran 16. Rekap Data Uji Efektifitas (Post Test)	170
Lampiran 17. Uji Validitas dan Reliabilitas	171
Lampiran 18. Uji Normalitas	174
Lampiran 19. Uji t (Keterampilan).....	175
Lampiran 20. Uji t (Sikap).....	176
Lampiran 21. Uji t (Aspek Pengetahuan)	177
Lampiran 22. Dokumentasi Permainan Mencari Harta Karun	178
Lampiran 23. Dokumentasi Permainan Meniup Bola di Atas Air.....	178
Lampiran 24. Dokumentasi Permainan Kereta Air.....	179
Lampiran 25. Dokumentasi Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air	179
Lampiran 26. Dokumentasi Permainan Pindah Tempat di Air.....	180
Lampiran 27. Dokumentasi Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola ...	180
Lampiran 28. Dokumentasi Permainan Mangga Manggis	181
Lampiran 29. Izin Penelitian di Sekolah	181
Lampiran 30. Surat Keterangan Selesai Penelitian	183
Lampiran 31. Diseminasi hasil produk	185
Lampiran 32. Desain Sampul dan Isi Produk.....	186

BAB I PENDAHLUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sendiri merupakan usaha sadar yang terencana sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan. Tetapi tidak boleh dilupakan bahwa pendidikan merupakan hak seluruh warga negara Indonesia. Sehingga Negara berkewajiban memfasilitasi semua aspek pendidikan yang ada di Indonesia agar dapat tercapainya tujuan dari Pendidikan Nasional. “Pendidikan yang bermutu secara fungsional menghantarkan setiap individu untuk mampu bertahan, berdaya saing, secara mandiri dalam kehidupan yang dinamis dan bergerak cepat penuh persaingan” (Ardiyanto & Sukoco, 2014, p. 120). Tetapi tidak boleh dilupakan bahwa pendidikan merupakan hak seluruh warga negara Indonesia. Sehingga negara berkewajiban memfasilitasi semua aspek pendidikan yang ada di Indonesia agar dapat tercapainya tujuan dari pendidikan nasional.

Kurikulum Pendidikan merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Kurikulum yang dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. kurikulum terbaru yang saat ini sudah diterapkan baik untuk Sekolah

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sukoco (2009, p. 85) mengatakan di dalam proses pendidikan, sebuah individu sebagai peserta didik diberikan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran dalam memberikan lingkungan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus mendapatkan perhatian yang seimbang dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Hal senada dikatakan Bota et al., (2012) bahwa di seluruh dunia, ada tren yang meningkat dalam minat spesialis Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pengajaran bagi penyandang disabilitas. Perhatian mereka tertuju pada masalah-masalah yang terjadi ketika menerapkan metode Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk peningkatan kualitas hidup orang-orang tersebut (Marinescu 2014, p. 529)

Membiasakan anak dengan aktifitas air sejak awal usia pertumbuhan sangat baik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak seperti menguatkan otot-otot tangan dan kaki serta melatih keberanian anak. Sejalan dengan itu (Sumarni, 2012) mengatakan pada usia dini yang merupakan usia keemasan (*golden age*) dalam kehidupan manusia, seorang anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kepribadiannya, secara fisik dan mental. Pendapat ini juga sesuai dengan Usra (Usra, 2014) pada tingkat sekolah dasar siswa membutuhkan kebugaran jasmani yang sangat baik agar dapat menyelesaikan seluruh tugas-tugas

yang dikerjakan tanpa merasa kelelahan dan dapat melanjutkan pekerjaan yang lain dengan mengambil keputusan yang tepat.

Permainan perlu diberikan dalam pembelajaran di sekolah sejak dini agar anak mengenal cara aman beraktivitas di air. Untuk memulai memperkenalkan olahraga renang pada anak menurut (Widiastuti & Hamamah, 2017) menjelaskan bahwa olahraga renang termasuk salah satu keterampilan yang harus dipelajari terutama bagi anak-anak. Hal ini senada dengan Iyakrus (Iyakrus, 2018) mengatakan bahwa keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah dalam membentuk komponen fisik akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran lainnya. Selain itu menurut (Hernawan et al., 2020) manfaat lain yang dapat diambil dari renang ialah sebagai sarana bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, menambah kepercayaan pada diri sendiri, dan dapat digunakan sebagai kegiatan rekreatif karena rangsangan dingin dapat menyegarkan tubuh dan perasaan. Pemilihan permainan aktifitas air sebagai isu penelitian ini didasari oleh pentingnya pembelajaran permainan aktifitas air sebagai dasar pembelajaran renang serta ditemukannya permasalahan dalam proses pembelajarannya di sekolah dasar

Salah satu pembelajaran akuatik yaitu renang. Susanto (2010) pembelajaran akuatik diperlukan pengetahuan tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa didik, prinsip-prinsip belajar gerak, materi yang akan diajarkan, metode atau pendekatan yang digunakan, serta pendukung lainnya agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Kemampuan renang dapat dipengaruhi

melalui pendekatan bermain, gaya mengajar otoriter dan demokratis pada mahasiswa (Sriningsih,2017, p. 34) Sedangkan pada pembelajaran prasekolah belum memiliki pembelajaran yang baku sehingga proses pembelajaran dimulai dari gerak tungkai, bernapas, mengapung, lengan, dan kombinasi (Susanto, 2012, p. 15).

Salah satu materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah materi akuatik. Materi akuatik diberikan mulai dari kelas I hingga kelas VI. Materi akuatik adalah aktivitas air. Tahapan-tahapan dibuat di kurikulum materi akuatik agar nantinya anak memiliki kesiapan akuatik yang baik. Tahapan yang tak kalah penting agar anak memiliki kesiapan akuatik adalah tahapan air. air sendiri terdapat pada kompetensi inti dan kompetensi dasar peserta didik Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran materi akuatik yang akan dicapai yaitu anak dapat mengenal dan mempraktikkan dasar permainan air menggunakan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani (Setiawan, 2014). Permainan air sangat membantu para guru sebagai bahan pelajaran, guru juga ikut berpartisipasi dalam menerapkan permainan tersebut. Sebagai kepribadian bangsa, siswa mampu mengembalikan pembelajaran di dalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mencerminkan cinta tanah air. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan bermain, dengan bermain merupakan

metode yang sangat penting yang dapat mempengaruhi kognitif anak-anak, fisik, emosional, pembangunan sosial, dan menyediakan tempat utama untuk partisipasi sosial (Behr, Rodger, Mickan, 201, p. 198). Data Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Utara Kecamatan Kotabumi Selatan tercatat terdapat 36 Sekolah negeri maupun swasta.

Untuk permainan air dalam cabang olahraga renang diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dengan olahraga tersebut. Di samping itu juga strategi, metode dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu model dan metode pembelaran renang yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah berbasis permainan. Menurut Nuraini dan Nugraha menyatakan: “Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran” (Nuraini & Nugraha, 2015). Menambahkan hasil penelitian di atas, awal mula mengenalkan belajar renang setelah siswa mampu menguasai dan mampu bertahan dalam air serta mengamankan diri dalam air, tahap pertama guru dianjurkan membelajarkan dasar gerak renang gaya bebas, hal ini dikarenakan karakteristik gaya bebas adalah seperti gerakan orang berjalan dan berlari (Mashud & Widiastuti, 2018)

Hasil prasarvei yang peneliti lakukan di sekolah-sekolah tersebut pada bulan Oktober tahun 2024 adalah dari 9 Sekolah Negeri dan Swasta di Kecamatan Kotabumi Selatan yang mengadakan pembelajaran Akuatik

diantara nya SD N 01 Kelapa Tujuh, SD N 03 Tanjung Aman, SDIT Insan Robbani, SD Sukarno Hatta, SD N 5 Kelapa Tujuh, SD N 4 Tanjung Aman, SD Islam Ibnurusyd, SD Asyihab, SD N 6 Kelapa Tujuh dan sisanya tidak mengadakan pembelajaran Akuatik dikarenakan keterbatasan sumber daya manusia dan akses perjalanan yang jauh dari kolam renang.

Hasil observasi ini digunakan peneliti untuk melihat apakah permasalahan di Sekolah Negeri dan swasta yang lainnya juga sama. Selain itu peneliti membuat pedoman wawancara dibuat untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terdapat dalam materi akuatik. Dipilihnya wawancara dikarenakan dengan metode pengumpulan data wawancara memiliki keuntungan misalnya saja seperti: 1) peneliti dapat memperoleh keterangan lebih lanjut dan mendalam terhadap jawaban dari informan, 2) mendapatkan informasi dari informan yang tepat, 3) peneliti dapat mengetahui apakah informan memahami pertanyaan yang dikemukakan (Rosaliza, 2015, p. 76)

Hasil dari wawancara di lapangan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Negeri dan swasta Kecamatan Kotabumi Selatan yang mengadakan aktivitas akuatik terhadap guru olahraga atau guru yang mengampu materi akuatik adalah sebagian besar materi yang diajarkan guru penjas di sekolah Kecamatan Kotabumi Selatan yang mengadakan aktivitas akuatik bagi peserta didik Sekolah Dasar adalah gerak dasar berenang seperti meluncur, mengapung, dan gerak lengan.

Secara keseluruhan data penilaian anak masih di bawah KKM. salah satu kendala yang dihadapi guru saat pelaksanaan pembelajaran akuatik adalah terdapat anak yang belum berani masuk ke dalam kolam renang secara sukarela. sebagian besar di sekolah juga terdapat anak yang terjatuh atau kehilangan keseimbangan saat berjalan di dalam kolam. guru juga menyatakan anak kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akuatik dan memilih untuk bermain sendiri di pinggir kolam dikarenakan model pembelajaran akuatik yang diajarkan tidak menggunakan pendekatan bermain.

Penyampaian materi oleh guru menggunakan metode klasikal dan drill (latihan secara berulang-ulang) dimana materi yang diajarkan merupakan hasil dari pengalaman belajar guru serta sudah berada di luar kepala tanpa membuat perencanaan terlebih dahulu dalam bentuk tertulis. Pembelajaran juga dilaksanakan secara rombongan belajar atau satu sekolah dasar semuanya melakukan akuatik membuat kurang efektif. Guru kurang mengetahui rasio ideal pembelajaran akuatik bagi anak Sekolah Dasar. Penilaian guru masih secara tradisional atau belum ada penilaian yang valid terkait dengan pembelajaran akuatik. Guru juga kesulitan mencari referensi mengenai pembelajaran akuatik khususnya materi permainan air

Maka dapat ditarik asumsi bahwa sebagai guru bidang studi pendidikan jasmani harus dapat membantu para peserta didik untuk dapat mengatasi hal tersebut sehingga para peserta didik mampu dan timbul rasa suka untuk melakukan gerakan renang dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Model pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik, yang akan dirancang

dan diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan beradaptasi, berorientasi di air bagi peserta didik Sekolah Dasar, yaitu; dengan permainan sederhana melalui model permainan yang mengarah ke gerakan untuk melakukan gerak dasar dalam olah raga renang. Oleh karena itu melalui pengembangan model pembelajaran, diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan olahraga renang berbasis bermain dapat terprogram dan sistematis diterapkan oleh guru. Sehingga dengan pengembangan model pembelajaran yang dirancang atas dasar pembelajaran berbasis permainan, diharapkan, para siswa bersemangat untuk melaksanakan kegiatan olahraga renang dengan benar, efektif, efisien dan menarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran renang disekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran akuatik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Model yang dihasilkan mengandung proses permainan air. Guru diharapkan menyelenggarakan model pembelajaran akuatik dalam kegiatan belajar mengajar agar peserta didik memiliki pengalaman bermain di air secara aman, menyenangkan, dan tanpa rasa takut yang berlebihan

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik Sekolah Dasar pada penilaian materi akuatik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal belajar

2. Kendala yang dihadapi guru saat pelaksanaan pembelajaran akuatik adalah terdapat anak yang belum berani masuk ke dalam kolam renang secara sukarela.
3. Minimnya referensi mengenai pembelajaran akuatik tentang permainan air.
4. Pembelajaran akuatik dilaksanakan secara rombongan belajar membuat kurang efektif.
5. Model pembelajaran akuatik yang diajarkan tidak menggunakan pendekatan bermain.
6. Model pembelajaran akuatik kurang sesuai dengan karakteristik dan kurikulum peserta didik kelas III Sekolah Dasar

C. Batasan Masalah

Bersumber dari indentifikasi masalah tersebut, permasalahan perlu dibatasi agar pembahasan lebih terarah. Penelitian dibatasi pada pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Memperhatikan beberapa hal yang telah dikemukakan pada latar belakang, indentifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimanakah langkah mengembangkan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik pada peserta didik Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah bentuk model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah keefektifan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan?

E. Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar.
2. Untuk menguji keefektifan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuatik peserta didik Sekolah Dasar yang disusun dalam buku pedoman berjudul Model “Permainan Air Bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar”. Pengembangan model berpedoman pada kurikulum. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu untuk: (1) mengenalkan aktivitas air, (2) mengenalkan aturan keselamatan di air, dan (3) meningkatkan perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mendukung keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan serta akademik peserta didik

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Menambah keragaman model permainan aktivitas bagi peserta didik Sekolah Dasar
 - b. Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
 - c. Secara tidak langsung membantu pemerintah dalam mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan dengan berbasis permainan air bagi peserta didik Sekolah Dasar
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam model permainan penenalan air bagi peserta didik Sekolah Dasar.
 - 2) Menumbuh kembangkan kultur yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan pengembangan ini.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Memperoleh alternatif model permainan dalam air bagi peserta didik Sekolah Dasar.
 - 2) Memotivasi untuk semakin kreatif dalam pembelajaran

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian dari pengembangan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuatik peserta didik Sekolah Dasar ini akan menghasilkan produk berupa model aktivitas akuatik yang dapat diselenggarakan dalam pembelajaran pada peserta didik Sekolah Dasar. Model disampaikan dalam bentuk permainan sehingga dapat memudahkan transfer nilai- nilai sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan pada peserta didik Sekolah Dasar. Model aktivitas akuatik dapat dilaksanakan oleh guru yang tidak memiliki keterampilan berenang. Guru hanya perlu memahami dan mampu menerapkan aturan keselamatan di air terhadap peserta didik dan mampu memberikan perlindungan pada peserta didik dalam pelaksanaan model pembelajaran akuatik

Keterbatasan pengembangan terletak pada model permainan pembelajaran akuatik hanya mencakup satu kelas saja yaitu kelas III. Model permainan juga meninjau dari sekolah negeri di SD N 01 Kelapa Tujuh belum meninjau dari sekolah swasta di Kecamatan Kotabumi Selatan. Uji efektivitas tidak dilakukan selang satu minggu seperti jadwal olahraga di sekolah, tetapi dilakukan selang tiga sampai lima hari dikarenakan keterbatasan biaya, waktu, tenaga, dan pikiran peneliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran PJOK

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang berada di sekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan dan mendorong peserta didik melaksanakan proses belajar. Pembelajaran juga disebut sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melaksanakan proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar pastinya banyak sekali perbedaan, salah satunya seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang mengakibatkan guru harus mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan kondisi setiap peserta didik, maka dari itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan” maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan” (Pane, 2017)

Ibnu (2021, p. 27-28) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Banyak sekali mata pelajaran pada Kurikulum 2013, Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu bagian dari banyak pelajaran tersebut. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah bagian integral dari program pendidikan nasional, yang bertujuan mengembangkan aspek ketrampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, kebugaran jasmani, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, Tindakan moral, pola hidup sehat dan lingkungan bersih lewat pembelajaran pengalaman belajar dengan aktivitas jasmani.

Pembelajaran yang baik adalah terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dalam memperoleh informasi, pengetahuan, penguasaan, dan keterampilan sebagai hasil interaksi guru dengan mereka, maupun dari penggunaan sumber belajar di lingkungan belajar. Proses ini juga melibatkan pengembangan sikap dan keyakinan mereka. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa interaksi antara guru dan siswa merupakan kunci untuk menumbuhkan pembelajaran yang baik. Untuk itu, ajaklah setiap siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan guru dalam bentuk tanya jawab saat membutuhkan alat atau media pembelajaran untuk mendongkrak minat dan motivasi siswa, hal ini akan mempermudah

guru untuk menyebarkan informasi kepada siswa dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai (Prasetyo, 2020, p. 77).

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang berada di sekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan dan mendorong peserta didik melaksanakan proses belajar. Pembelajara yang baik adalah terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dalam memperoleh informasi, pengetahuan, penguasaan, dan keterampilan sebagai hasil interaksi guru dengan mereka, maupun dari penggunaan sumber belajar di lingkungan belajar.

b. Komponen Pembelajaran

Dalam pembelajaran pasti guru akan menerapkan komponen-komponen pembelajaran diantaranya tujuan, bahan, atau bahan ajar, media dan metode, evaluasi, peserta didik, dan pendidik. Beberapa komponen tersebut dapat membentuk kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen tersebut berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Menurut Adisel (2022, p. 299- 303) beberapa komponen tersebut dapat dijabarkan sebagi berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Menurut Pane & Dasopang (2017) tujuan pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu sendiri adalah untuk

meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup mandiri. Menurut Nasution (2017). mengatakan bahwa tujuan pengajaran adalah gambaran tentang penampilan perilaku siswa yang kita harapkan setelah mereka mempelajari materi pelajaran yang kita ajarkan. Tujuan pembelajaran merupakan suatu komponen yang dapat berpengaruh pada komponen pengajaran lainnya. Hal itu, antara lain bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Berdasarkan hal itulah, seorang guru sudah sewajarnya untuk tidak mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran, terlebih jika hendak memprogramkan suatu pengajarannya sendiri (Djamarah & Zain, 2006, p. 28). Tujuan pembelajaran adalah bagian penting dari sistem pembelajaran, pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, karakter moral, dan kemampuan seseorang untuk menghidupi dirinya sendiri (Pane & Dasopang, 2017, p. 342)

2) Sumber Belajar

Sumber Belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. Sumber belajar juga dapat

berarti segala sesuatu, baik yang sengaja dirancang maupun yang telah tersedia yang dapat dimanfaatkan baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk membuat atau membantu peserta didik belajar (Hafid, A. 2016). Di dalam sumber belajar terdapat beberapa komponen utama yang mendukung sumber belajar tersebut yaitu:

- a) Pesan yang merupakan pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, data, dan lain-lain.
- b) Komponen orang /manusia sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan,
- c) Komponen alat sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan,
- d) Komponen gerak prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan

Sedangkan menurut (Adisel, 2022, p. 300) sumber belajar adalah segala bentuk yang ada di luar individu dan yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau memajukan pembelajaran bagi individu tersebut atau bagi siswa. Berikut beberapa kategori sumber belajar berdasarkan (Adisel, 2022, p. 300)

- a) Manusia adalah makhluk yang secara aktif dan terutama berperan sebagai fasilitator pembelajaran, seperti pendidik, dosen, dan pengawas administrasi.
- b) Bahan ajar, sering dikenal sebagai media pembelajaran, adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan pembelajaran khusus, seperti video instruksional, peta, gambar, buku pelajaran, dan komponennya.
- c) Lingkungan adalah ruang di mana siswa dan sumber informasi berinteraksi. Tempat dan ruang yang secara sadar dirancang dengan mempertimbangkan pembelajaran. Seperti ruang baca, ruang kuliah, laboratorium sains, dan ruang microteaching.
- d) Kegiatan atau activity merupakan sumber belajar yang dipasangkan suatu gerak dengan sumber belajar lainnya untuk membantu pembelajaran.
- e) Perlengkapan dan alat adalah sumber daya pembelajaran untuk membuat dan menggunakan sumber daya lainnya. Alat dan perlengkapan produksi seperti kamera untuk mengambil gambar dan tape recorder untuk merekam

c. Strategi Pembelajaran

Setiap pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru tentunya guru mempunyai strategi pembelajaran, setiap guru mempunyai strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Anggreani (2019)

mengatakan bahwa strategi pembelajaran ialah usaha seorang pendidik dalam memotivasi peserta didiknya agar mau melakukan kegiatan belajar. Strategi pembelajaran bukanlah aktivitas yang mudah, tiap pembelajarannya membutuhkan segala keahlian agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Umumnya pembelajaran dengan metode pendekatan mempunyai nilai plus, dikarenakan peserta didik bisa ikut aktif dalam pembelajaran yang berlangsung, sehingga dapat meningkatkan perilaku penyelesaian, menunjang keahlian dalam menyelesaikan suatu masalah, serta membagikan pengalaman antara peserta didik ataupun dengan pendidik. Adapun materi yang telah dipelajari mampu tersimpan lebih lama dikarenakan partisipasi didik yang dilibatkan secara aktif dalam melakukan proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Nasution (2017) strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu. Seels dan Richey (1994, p. 31) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rincian dari seleksi pengurutan peristiwa dan kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari metode-metode, gerakgerak maupun

prosedur-prosedur yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan.

Menurut Djalal (2017, p. 34) “strategi pembelajaran adalah rencana yang memuat sejumlah kegiatan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan atau tujuan instruksional” . Menurut Moedjiono, tugas seorang guru adalah mempertimbangkan dan mengusahakan konsistensi di antara ciri-ciri bagian-bagian yang membentuk sistem pembelajaran.

Selain itu, Aprida (2017) “menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa”. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan.

Gambar 1. Komponen Pembelajaran



Sumber: Aprida (2017)

2. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce dan Weil (2004, p. 7) menyatakan “*model of teaching are really model of learning, as we help students acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking, and means of expressing themselves.*” Model pengajaran adalah model pembelajaran, model pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan sarana mengekspresikan diri peserta didik sendiri. Suprijono (2010, p. 54) menambahkan model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Aunurrahman (2016, p. 140) menyatakan model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan peserta didik,

kondisi peserta didik, sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia. Joyce dalam Akhsanul dan Siti (2017, p. 56) mengatakan, *“learning model is a design that may be employed to design the curriculum, to make learning materials, and also to lead any learning activities well either in or out of the classroom.”*

Model pembelajaran adalah desain yang bisa digunakan untuk merancang kurikulum, membuat materi pembelajaran, dan juga untuk memimpin kegiatan belajar dengan baik di dalam maupun di luar kelas. Seels dan Richey dalam jurnal Klein dan Richey (2005, p. 24) juga menjelaskan, *“the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness.”* Model pembelajaran merupakan studi sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program pembelajaran, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria konsistensi internal dan efektivitas.

Fathurrohman (2019, p. 29) menyatakan istilah model dalam perspektif yang dangkal hampir sama dengan strategi, jadi model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu sistem memerlukan suatu model atau beberapa model yang dapat memberikan kejelasan hubungan di antara semua komponen, unsur atau sistem elemen tersebut. Di sisi lain, model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk

merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Ngalimun (2018, p. 24) menyatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Metzler (2018, p. 17) menyatakan, “*someone demonstrates the way others should act or think-to be a model by example.*” Model dapat mendemonstrasikan suatu cara berpikir kepada orang lain dengan memberikan contoh. Hergenhahn & Olson (2008, p. 24) menyatakan bahwa sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Sebuah model pembelajaran terkait dengan teori pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori tersebut dikembangkan tahapan pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung untuk membantu peserta didik dalam membangun/mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan sumber belajar. Menurut Ridwan (2015, p. 97) model pembelajaran memiliki (1) sintaks (fase pembelajaran), (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, (5) dampak.

Sintaks adalah tahapan dalam mengimplementasi model dalam kegiatan pembelajaran. sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan peserta didik mulai dari awal pembelajaran sampai akhir. Sistem sosial menggambarkan peran dan hubungan antara guru dengan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Prinsip reaksi merupakan informasi bagi guru untuk merespons dan menghargai apa yang dilakukan oleh peserta didik. Sementara itu sistem pendukung mendeskripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.

Joyce dan Weil dalam Ridwan (2015, p. 98) membagi model pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu (1) kelompok model pembelajaran perilaku, (2) kelompok model pembelajaran pemrosesan informasi, (3) kelompok model interaksi sosial, dan (4) kelompok model pembelajaran personal.

Kelompok model pembelajaran perilaku menekankan pada perubahan perilaku peserta didik agar konsisten dengan konsep diri yang dimiliki. Model ini dikembangkan berdasarkan teori psikologi (*behaviorisme*) yang membahas tentang perilaku yang dapat diukur dan operasional. Prinsip dasar teori psikologi perilaku adalah pemberian rangsangan (*stimulus*) dan respons yang dihasilkan, dimana proses akan lebih mungkin terjadi bila dilakukan penguatan dan akan menghilang jika diberikan hukuman. Psikologi perilaku tidak membahas tentang pikiran, perasaan, dan kepercayaan. Berikut adalah contoh model pembelajaran perilaku.

1) Kelompok Model Pembelajaran Perilaku (Model Pembelajaran Langsung/*Direct Instruction*)

Sintaks (Joyce & Weil, 2003)

Fase 1 : Orientasi pembelajaran, menyatakan tujuan pembelajaran

Fase 2 : Penyajian materi, menjelaskan konsep dan keterampilan baru menyajikan demonstrasi atau contoh, identifikasi langkah-langkah keterampilan atau diskusi tentang konsep, mengecek pemahaman peserta didik.

Fase 3 : Latihan terstruktur, guru memandu peserta didik melalui contoh latihan, peserta didik mengerjakan latihan secara berkelompok, guru memberikan umpan balik.

Fase 4 : Membimbing pelatihan, peserta didik mengikuti latihan dengan bimbingan guru, guru menilai kemampuan peserta didik.

Fase 5 : latihan mandiri, peserta didik melakukan latihan tanpa bantuan guru, guru melakukan evaluasi.

Sistem Sosial: Model sangat terstruktur

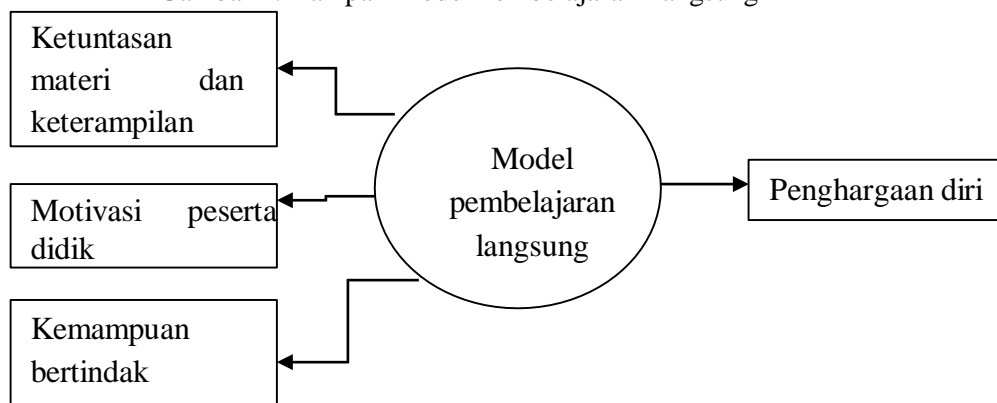
Prinsip Reaksi: Prinsip reaksi diatur berdasarkan kebutuhan penguasaan pengetahuan, menolong peserta didik bertindak, dan memberikan penguatan.

Sistem pendukung: Pembelajaran ini membuktikan tugas belajar yang bertahap.

Dampak: Dampak instruksional dan pengiring model pembelajaran ini dideskripsikan sebagai berikut

2) Kelompok Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. (Model Pembelajaran Induktif)

Gambar 2. Dampak Model Pembelajaran Langsung



Sintaks (Joyce & Weil, 2003) Strategi satu : Pembentukan konsep

Fase 1 : Membilang dan membuat daftar

Fase 2 : Membuat kelompok

Fase 3 :Membuat label dan kategori Strategi Kedua
:Menginterpretasi data

Fase 4 : Mengidentifikasi hubungan

Fase 5 : Mengekplorasi hubungan

Fase 6 : Membuat inferensi Strategi Ketiga : Mengaplikasikan prinsip

Fase 7 :Memprediksi konsekuensi, menjelaskan fenomena, membuat hipotesis.

Fase 8 : Menjelaskan dan mendukung prediksi dan hipotesis

Fase 9 : Membuktikan prediksi.

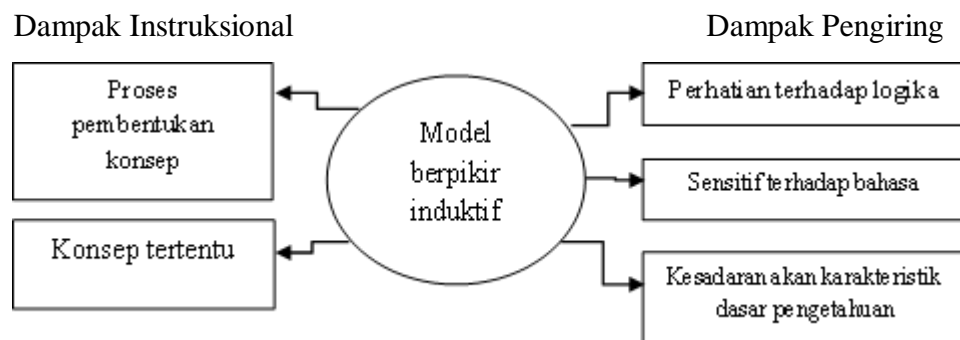
Sistem Sosial : Model pembelajaran ini terstruktur, kooperatif, namun guru bertindak sebagai pemicu dan pengontrol aktivitas.

Prinsip Reaksi: guru menyesuaikan tugas dengan tingkat kognitif peserta didik dan menentukan kesiapan mereka.

Sistem Pendukung: peserta didik membutuhkan data mentah untuk dianalisis

Dampak: dampak instruksional dideskripsikan sebagai berikut:

Gambar 3. Dampak model pembelajaran berpikir induktif



Sumber: Joyce & Weil, 2003

3) Kelompok Model Pembelajaran Interaksi Sosial (Model Pembelajaran Investigasi kelompok)

Sintaks:

Fase 1 :dihadapkan dengan situasi atau sebuah teka-teki (direncanakan atau tidak direncanakan)

Fase 2 : eksplorasi reaksi terhadap situasi

Fase 3 : merumuskan tugas dan organisasi belajar (definisi permasalahan, peran, tugas, dan sebagainya)

Fase 4 : belajar mandiri dan berkelompok

Fase 5 : menganalisis kemajuan dan proses belajar Fase 6 : melakukan aktivitas berulang (siklus)

Sistem Sosial:

Pembelajaran ini didasarkan pada proses demokrasi dan keputusan kelompok. suasana harus mendukung kegiatan belajar dimana negosiasi dibutuhkan oleh peserta didik.

Prinsip Reaksi:

Guru bertindak sebagai fasilitator dengan membantu peserta didik dalam merumuskan rencana, melaksanakan proses, dan mengatur kerja kelompok.

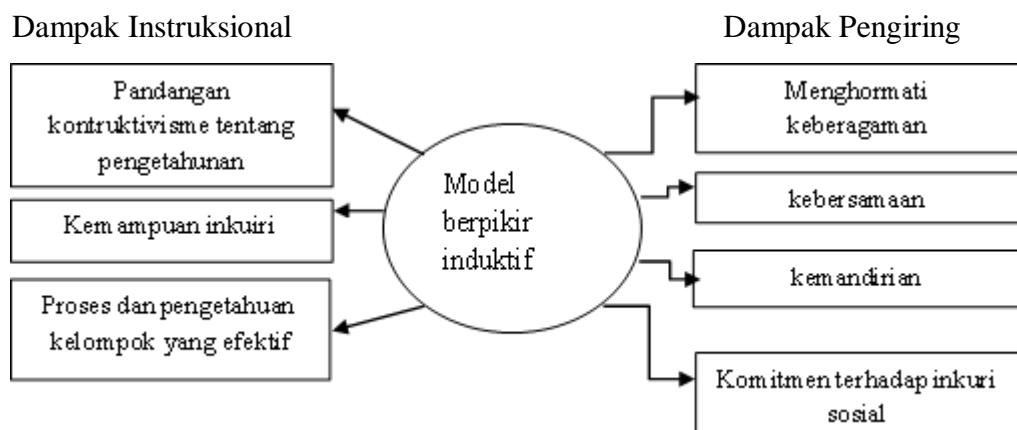
Sistem Pendukung:

Lingkungan belajar harus dapat merespons atau mendukung kebutuhan peserta didik.

Dampak :

Deskripsi dampak instruksional dan pengiring model pembelajaran investigasi kelompok adalah sebagai berikut :

Gambar 4. Dampak model pembelajaran Investigasi kelompok



Sumber: Joyce & Weil, 2003)

- 4) Kelompok Model Pembelajaran Personal (Model Pembelajaran *nondirective*)

Sintaks (Joyce & Weil, 2003)

Fase 1 : mendefinisikan situasi untuk menolong

Guru mendorong ekspresi perasaan secara bebas

Fase 2 : Eksplorasi Permasalahan

Peserta didik didorong mendefinisikan permasalahan. Guru menerima dan mengklarifikasikan perasaan.

Fase 3 : mengembangkan pendalaman masalah Peserta didik mendiskusikan masalah

Guru memberi dukungan terhadap peserta didik

Fase 4 : merencanakan dan membuat keputusan Peserta didik merencanakan membuat keputusan awal Guru mengklarifikasi keputusan yang mungkin.

Fase 5 : memadukan peserta didik memperoleh pendalaman dan mengembangkan lebih banyak tindakan positif.

Guru memberikan dukungan

Sistem Sosial :

Guru bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik memulai mendiskusikan permasalahan. Guru memberikan penghargaan dan tidak memberikan hukuman. Penghargaan dapat berupa penerimaan, empati, dan pemahaman oleh guru.

Prinsip Reaksi :

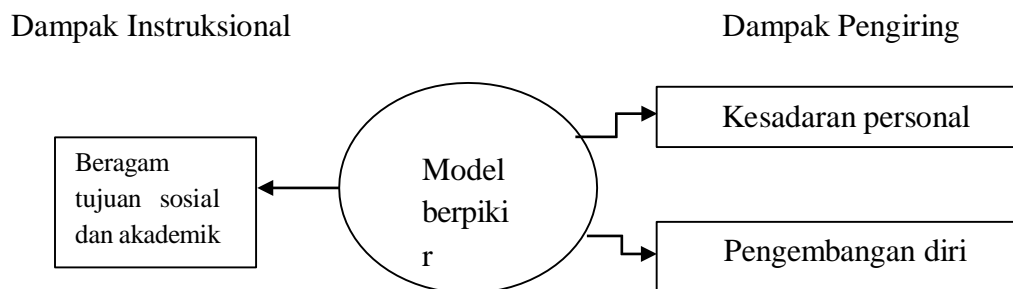
Guru akrab dengan peserta didik, berempati, menolong peserta didik mendefinisikan masalahnya, dan melakukan tindakan untuk memperoleh penyelesaian masalah.

Sistem Pendukung :

Guru membutuhkan tempat yang tenang untuk pertemuan pribadi (empat mata).

Dampak : Dampak dari model *nondirective* adalah sebagai berikut:

Gambar 5. Dampak Model Pembelajaran *Non-directive*



Berdasarkan kajian di atas penulis menyimpulkan bahwa untuk mengembangkan model pembelajaran dalam penelitian ini, penulis mengacu kepada kelompok model pembelajaran perilaku (model pembelajaran langsung/*direct instruction*). Model pembelajaran ini sangat cocok diaplikasikan untuk pembelajaran anak yang memiliki kemampuan lebih rendah dibandingkan anak normal.

c. Unsur-Unsur Pembelajaran

Rahyubi (2012, p. 251) model pembelajaran seharusnya memiliki lima unsur dasar, yaitu: (1) *syntax* yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran; (2) *social system* yaitu suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran; (3) *principles of reaction* yaitu menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta didik; (4) *support system* yaitu segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; (5) *instructional dan nurturant effect* yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effect*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effect*).

d. Tujuan Model Pembelajaran

Sanjaya (2010, p. 186) menyatakan bahwa, tujuan pembelajaran adalah kemampuan (*kompetensi*) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki setelah melakukan proses pembelajaran tertentu. Dalam kurikulum berorientasi pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran itu juga bisa diistilahkan dengan indikator hasil belajar. Artinya, apa hasil yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran

Dalam tujuan pembelajaran mempunyai jenjang yang luas dan umum sampai kepada yang sempit atau khusus. Semua tujuan itu berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya, ini berarti bahwa dalam merumuskan tujuan pembelajaran harus benar-benar memperhatikan komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran. Hamalik (2009, p. 52), menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen- komponen atau faktor-faktor di dalamnya: (a) tujuan mengajar, (b) peserta didik yang belajar, (c) guru yang mengajar, (d) metode mengajar, (e) alat bantu mengajar, (f) penilaian, (g) situasi mengajar. Dalam proses pembelajaran, semua komponen tersebut bergerak sekaligus dalam suatu rangkaian kegiatan yang terarah dalam rangka membawa pertumbuhan peserta didik ke tujuan yang diinginkan

3. Hakikat Pembelajaran Akuatik

a. Pengertian Pembelajaran Akuatik

Mendengar kata akuatik yang terlintas dipikiran pasti adalah kegiatan berenang. Bahwasanya keterampilan renang dewasa ini telah disesuaikan dengan konteks dan peserta yang berbeda. Hasilnya adalah bahwa sekarang ada keragaman besar kegiatan air tambahan: Olimpiade olahraga air (polo air, menyelam, dan yang berhubungan dengan renang), olahraga non- Olimpiade (penyelamatan), kegiatan rekreasi (*aqua aerobic*, berenang bugar), kegiatan kesehatan (*Hidroterapi, Balneotherapy*). Istilah "aktivitas akuatik" mencakup semua ini ditambah berenang, dan dapat didefinisikan sebagai kegiatan motorik yang dilakukan di dalam air untuk tujuan yang mungkin menyeluruh, kompetisi, pendidikan, terapi, atau rekreasi (Escalante & Saavedra, 2012, p. 5).

Sutanto (2009, p. 5) menyatakan bahwa aktivitas akuatik adalah segala bentuk aktivitas atau kegiatan yang dilakukan di dalam air dengan tujuan melatih anak memperoleh kemajuan potensi motorik, kognisi, afeksi, dan sosial. Rithaudin (2010, p. 2) aktivitas akuatik merupakan sebuah aktivitas dengan menggunakan media air. Media tersebut dapat berupa kolam renang ataupun tempat yang mempunyai karakteristik sama. Sementara itu, *The NC Department of Health and Human Services, Division of Child Development* atau *Departemen Kesehatan dan Layanan Kemanusiaan Carolina Utara (North Carolina)*,

Divisi Pengembangan Anak mendefinisikan aktivitas akuatik adalah kegiatan yang berlangsung di, pada, atau sekitar kumpulan air seperti berenang, pelajaran berenang, menyelam, dan berperahu. Aktivitas akuatik tidak termasuk kegiatan bermain air seperti kegiatan tergelincir dan meluncur, atau bermain di penyiram (http://ncchildcare.nc.gov/pdf_forms/center_chp4.pdf)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas akuatik adalah sebuah aktivitas dengan menggunakan media air seperti berenang, pelajaran berenang, menyelam, dan berperahu dengan bertujuan kompetisi, pendidikan, terapi, atau rekreasi serta aktivitas akuatik tidak termasuk kegiatan bermain air seperti kegiatan tergelincir dan meluncur, atau bermain di penyiram.

b. Manfaat Aktivitas Akuatik

Lingkungan air terutama mempromosikan interaksi sosial dan tingkat gigitan penerimaan. Beberapa telah dikaitkan manfaat tambahan ini untuk kesempatan yang diberikan oleh air dalam rangka untuk memulai beberapa interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya (Getz et al., dalam Maniu et al., 2013, p. 118). Sementara itu keuntungan lain aktivitas akuatik untuk anak-anak cacat meliputi: (a) daya apung air, yang menyenangkan dikarenakan mampu bergerak melawan gravitasi, (b) peningkatan viskositas air, yang memberikan ketahanan bertahap (gaya pengereman) dan bersama-sama dengan amplitudo gerakan membuat latihan sangat menuntut hampir mustahil, (c) perpindahan

panas di dalam air jauh lebih cepat daripada di udara, air mencapai 32°C atau lebih menurun spastisitas dan mengarah ke kurangnya gerakan involunter, (d) tekanan hidrostatis memberikan stimulasi yang luas dari *exteroceptors* dan *proprioceptors*, meningkatkan tekanan pada paru-paru dan organ internal lainnya, serta tekanan pada otot-otot pernafasan. Hal ini diasumsikan untuk meningkatkan koordinasi, pernapasan, dan fungsi yang terkait seperti makan dan berbicara (Harris 1978; Peganoff 1984; Bros & Dattilo dalam Maniu et al., 2013, p. 117).

Stan (2012, p. 1737) menjelaskan aktivitas akuatik memberikan bentuk latihan yang santai dan menyenangkan diamati dari titik pandang sosial, dikarenakan beraktivitas akuatik di kolam memiliki banyak manfaat baik dari fisik, sosial, emosional, kognitif, maupun rekreasi. Aktivitas akuatik membantu dalam menghilangkan nyeri dan otot kejang, pemeliharaan atau meningkatkan jangkauan gerak, penguatan otot lemah, pendidikan ulang otot-otot lumpuh, peningkatan sirkulasi, fungsi paru-paru, dan membantu dalam pemeliharaan dan perbaikan keseimbangan, koordinasi dan postur (Cole & Becker dalam Dimitrijević et al., 2012, p. 168). Manfaat beraktivitas akuatik seperti berenang adalah meningkatkan kemampuan otak, membantu proses penuaan, mengurangi stress, menaikkan daya tahan tubuh, dan meningkatkan kepercayaan diri (Landers dalam Sutanto, 2008, p. 10).

Berdasarkan pendapat di atas, manfaat aktivitas akuatik meningkatkan koordinasi, pernapasan, menghilangkan nyeri dan otot

kejang, penguatan otot lemah, terapi otot-otot lumpuh, pemeliharaan dan perbaikan keseimbangan, menaikkan daya tahan tubuh, mengurangi stres, meningkatkan kepercayaan diri, dan dapat bermanfaat untuk hubungan secara sosial

c. Air

air merupakan tahapan awal ketika ingin mengajarkan anak berenang untuk mengenalkan lingkungan air. Menurut Langendorfer dan Bruya (1995, p. 38-39) dan penyesuaian seorang anak terhadap air dapat berubah dalam urutan teratur, dari rasa takut hingga tidak ada keengganan atau berani. Air dan gerakan di air menghadirkan lingkungan yang sangat berbeda dengan di tanah. Kebanyakan program instrumen renang dari instruksi mengakui pentingnya dan penyesuaian air. Namun, tidak ada yang membahas orientasi dan penyesuaian air secara langsung sebagai item penilaian. Pentingnya orientasi dan penyesuaian terhadap air terletak pada kenyataan bahwa kemungkinan tidak ada komponen lain dari kinerja akuatik akan tercapai sampai tingkat penyesuaian lanjutan atau menengah dicapai oleh perenang.

Proses air terdiri dari gerak dasar, sikap, dan keamanan air untuk disiapkan untuk anak belajar teknik gerak renang. Gerak dasar disini yang dimaksud adalah pondasi gerak untuk belajar renang, terdiri atas cara masuk ke air, daya apung tubuh di air, gerakan tungkai, keseimbangan tubuh di air, gerak lengan, dan kontrol nafas. Sikap dasar yang dibentuk melalui aktivitas air adalah berani, mematuhi peraturan,

dan partisipasi aktif. Pemahaman dasar yang diharapkan melalui aktivitas air, yaitu pemahaman terhadap prosedur kelas, peraturan kolam renang, peraturan permainan, instruksi guru, dan pelaksanaan gerak dasar (Utami, 2014, p. 205).

air diberikan kepada anak atau peserta didik yang baru mengenal lingkungan air yang lebih luas. Menurut Sismadiyanto dan Sutanto (2008, p. 9-10) air diberikan kepada peserta didik yang belum bisa berenang dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan perbedaan bergerak di darat dengan di dalam air.
- 2) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan adanya pengaruh air terhadap aktivitas atau gerakan yang dilakukan di dalam air.
- 3) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan adanya pengaruh dan rangsangan terhadap pernafasan.
- 4) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan pengaruh air terhadap keseimbangan tubuh dan gerak.
- 5) Memupuk rasa keberanian dan rasa percaya diri peserta didik.
- 6) Memberikan motivasi kepada peserta didik yang semakin lama akan semakin senang dengan pembelajaran aktivitas akuatik

Secara garis besar menurut American Red Cross (2017, p. 234-235) beberapa keterampilan dalam air yang harus dikuasai adalah:

- 1) Penyesuaian air, masuk ke kolam, dan keluar kolam

Anak diajarkan cara masuk dan keluar kolam renang dengan aman. Masuk dan keluar kolam renang melalui jalur yang landai, jalur langkah, tangga, dan samping/sisi kolam renang

- 2) Kontrol nafas dan menenggelamkan

Anak diajarkan mengontrol nafas dan menenggelamkan seluruh tubuhnya. Aktivitas yg diberikan seperti: membuat gelembung, menganggukan kepala ke dalam air, membuka mata di dalam air, dan mengambil benda di dasar kolam renang

3) Mengapung

Kemampuan mengapung disini ada beberapa tahapan yang dapat diberikan oleh anak seperti:

- a) Meluncur ke depan
- b) Kembali dari meluncur ke depan ke posisi berdiri.
- c) Meluncur terbalik atau menggunakan punggung.
- d) Mengapung terbalik.
- e) Kembali dari meluncur terbalik atau mengapung terbalik ke posisi berdiri

4) Mengubah arah, posisi, dan menginjak

Tahapan ini beberapa keterampilan yang dapat diajarkan seperti: guling dari depan ke belakang, guling dari belakang ke depan, dan gerak lengan dan tangan saat melakukan gerakan menginjak pada saat mengapung

5) Berenang ke depan

Adapun langkah-langkah untuk berenang kedepan sebagai berikut:

- a) Gerakan kaki bergantian berenang ke depan.
- b) Gerakan kaki berbarengan berenang ke depan.
- c) Gerakan lengan bergantian berenang ke depan.

- d) Gerakan lengan berbarengan berenang ke depan.
 - e) Gerakan kombinasi kaki dengan lengan berenang ke depan
- 6) Berenang terbalik

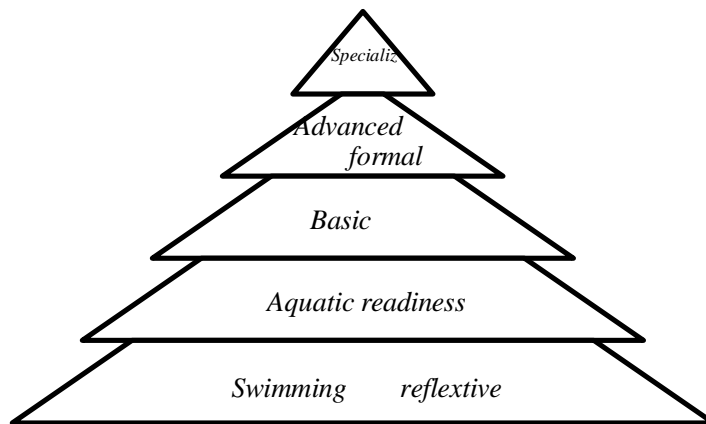
Adapun langkah-langkah untuk melakukan berenang terbalik yaitu:

- a) Gerakan kaki bergantian berenang terbalik.
- b) Gerakan kaki berbarengan berenang terbalik.
- c) Gerakan lengan bergantian berenang terbalik.
- d) Gerakan lengan berbarengan berenang terbalik.
- e) Gerakan kombinasi kaki dengan lengan berenang terbalik

d. *Akuatik Readines*

Pembelajaran akuatik yang mengarah ke suatu keterampilan renang spesialis atau gaya tentunya ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk memudahkan proses pembelajaran memperoleh keterampilan tersebut. Berikut piramida dari keterampilan akuatik yang mengarah ke spesialis gaya berenang dengan keterampilan kesiapan akuatik sebagai dasar untuk pembelajaran:

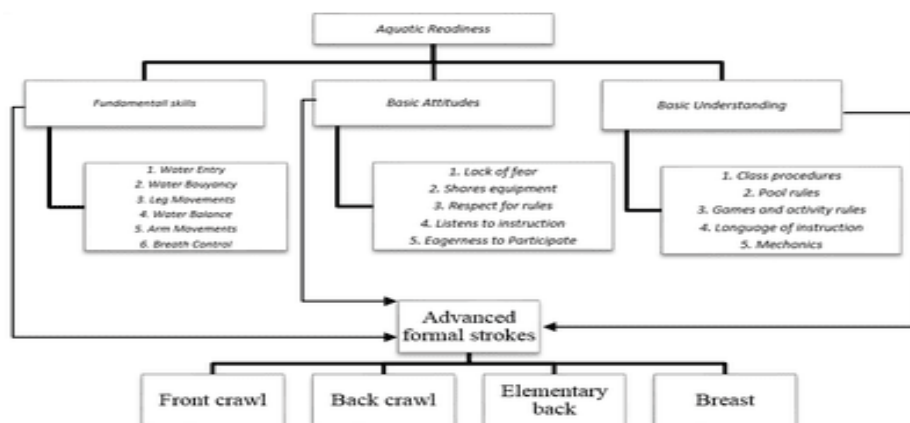
Gambar 6. Piramida Pembelajaran Akuatik



Sumber: (Langendorfer & Bruya, 1995, p. 6)

Pembelajaran akuatik di sekolah pada anak atau peserta didik yang baru mengenal aktivitas akuatik tidak dapat langsung ke salah satu teknik gaya berenang tertentu. Namun diperlukan suatu keterampilan agar memiliki kesiapan dalam beraktivitas akuatik. Berikut beberapa poin kesiapan akuatik menurut Langendorfer dan Bruya (1995, p. 5):

Gambar 7. Konsep *Aquatic Readiness*



Sumber: (Langendorfer dan Bruya, 1995, p. 5)

e. Kaidah Keselamatan dan Keamanan Aktivitas Akuatik

Secara umum, usia anak-anak adalah usia bermain, dimana anak menyukai bermain baik di darat maupun di air. Namun, dewasa ini beberapa hal membuat sebagian anak berkurang dalam hal berpartisipasi beraktivitas fisik. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam aktivitas fisik dan atau olahraga. Beberapa faktor tersebut meliputi fisik, sosial, hambatan lingkungan, kurangnya akses ke sumber daya, dan pandangan serta dukungan orang tua (Collier, 2014, p. 1). Pada pembelajaran akuatik perlu diperhatikan keselamatan dan keamanan di kolam renang. Menurut Sutanto (2014, p. 50) beberapa kaidah keselamatan dan keamanan di kolam renang yang harus diperhatikan sebagai berikut:

- 1) Atmosfer pembelajaran aman dan tidak menakutkan karena dapat mengembangkan dimensi sosial, intelektual, motorik, dan emosi anak
- 2) Mencatat setiap detail kesehatan anak yang berhubungan dengan pembelajaran akuatik dan sebaiknya dilaporkan kepada orang tua untuk memantau perkembangan kesehatan anak.
- 3) Melihat kondisi suhu air kolam renang, bila kondisi air terlalu dingin maka pembelajaran dapat dipercepat atau dihentikan.
- 4) Memakai pakaian renang yang sesuai.
- 5) Jangan meninggalkan anak tanpa pengawasan, karena anak dapat tenggelam dalam beberapa inci air dan dalam beberapa menit.
- 6) Ajari anak untuk tetap di luar air sampai orang tua mengawasi mereka dan juga awasi anak saat menggunakan kamar mandi atau di ruang ganti.
- 7) Jauhi air yang dinyatakan tidak aman untuk berenang
- 8) Menggunakan tabir surya secukupnya.
- 9) Mengenakan kacamata pelindung sinar matahari
- 10) Mematuhi aturan keselamatan dasar seperti jangan berlari, mendorong, melukai anak lainnya

Menurut American Red Cross (2014, p. 235) pada bagian keamanan air ada beberapa hal yang diperhatikan seperti, tetap aman berada disekitar air, sadar akan adanya penjaga kolam renang, memakai jaket pelampung, menyadari keadaan darurat, bagaimana cara meminta bantuan, dan beraktivitas akuatik dengan terlalu banyak sinar matahari atau pada siang hari membuat tidak menyenangkan

Sedangkan menurut Hendrayana & Wahyoedi (2005, p. 23) adapun hal-hal yang mengandung keamanan atau keselamatan yang bersifat rutin dan harus dipahami oleh anak ketika beraktivitas akuatik adalah:

- 1) Anak-anak tidak diperbolehkan berlari-larian di sepanjang pinggir kolam renang. Hal ini dikarenakan disekitar kolam renang biasanya basah dan licin
- 2) Anak-anak tidak diperbolehkan saling mendorong sesama temannya apalagi orang lain. Hal ini dikarenakan dapat membahayakan para peserta didik serta dapat mengganggu orang lain.
- 3) Anak-anak tidak diperkenankan membawa dan mengkonsumsi makanan di kolam renang.
- 4) Anak-anak perlu ditanya mengenai kondisi kesehatannya, seperti kesehatan kulit, sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat membahayakan dirinya atau menular ke orang lain.

Berdasarkan penjelasan dan pendapat di atas dapat disimpulkan kaidah keselamatan dan keamanan dalam aktivitas akuatik adalah sebagai berikut:

- 1) Atmosfer pembelajaran yang aman dan menyenangkan.
- 2) Guru mengerti kondisi kesehatan muridnya. Guru memantau kondisi suhu air di kolam renang.

- 3) Memakai pakaian renang atau sesuai dengan anatomis tubuh anak.
- 4) Anak tidak diperkenankan berlari-lari di pinggir kolam.
- 5) Anak tidak diperbolehkan mendorong orang lain atau temannya ke kolam.
- 6) Guru mengawasi anak agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan terjadi

f. Hal-Hal Yang Perlu Di Perhatikan Mengembangkan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani menurut Hendrayana dan Wahyoedi (2005, p. 71) adalah:

- 1) Berdasarkan identifikasi terhadap kebutuhan individu.
- 2) Pada hakikatnya anak luar biasa juga menyenangi dan memerlukan aktivitas olahraga sebagaimana anak biasa.
- 3) Dirancang secara khusus, bersifat individual, kelompok kecil dan berjenjang sesuai dengan kebutuhan anak luar biasa.
- 4) Modifikasi pendekatan pembelajaran dilakukan antara lain:
 - a) Modifikasi aturan main dan jenis aktivitas jasmani.
 - b) Modifikasi keterampilan dan teknik pelaksanaan gerak.
 - c) Modifikasi teknik mengajarnya..
 - d) Modifikasi lingkungan, seperti: ruang, lapangan, kolam renang, dan peralatan olahraga yang digunakan

g. Rasio Guru dan Murid

Pearn dan Franklin (2013, p. 157) menjelaskan bahwa potensi resiko tenggelam jika anak yang lahir dengan cacat fisik atau intelektual berpartisipasi dalam olahraga air tersebut. Resiko ini potensial, tetapi seharusnya tidak disadari oleh anak pemula. Tanggung jawab utama

untuk semua yang terlibat dalam profesi air adalah untuk memaksimalkan kesempatan untuk pengalaman air antara individu tanpa juga memungkinkan potensi resiko tenggelam atau cedera serius lainnya. Maka dari itu resiko ini dapat diminimalkan dengan mengetahui rasio guru-murid yang tepat dalam pembelajaran akuatik.

Rasio guru murid merupakan jumlah perbandingan yang ideal antara guru dengan jumlah murid dalam satu kelas. Perbandingan yang ideal akan menyebabkan pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih maksimal. Rasio guru-murid dalam pelajaran penjas dilihat dari tempatnya yaitu darat dan air tentu akan berbeda. Aktivitas akuatik membutuhkan rasio guru dengan jumlah murid yang lebih sedikit dibandingkan dengan olahraga di darat. Pada dasarnya manusia diciptakan memang beraktivitas di darat dan jika di dalam air manusia membutuhkan penyesuaian terlebih dahulu. Anak-anak sendiri ketika pembelajaran penjas terutama aktivitas akuatik, tentu memerlukan pengawasan lebih dan jika terlewat dari pengawasan kemungkinan hal terburuk dapat terjadi seperti tenggelam.

Hal inilah rasio guru-murid pada pembelajaran aktivitas akuatik yang perlu diketahui oleh guru ketika ingin memberikan aktivitas akuatik pada pembelajaran penjasorkes. Berikut rasio guru-murid pada pembelajaran aktivitas akuatik menurut beberapa ahli atau sumber yang ada. Menurut Sutanto (2014, p. 16) beberapa klasifikasi, indikator usia, indikator penampilan, dan rasio guru-murid sebagai berikut:

- 1) Baru lahir (lahir-6 bulan) indikator penampilannya adalah rangsang gerak dan rasio guru-murid orang tua.
- 2) Bayi 1 (6-12 bulan) indikator penampilannya adalah air dan rasio guru-murid 1:1.
- 3) Bayi 2 (12-24 bulan) indikator penampilannya adalah awal kemandirian dan rasio guru-murid 1:1.
- 4) Anak kecil 1 (24-36 bulan) indikator penampilannya adalah gerak dasar dan rasio guru-murid 1:4.
- 5) Anak kecil 2 (36-42 bulan) indikator penampilannya adalah gerak dasar dan rasio guru-murid 1:4.
- 6) Prasekolah (42-48 bulan) indikator penampilannya adalah percaya diri dan dasar renang serta rasio guru-murid 1:5

Sedangkan *Swimming Teaching Association* (2016, p. 50)

menjelaskan berikut beberapa klasifikasi dan rasio guru-murid:

- 1) Bayi dan prasekolah memiliki rasio guru-murid 1:12.
- 2) Peserta didik berusia 3-4 tahun (dengan guru renang menyampaikan pelajaran dan orang dewasa mereka yang menyertainya kolam renang) memiliki rasio guru-murid 1:6.
- 3) Pemula dan bukan perenang saat berenang guru ada di dalam air memiliki rasio guru-murid 1:6.
- 4) Pemula dan bukan perenang memiliki rasio guru-murid 1:10 (guru dengan STA Award) dan rasio guru-murid 1:12 (guru dengan sertifikat STA)
- 5) *Improvers* atau perbaikan memiliki rasio guru-murid 1:20 (guru dengan sertifikat STA).
- 6) *Advanced* atau tingkat lanjut memiliki rasio guru-murid 1:20 (guru dengan sertifikat STA).
- 7) Anak dengan disabilitas memiliki rasio guru-murid 1:1 atau 1:4 tergantung dari kebutuhan peserta didik

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Cara belajar yang tepat dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Menurut Taurina (2015, p. 27) *Learning outcomes are described as written statements of what a learner is expected to know, understand*

and/or be able to do at the end of a period of learning. Hasil belajar digambarkan sebagai pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan oleh seorang pelajar untuk diketahui, dimengerti dan/atau dapat dilakukan pada akhir periode belajar.

Watson dalam Maher (2004, p. 46) mendefinisikan bahwa *“learning outcomes as' to being something that students can do now that they are cannot do before. change in person as learning experience '. It is been a long time Realizing that education and training are a concerned by bringing changes to the individual, and Use of learning outcomes to illustrate this changes is certainly not a new practice”*. Hasil belajar adalah sesuatu yang peserta didik bisa lakukan sekarang dan tidak bisa dilakukan pada waktu sebelumnya, pengalaman belajar menjadi hal yang penting bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baru. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

Hasil belajar adalah tujuan dari akhir dilaksanakannya proses kegiatan pembelajaran yang diperlihatkan atau diketahui melalui angka atau huruf. Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai dan diperlihatkan perbuatannya dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keahlian. Aspek kepribadian mempunyai pengaruh terhadap gaya belajar seseorang dan menjadi penentu utama untuk mencapai keberhasilan akademis. Menurut Susanti, (2016, p. 36) hasil belajar

merupakan setiap hasil dari proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan, pengukuran hasil belajar merupakan hasil dari penilaian belajar yang dijelaskan dalam bentuk simbol, huruf dan kalimat. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik karena mendapat pengalaman belajar yang dapat dikategorikan yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pernyataan tertulis perubahan hasil kemampuan peserta didik ke arah yang lebih baik yang dimiliki peserta didik akibat pengalaman-pengalaman yang dikerjakan secara terukur.

b. Pengertian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani

Berdasarkan pendapat di atas tentang pengertian hasil belajar dan pendidikan jasmani dapat disimpulkan hasil belajar penjas adalah perubahan tingkah laku peserta didik dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar penjas dengan menggunakan aktifitas jasmani yang mencakup bidang afektif, kognitif, dan psikomotor

c. Klasifikasi Hasil Belajar

Berdasarkan klasifikasinya menurut Nana Sudjana (2017, p. 52) secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotor. Uraian dari masing- masing ranah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kognitif sebagai salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan, secara umum diartikan sebagai potensi intelektual yang terdiri dari tahapan pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ada dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan kognitif peserta didik, yaitu: Pertama, lingkungan keluarga, intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir (Gunawan & Palupi, 2016, p. 98).
- 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Perkembangan aspek afektif dipengaruhi beberapa faktor, di antaranya: 1) Pertumbuhan jasmani/biologis; 2) perubahan interaksi dengan orang tua; 3) perubahan interaksi dengan teman sebaya; dan 4) perubahan pandangan luar. Misalnya, sikap dunia terhadap remaja sering tidak konsisten; dunia luar atau masyarakat masih menerapkan nilai yang berbeda terhadap remaja

laki-laki dan perempuan. Seringkali remaja dimanfaatkan oleh pihak luar kedalam kegiatan- kegiatan yang merusak dirinya dan melanggar nilai-nilai moral

- 3) Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif. Perkembangan aspek psikomotorik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi sifat jasmani yang diwariskan dari orang tuanya dan kematangan. Faktor eksternal meliputi kesehatan, makanan, dan stimulasi lingkungan (Puspitasari & Febrianti, 2018, p. 31)

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Didalam hasil belajar terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor *internal*) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor *eksternal*). H. Djaali (2012, p. 99), faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri seseorang yang belajar dan dari luar dirinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya sebagai berikut:

1) Faktor dari dalam diri

- a) **Kebugaran Jasmani**
Apabila orang selalu sakit mengakibatkan tidak bergairah dalam belajar dan secara psikologi sering mengalami gangguan pikiran dan perasaan kecewa karena konflik.
- b) **Kecerdasan Intelektual**
Faktor kecerdasan intelektual ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar, sebab dengan intelegensi yang baik akan membantu peserta didik dalam berfikir rasional.
- c) **Minat dan Motivasi.**
Minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan. Sedangkan motivasi merupakan dorongan dari diri sendiri maupun dari luar diri, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau karena dorongan dari luar yg berasal dari guru dan orang tua.
- d) **Kebiasaan dalam Belajar**
- e) **Memperhatikan teknik belajar, bagaimana bentuk catatan yang dipelajari dan pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar lainnya**

2) Faktor dari luar diri

- a) **Keluarga**
Situasi keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan orang tua, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.
- b) **Sekolah**
Tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio guru, murid perkelas mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik
- c) **Masyarakat**
Keadaan masyarakat yang terdiri dari orang-orang berpendidikan akan mendorong anak untuk lebih giat dalam belajar.
- d) **Lingkungan sekitar**
Bangunan, rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar dan tempat- tempat dengan iklim yang sejuk dapat menunjang proses belajar

Sedangkan Dalyono (2014, p. 55) mengemukakan faktor–faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kebugaran, intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Slameto (2015, p. 84) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yakni

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi
 - a) Kebugaran jasmani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak bugar dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Seseorang yang memiliki kebugaran jasmani yang kurang baik dapat mengganggu belajarnya dan mempengaruhi hasil belajarnya.
 - b) Intelegensi, aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan cenderung berhasil.
 - c) Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh- sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi peserta didiknya.

- d) Kebiasaan belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Kebiasaan belajar seseorang berbeda- beda. Ada yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi
- a) Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.
 - b) Sekolah, Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan peserta didik, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah peserta didik perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar.
 - c) Masyarakat, Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar peserta didik. Bila di sekitar tempat tinggal peserta didik keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, akan mendorong peserta didik lebih giat belajar. Tetapi jika di sekitar tempat tinggal nakal, pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga hasil belajar berkurang.
 - d) Lingkungan sekitar, Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah peserta didik dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar peserta didik

Berdasarkan pendapat diatas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan

faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri peserta didik. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dan dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan dan hasil belajar yang optimal

5. Permainan Air SD Kelas III

a. Konsep Pembelajaran Permainan Air

Konsep pembelajaran permainan air disini mengadopsi konsep dari Langendorfer dan Bruya, (1995, p. 94). Dimana pada saat proses pelaksanaan pembelajaran permainan air terdapat 4 poin yang perlu diperhatikan yaitu:

1) *Goal Achievement* atau pencapaian tujuan

Goal achievement adalah suatu tujuan yang ingin dicapai dalam suatu latihan atau pembelajaran agar lebih terarah. Pada pembelajaran untuk membantu anak-anak memahami suatu gerakan, setidaknya dengan cara-cara yang belum sempurna, dan mempelajari tugas atau gerakan apa pun yang diminta untuk mereka lakukan. Hanya ketika anak-anak bergerak dengan sengaja, mereka dapat mengembangkan rencana gerakan yang memungkinkan gerakan adaptif dan fleksibel.

2) *Practice* atau latihan

Seringkali instruktur atau guru menggunakan hanya satu atau dua metode untuk memperkenalkan, berlatih, dan belajar keterampilan akuatik atau hanya metode drills sehingga terasa monoton. Hal seperti itu dapat mengurangi tingkat motivasi seorang anak kecil. Selain itu, ada bukti bahwa situasi praktik terbatas semacam itu dapat menghambat pembelajaran di kemudian hari. Permainan air. latihan-latihan dengan sasaran teaching point dibentuk dalam sebuah permainan agar anak-anak senang melakukan aktivitas tersebut. Secara tidak disadari anak juga telah melakukan latihan-latihan dengan sasaran teaching point pada air

3) *Feddback* atau umpan balik

Feedback adalah informasi tentang proses atau hasil dari gerakan seseorang. Agar efektif dalam penggunaan umpan balik, instruktur harus memahami dua jenis feedback dan prinsip dari ketepatan feedback

a. *Intrinsic Feedback*

Intrinsic Feedback adalah informasi yang diterima secara alami yang diperoleh seseorang selama atau setelah gerakan. Umpan balik ini dapat diperoleh dari sistem penglihatan, pendengaran, sentuhan, atau kinestetik. Misalnya ketika anak merasakan air bergerak melintasi tubuh atau

merasakan bagaimana lengan keluar dari air atau bahkan melihat garis jalur untuk berenang dalam garis lurus, si anak menggunakan umpan balik instrinsik.

b. Augmented feedback

Augmented feedback terjadi ketika anda memberikan informasi spesifik tambahan baik secara lisan atau visual. Misalnya beberapa instruktur membantu memanipulasi tangan dan kaki anak-anak ketika anak-anak pertama kali belajar berenang. Beberapa instruktur menggunakan kaset video untuk memberi anak-anak gambaran yang akurat tentang diri mereka yang bergerak di air. Ketepatan feedback merupakan faktor penting dalam efektivitas

Feedback dalam meningkatkan pembelajaran. Instruktur harus menahan diri agar tidak terlalu tepat, terlalu detail, atau terlalu banyak memberikan informasi dalam satu waktu. Ingat bahwa anak-anak memiliki kosakata yang terbatas dan bahwa pemahaman mereka jauh berbeda dari orang dewasa. feedback harus sederhana dan langsung.

c. Reinforcement atau penguatan

Feedback atau umpan balik yang digunakan untuk tujuan motivasi dikenal sebagai penguatan atau reinforcement. Feedback positif lebih efektif sebagai penguat daripada feedback negatif. Identifikasi perilaku yang akan digunakan,

bukan perilaku yang harus dihindari. Seperti penggunaan kata-kata "tidak" "jangan" dan "bukan". Jauh lebih efektif apabila mengatakan, "itu ide bagus", "lebih baik", atau "kamu meningkat".

b. *Teaching Point* Permainan Air Anak SD Kelas III

Teaching point merupakan inti dari pembelajaran. Dimana setiap pembelajaran memiliki inti atau fokus yang ingin dituju. Melihat dari kompetensi inti dan dasar kelas III serta aquatic readiness atau kesiapan akuatik maka *teaching point* pada permainan air anak sd kelas III adalah: *water entry, water balance, dan breath control*.

1) *Water Entry*

Water entry atau masuk ke kolam merupakan salah satu keterampilan dari kesiapan akuatik. Keterampilan masuk ke dalam kolam juga disertai dengan kemampuan untuk keluar kolam. Reid & Bruya dalam Langendorfer & Bruya (1995, p. 39) mengamati bahwa pola anak-anak yang memasuki air bervariasi dengan usia dan pengalaman. Awalnya anak-anak tidak akan memasuki air secara sukarela. Namun setelah anak-anak berkembang dalam keterampilan dan memiliki kepercayaan diri, anak-anak akan memperluas keterampilan cara masuk kolam. Beberapa cara keluar masuk kolam renang dan kemungkinan di kolam renang umum tidak dilengkapi dari salah satu yaitu: keluar masuk kolam renang melalui tangga besi, keluar masuk kolam renang melalui tangga

langkah kolam, dan keluar masuk kolam renang melalui pinggir kolam.

Gambar 8. Keluar Masuk Kolam Renang Melalui Tangga Besi



Sumber: https://drive.google.com/file/d/1JVT9t2_uGPDCVkWwPBvoGX-EFCb_Docb/view?usp=drivesdk

Gambar 9. Keluar masuk kolam renang melalui pinggir kolam



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1ZYSCbgurEIKWq1KiKxwwJSPTeMNYK9ai/view?usp=drivesdk>

2) *Water Balance*

Water balance sendiri adalah kemampuan tubuh untuk dapat menjaga keseimbangan tubuhnya baik pada suatu posisi diam ataupun bergerak selama waktu tertentu saat di dalam air. Terdapat dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan tubuh untuk dapat

menjaga keseimbangan tubuhnya pada suatu posisi diam dan selama waktu tertentu, misalnya saat mengapung. Sedangkan, keseimbangan dinamis adalah kemampuan tubuh untuk dapat menjaga keseimbangan tubuhnya pada saat bergerak, misalnya saat berjalan, berlari, dan bangkit berdiri dari posisi duduk (Sugiarto dalam *Tauhidman & Ramadan, 2018, p. 134-135*).

Gambar 10. *Water balance statis*



Sumber: https://drive.google.com/file/d/1zP9ytH31PcMai8nse8_HB40hV0HL4yv/view?usp=drivesdk

3) *Breath Control*

Langendorfer & Bruya (1995, p. 41) menjelaskan bahwa komponen pengendalian nafas berhubungan dengan kemampuan untuk menenggelamkan serta menahan nafas dan berulang kali mendapatkan nafas baru secara tepat waktu

Gambar 11. Kontrol nafas



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1zHOqdEYVYrgmwpX SZ8ovsrkMFY5jgwwJ/view?usp=drivesdk>

Gambar 12. Permainan mangga manggis



Sumber: https://drive.google.com/file/d/1LhFr_c0hifSFzOZSCt MIx4NxcgoRhouY/view?usp=drivesdk

e. Gerak Lokomotor dan Non Lokomotor

Pada kompetensi dasar materi akuatik disebutkan bahwa mengenal air dan mempraktikkan dasar air menggunakan gerak dasar lokomotor dan non lokomotor. Menurut Hanif & Sugito (2015, p. 62-64) adapun penjelasan dan macam-macam gerakannya sebagai berikut:

1) Gerak Lokomotor

Gerak lokomotor adalah kemampuan gerak untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Berikut

beberapa bentuk gerak lokomotor, yaitu: berlari, lompat, loncat, jingkat, menderap, *sliding*, *skipping*, *rolling*, dan memanjat. Hal serupa juga diungkapkan oleh Hayati et al. (2017, p. 54) contoh gerakan keterampilan lokomotor adalah berjalan, meluncur, melompat, berjingkrak dan melompat.

Gambar 13. Permainan berjalan di air sambil mencari bola



Sumber:

https://drive.google.com/file/d/1LhFr_c0hifSFzOZSCtMIx4NxcgoRhouY/view?usp=drivesdk

Gambar 14. Permainan berjalan di air sambil meniup bola



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1KUlbrx-4vSSdmUaE8099OLbyvJVipBu/view?usp=drivesdk>

Gambar 15. Permainan mencari koin



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1C-XLYgshgLmsoS5iq-H8fhjGJiEdwcRe/view?usp=drivesdk>

Gambar 16. Permainan kereta air



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1W0ADruLu1Sf8-WayzEiA8H40pzuOcO8w/view?usp=drivesdk>

Gambar 17. Permainan meluncur melompat ke atas



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1d4iRR5W02JV3-HEriXkAT7sdiAeICdlu/view?usp=drivesdk>

2) Gerak Non Lokomotor

Gerakan non lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tidak pindah tempat. Berikut beberapa bentuk gerak non lokomotor, yaitu: menghindar, meregangkan otot, memutar dan berputar, mengayunkan kaki, bergantung, menarik, dan yang terakhir adalah mendorong. Lebih lanjut keterampilan non-lokomotor adalah keterampilan dasar yang mencakup keterampilan menyeimbangkan, memutar, dan bentuk statis dibentuk oleh melingkar, peregangan, berbalik, dan membungkuk

Gambar 18. Permainan duduk dipinggir kolam sambil menggerakkan kaki



Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1PT4IOBVhmbUV0EMGyBdmdTpOuv0P9VXs/view?usp=drivesdk>

3) Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerak yang menggunakan alat atau benda. Seperti bermain kucing-kucingan memakai bola di air dengan cara lempat tangkap bola.

Gambar 19. Permainan kucing-kucingan memakai bola di air



Sumber: https://drive.google.com/file/d/1On_ewlm_XAyerfZeiOL17KxtZZJbTvVx/view?usp=drivesdk

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bharetto Abdul Harry (2019) Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan model pembelajaran air berbasis permainan untuk peserta didik SD Kelas IV, (2) menentukan efektivitas pengembangan model pembelajaran dengan desain yang dikemukakan oleh Bord&Gall melalui empat tahap yaitu (1) tahap identifikasi dan analisis kebutuhan, (2) tahap pengembangan desain dan draf model pembelajaran air berbasis permainan untuk peserta didik SD kelas IV, (3) tahap pengujian (tinjauan ujicoba dan ahli), dan (4) implementasi model pembelajaran air berbasis permainan untuk peserta didik SD kelas IV. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah pembelajaran permainan air berbasis permainan untuk peserta didik SD kelas IV yang terdiri dari 27 permainan. Menurut para ahli permainan, renang dan ujicoba, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran permainan air berbasis permainan untuk peserta didik SD kelas IV adalah efektif untuk meningkatkan tehnik berenang peserta didik SD kelas IV.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Sita Utami (2014) dengan judul “Model permainan Air bagi Peserta didik Taman Kanak-kanak”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan melalui 9 tahapan yang mengadaptasi model Dick & Carey. Hasil penelitian berupa model air bagi peserta didik TK yang terdiri dari 6 permainan, yaitu: (1) bola warna, (2) air tumpah, (3)

harta karun, (4) mandi pagi, (5) hewan laut, dan (6) balap donat dan kacang. Model disusun dalam buku pedoman berjudul "Jelajah Air". Berdasarkan penilaian para ahli materi dan guru dapat disimpulkan bahwa model permainan air bagi peserta didik TK sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik TK kelompok B. Selain itu, model permainan air dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga layak digunakan dalam pembelajaran TK kelompok B

C. Karangka Berfikir

Di seluruh dunia, ada tren yang meningkat dalam minat spesialis pendidikan jasmani dan olahraga tentang pengajaran bagi peserta didik Sekolah Dasar. Perhatian mereka tertuju pada masalah-masalah yang terjadi ketika menerapkan metode pendidikan jasmani dan olahraga untuk peningkatan kualitas

Namun, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani masih terjadi beberapa masalah terkait dengan karakteristik peserta didik. Salah satunya dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada materi akuatik pada sekolah dasar sesuai tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Materi aktivitas akuatik di sekolah negeri dan swasta Kotabumi Selatan masih berupa latihan-latihan salah satu gaya. Rasio antara guru dan jumlah murid antara sekolah satu dengan yang lain juga bervariasi. Pendekatan pembelajaran hanya menggunakan satu metode saja sehingga membuat anak kurang berpartisipasi aktif. Aktivitas akuatik yang diberikan adalah air dan juga kesiapan akuatik

yang di dalamnya terdiri dari gerak dasar, sikap, dan keamanan air untuk disiapkan untuk anak belajar teknik gerak renang

Untuk itu untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dilakukan dengan metode bermain. Pendekatan aktivitas akuatik ini melalui bermain memungkinkan anak akan merasa lebih senang dan tidak menyadari bahwa anak tersebut melakukan latihan aktivitas akuatik dan air. Peneliti ingin membuat model permainan aktivitas akuatik bagi peserta didik kelas III, dimana model permainan tersebut mengandung proses pengenala air dan mampu merangsang sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Gambar 20. Karangka Berfikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan secara umum, yaitu: bagaimanakah model permainan air yang sesuai untuk pembelajaran akuatik peserta didik SD kelas III? Model permainan yang dikembangkan perlu memperhatikan beberapa aspek, yaitu:

1. Bagaimanakah mengembangkan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III?
2. Bagaimanakah bentuk model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III.
3. Bagaimanakah keefektifan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya adalah menghasilkan produk berupa model permainan air bagi anak kelas III terdiri dari 7 permainan yang dikemas dalam buku pembelajaran untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bagi peserta didik anak kelas III. Arikunto (2010, p. 7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian developmental adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015, p. 28) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut :

“Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. By product we mean only such things as textbooks, instructional films, and computer software, but also methods, such as a methods of teaching, and program such as a drug education program or a staff development program”.

B. Prosedur Pengembangan

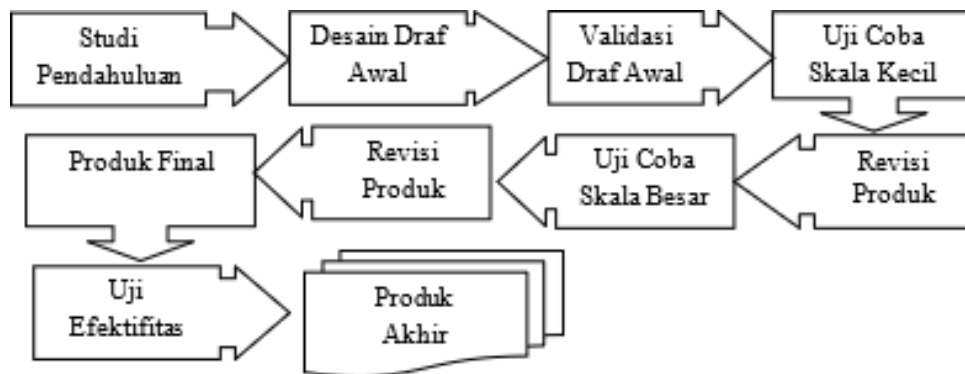
Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (2003 dalam Sugiyono, 2015, p. 35) menyatakan:

“The step of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it

in the setting where it be used eventually, and revising to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous program of R&D, this cycle is repeated until the field test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”

Prosedur pengembangan pada model pengembangan model pembelajaran berbasis permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik anak peserta didik kelas III ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

Gambar 21. Prosedur Pengembangan



Sumber: (Sugiyono, 2015, p. 28)

Penejelasan langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan dua cara, yaitu studi pustaka dan studi lapangan dengan kondisi nyata. Peneliti melakukan kajian teori kemudian melakukan observasi di lapangan mengenai pembelajaran akuatik disekolah

a. Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka dengan melakukan review mengenai kurikulum yang digunakan di sekolah. Permasalahan muncul pada proses pembelajaran akuatik yang kurang sesuai untuk bagi peserta didik Kelas III. Selanjutnya dilakukan analisis KI dan KD tentang materi Akuatik

b. Studi Lapangan

Observasi di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akuatik dan memilih untuk bermain sendiri di pinggir kolam dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu juga beberapa anak juga masih takut untuk masuk ke kolam dan juga belum dapat menjaga keseimbangan tubuhnya saat berjalan di dalam kolam. Dilihat dari nilai akuatik, anak belum mencapai KKM psikomotorik yang ditentukan di sekolah

2. Desain Draf Awal

Berdasarkan hasil analisis studi pendahuluan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan air bagi anak SD. Melihat kondisi peserta didik yang belum seimbang dan belum mau untuk masuk ke air, desain draf awal ke arah permainan air

3. Validasi Draf Awal

Validasi dilakukan kepada para ahli untuk mendapatkan masukan maupun pengesahan yang sesuai dengan konsep permainan air bagi

pemula. Kegiatan ini dilakukan untuk review produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan *expert judgement*. Validasi draf awal dilakukan oleh 3 pakar yang sesuai dengan bidangnya masing-masing yaitu 2 dosen pendidikan jasmani, ditambah dengan 2 orang ahli pakar lapangan yaitu dosen renang, guru PJOK dan pelatih renang.

Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya. Proses validasi ahli menilai materi dan memberikan masukan terhadap produk awal yang disusun. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi produk awal kemudian dilanjutkan dengan uji coba.

4. Ujicoba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui implikasi dari produk yang dibuat yaitu model permainan air untuk peserta didik kelas III. uji coba skala kecil dilakukan di SD N 1 Kelapa Tujuh yang telah ditentukan dengan subjek yang telah ditentukan pula. Subjek uji coba adalah Peserta didik kelas III

5. Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan dari hasil uji coba skala kecil, dengan menganalisis kekurangan yang ditemui dalam uji coba skala kecil, masukan yang diterima dari para pakar ditindak lanjuti dengan melakukan revisi produk. Revisi hasil uji coba skala kecil diharapkan menjadi tambahan untuk menghadapi uji coba skala besar. Revisi

dilakukan setelah validator mengobservasi hasil dari uji coba produk skala besar untuk kemudian dinyatakan layak untuk menjadi produk akhir

6. Ujicoba Skala Besar

Uji coba skala besar yaitu dilakukan pada jumlah subjek yang luas (2 kelas dan 2 guru). Uji coba coba pemakaian dalam penelitian ini dilakukan pada SDIT Insan Robbani dan SD N 3 Tanjung Aman. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan model permainan air.

Penilaian terhadap pelaksanaan pengembangan model permainan air tersebut dilakukan saat berlangsungnya proses pembelajaran. guru yang bersangkutan akan diminta pendapatnya mengenai penggunaan model yang dikembangkan. Pendapat atau komentar dari guru dapat dijadikan sebagai perbaikan terhadap produk yang dikembangkan

7. Revisi Produk

Proses revisi produk dilakukan untuk mendapat masukan dari para ahli materi agar menghasilkan produk final, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk berupa model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pembelajaran penjas peserta didik kelas III.

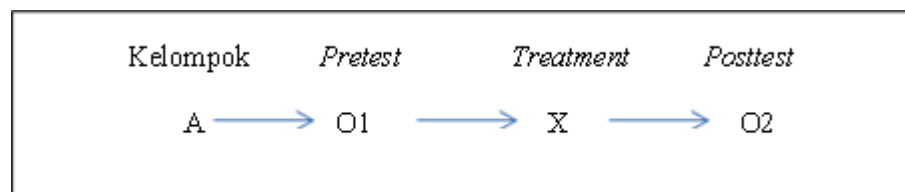
8. Pembuatan Produk Akhir

Setelah melalui berbagai proses revisi, kemudian dilakukan penyusunan dari hasil pengembangan setelah melakukan uji lapangan skala kecil dan skala besar, yaitu pembuatan produk akhir atau produk final berupa buku pedoman model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas peserta didik kelas III. Produk final ini yang nantinya akan dipergunakan untuk di uji efektivitas

9. Ujicoba Operasional dan Uji Efektifitas

Uji efektivitas merupakan pengujian produk final yang sudah terbentuk untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan penelitian. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *pre-eksperimen* design, yaitu desain kelompok tunggal dengan pretest-posttest (*one group pretest-posttest design*), kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, dan tidak ada kelompok pembanding tetapi diberi tes awal dan tes akhir di samping perlakuan (Sukmadinata, 2013, p. 208). One group pretest-posttest design dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 22. *One Group Pretest-Posttest Design*



Keterangan:

O1: Representatif dari pretest

X : Representatif dari Treatment

O2: Representatif dari Posttest

Gall and Borg (2003, p. 389) menyatakan one group pretest-posttest design melibatkan tiga langkah: (1) pemberian pretest mengukur variabel dependen, (2) pelaksanaan eksperimental (variabel independen) dan (3) administrasi posttest yang sudah mengukur variabel dependen lagi. Efek dari perlakuan eksperimen ditentukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Pengujian produk akhir ini bertujuan untuk mengetahui suatu produk yang dihasilkan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi model di lapangan

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian model permainan air bagi peserta didik sekolah dasar ini dilakukan oleh peserta didik kelas III dari SD N 01 Kelapa Tujuh untuk uji skala kecil dilaksanakan di kolam renang lestari kotabumi Kecamatan Kotabumi, SDIT Insan Robbani dan SD N 03 Tanjung Aman untuk uji skala besar dilaksanakan di kolam renang perumnas Tulung Mili Kecamatan Kotabumi, dan uji efektifitas dilakukan di SD Sukarno Hatta dilaksanakan di kolam renang lestari kotabumi Kecamatan Kotabumi Selatan. Sedangkan kolam renang yang digunakan adalah kolam renang tempat biasanya sekolah tersebut melakukan pembelajaran akuatik kolam renang lestari ataupun yang lebih direkomendasikan oleh peneliti setelah sebelumnya diobservasi terlebih dahulu. Sedangkan untuk waktu penelitian dilaksanakan pada rentang bulan Desember 2024- Januari 2025

D. Desain Ujicoba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisien dan kebermanfaatan dari produk melalui desain uji coba. Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, (4) menetapkan analisis data. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini yaitu uji validitas kepada 3 ahli dengan menggunakan teknik delphi. Teknik delphi ini dilakukan dengan menyerahkan draf ke ahli tanpa bertemu ahli satu dengan ahli yang lain untuk dinilai dan diberi komentar serta saran.

Uji coba skala kecil dan skala besar dilakukan dengan melakukan revisi dalam proses evaluasi produk pembelajaran. desain uji coba skala kecil dilakukan terhadap 1 kelas dan 1 guru, sedangkan untuk uji coba skala besar dilakukan terhadap 2 kelas dan 2 guru. Setelah melakukan validasi dan uji skala kecil dan uji skala besar akan dilakukan uji keefektifan dengan melakukan metode eksperimen semu

2. Subjek Uji Coba

Subjek coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III. Uji coba skala kecil dilaksanakan di SD N 01 Kelapa Tujuh, uji coba skala

besar dilaksanakan di SDIT Insan Robbani dan SD N 03 Tanjung Aman, dan uji efektivitas dilaksanakan di SD Sukarno Hatta

Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode Purposive sampling. Menurut Sugiyono (2015, p. 85) “Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Penelitian ini subjek ditentukan yaitu peserta didik kelas III.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data kualitatif berasal dari hasil wawancara dengan guru penjasorkes dan data masukan ahli materi terhadap model permainan untuk pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi pembelajaran berupa lembar penilaian terhadap model pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari:

1. Teknik Pengumpulan Dara

Teknik pengumpulan data pada studi pendahuluan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Sedangkan teknik pengumpulan data pengembangan produk menggunakan teknik (1) delphi untuk validitas ahli, (2) teknik pengumpulan data di lapangan menggunakan kuesioner, (3) uji efektifitas dengan menggunakan pre-eksperiment design dengan penilaian 1 dan penilaian 2

2. Instrumen Pengumpulan Data

a) Wawancara Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan atau analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara. Butir-butir wawancara ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan model permainan air materi akuatik.

b) Validasi Ahli

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman angket. Angket dilakukan untuk mendapatkan atau mengumpulkan informasi dari para ahli untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang akan dihasilkan.

c) Uji Efektifitas

Teknik pengumpulan data dalam uji efektifitas ini menggunakan observasi dan rubrik penilaian. Uji efektifitas ini menggunakan rubrik penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Guru diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda cek nilai

3. Skala Nilai

Instrumen pengumpulan data yang kedua yaitu skala nilai. Skala nilai digunakan menilai kelayakan model permainan tradisional yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil. Setelah para ahli

materi menilai bahwa model permainan tradisional sudah sesuai dengan unsur-unsur skala nilai, model baru dapat diujicoba dalam uji skala kecil. Dalam skala nilai, variabel atau tujuan penelitian di klasifikasikan secara rinci menjadi gejala-gejala dengan unsur-unsurnya. Klasifikasi tersebut disusun ke bawah, sedangkan kesamping dicantumkan kategori sesuai dengan maksud atau tujuan penelitian, antara lain berupa urutan kualitas data yang dikumpulkan. Rentangan evaluasi mulai dari jawaban ya dan tidak.

Adapun kisi-kisi validasi isi instrumen terhadap model permainan, sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Draf Model Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	No item
1.	Isi Materi	Isi materi mencakup isi kurikulum berupa Kompetensi Dasar dan kesesuaian model dengan kemampuan peserta didik	1,2,3,4,5,6,7,8
2.	Konstruksi	Tingkat kesulitan, kemampuan peserta didik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, Keamanan dan penilaian	9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, ejaan, kejelasan	25,26

4. Observasi

Teknik pengumpulan data yang ketiga yaitu teknik observasi tidak langsung dengan instrumen observasi berupa daftar cek (*check list*) menggunakan skala likert dan rekaman pelaksanaan model permainan air

pada pembelajaran penjas peserta didik kelas III pada uji coba lapangan baik skala kecil maupun skala besar. Teknik observasi tidak langsung merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang dilaksanakan setelah peristiwa atau situasi atau keadaannya terjadi (Nawawi & Handari, 2006, p. 77).

Mulyatiningsih (2018, p. 26) mengatakan observasi merupakan metode pengumpulan data dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi dapat berupa lembar pengamatan atau check list.

Saat pengamatan atau penilaian berlangsung para ahli bertugas memberikan tanda pada poin-poin kategori yang telah disediakan oleh instrumen (peneliti). Dalam pengukuran kecenderungan responden memilih pada kategori 3 (tiga) untuk skala likert. Untuk mengatasi hal tersebut skala likert hanya menggunakan 4 (empat) pilihan, agar jelas sikap dari responden (Mardapi, 2018, p. 160) Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan 4 pilihan kategori jawaban yaitu: sangat setuju (skor 4), setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1). Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang digunakan sebagai berikut.

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Model Permainan

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Model permainan air untuk peserta didik kelas III	Isi materi	Sesuai dengan kompetensi dasar	1,2
	Konstruksi	Sesuai dengan kemampuan peserta didik, kemampuan guru, keamanan, sarana dan prasarana, proses pembelajaran, sarana dan prasarana,	3, 4, 5, 6,7, 8,9,10,11,1 2

F. Teknik Analisis Data

1. Data Uji Coba

Data diperoleh dari hasil uji coba produk skala kecil dan skala besar. Teknik analisis data diklasifikasikan menjadi dua data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini berupa pernyataan kepada guru. Jawaban setiap butir instrumen menggunakan skala Likert dengan empat model pilihan jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik. Kemudian dari data kuantitatif dikonversikan menjadi data kualitatif. Guna mengetahui data hasil konversi digunakan rumus penentuan interval nilai konversi data kuantitatif ke kualitatif.

Sugiyono (2015, p. 93) menjelaskan bahwa skala likert digunakan untuk mengungkap sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen

yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Tingkat kriteria perhitungan skala angket ini menggunakan mean ideal (Mi) dan standard deviasi ideal (SDi), yaitu:

Untuk $Mi = 0.5 \times (\text{skor tertinggi} + \text{skor terkecil})$ $SDi = 1/6 \times (\text{skor tertinggi} - \text{skor terkecil})$

Maka, penentuan kriteria perhitungan skala angket pada penelitian ini seperti pada sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan Skala Angket

Interval Skor	Kriteria
$Mi + 1.5 SDi < x$	Sangat Baik
$Mi \leq x < Mi + 1.5 Sdi$	Baik
$Mi - 1.5 SDi \leq x < Mi$	Cukup Baik
$x < Mi - 1.5 Sdi$	Kurang Baik

Sumber: Ali Sya'ban (2005, p. 15)

Keterangan :

Mi = Nilai Rata-rata Ideal
SDi = Standar Deviasi Ideal
x = Nilai Rata-rata yang didapat

2. Teknik Analisis Data Pengembangan Produk

Teknik analisis data pengembangan produk dari data ahli menggunakan validitas isi. Validitas isi menunjukkan suatu tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Berikut ini adalah formula dari *Content Validity Ratio* (CVR) (Brinkman, 2009, p. 47) :

$$CVR = \frac{n - \sum \frac{r^2}{N}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

n: jumlah panelis yang menjawab “penting atau ya”

N: Jumlah total panelis

3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan SPSS 20, Uji validitas menggunakan korelasi produk momen. Dilihat dari tabel item-total statistic, nilai r hitung dari corrected item-total correlation lebih besar dari r tabel (N:3, Sig 0,05) =0.754 dari hasil perhitungan semua item butir penilaian valid.

Dalam uji reliabilitas ini butir soal yang diujikan hanyalah butir soal yang valid saja, bukan semua butir soal yang diuji cobakan. Apabila diperoleh angka negatif, maka diperoleh korelasi yang negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00 (Arikunto, 2006, p. 276).

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen. Rumus Alpha Cronbach, sebagai berikut:

Rumus Realibilitas

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{ll} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ^2_t : varians total

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen reliabel dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,947.

4. Teknik Analisis Data Kategorisasi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan

Analisis data untuk mengkategorisasikan aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap sama seperti mengkategorisasikan pada uji data pelaksanaan. Rumus kategorisasi sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Keterampilan, Pengetahuan, dan Sikap

Interval Skor	Kriteria
$M_i + 1.5 SD_i < x$	Sangat Baik
$M_i \leq x < M_i + 1.5 SD_i$	Baik
$M_i - 1.5 SD_i \leq x < M_i$	Cukup Baik
$x < M_i - 1.5 SD_i$	Kurang Baik

Sumber: Ali Sya'ban (2005, p. 15)

Keterangan:

M_i = Nilai Rata-rata Ideal

SD_i = Standar Deviasi Ideal

x = Nilai Rata-rata yang didapat

Untuk $M_i = 0.5 \times (\text{skor tertinggi} + \text{skor terkecil})$ $SD_i = 1/6 \times (\text{skor tertinggi} - \text{skor terkecil})$

5. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran tersebut menggunakan pre-eksperiment design. Sebelum data dianalisa, data tersebut di uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran

data tersebut normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, data tersebut dianalisa dengan *paired sample t test*, sedangkan data berdistribusi tidak normal dianalisa dengan uji Wilcoxon. Kedua uji tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata pada penilaian pertama dan penilaian ketiga. Data hasil uji efektivitas diolah menggunakan SPSS 20.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Deskripsi produk Awal

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik peserta didik Sekolah Dasar. Model permainan air merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai wahana pembelajaran pada materi akuatik. Permainan air yang digunakan adalah beragam permainan yang telah dipilih dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik, sehingga diharapkan model pembelajaran ini dapat menarik minat dan perhatian anak untuk melakukannya agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan juga dilengkapi dengan buku panduan yang berisi tentang petunjuk penggunaan permainan air, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, serta tujuan dan manfaat pembelajaran berbasis permainan air. Diharapkan buku ini juga menjadi sumber belajar bagi para peserta didik di Sekolah Dasar agar dapat mengenal, memahami dan dapat melakukan permainan air dengan baik dan benar.

Produk awal berisi 7 jenis permainan yang disertai dengan petunjuk dan sarana dan prasarananya. Jenis permainan tersebut adalah 1) Permainan Meniup Bola di Atas 2) Permainan Mencari Harta Karun, 3)

Permainan Kereta air, 4) Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air, 5) Permainan Mangga dan Manggis, 6) Permainan Pindah Tempat di Air, dan 7) Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola.

2. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD, baik dari segi isi materi, konstruksi, dan bahasa. Peneliti meminta bantuan 3 orang ahli untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai draf produk awal, ketiga orang ahli tersebut yaitu ahli dalam bidangnya masing-masing. Ketiga ahli yang melakukan validasi tersebut yaitu Bapak Dr. AM. Bandi Utama, M.Pd. Bapak Dr. Erwamawan Susanto, M.Pd. dan Bapak Dr. Sujarwo, M.Or.

Dari uji ahli ini peneliti meminta masukan dan tanggapan dari ahli untuk menilai kelemahan dan kekurangan draf produk model pembelajaran ini. Tanggapan dan masukan dari para ahli diharapkan mampu memperbaiki draf produk menjadi lebih baik. Setelah ada masukan dari ahli materi, maka langkah yang selanjutnya adalah melakukan revisi awal pada draft produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk awal sebelum diimplementasikan atau diujicobakan untuk menilai keefektifan produk. Hasil validasi kelayakan draft model pembelajaran sebagai berikut. Validasi dari penilaian para ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan draf awal model pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam validasi ini

menggunakan kuesioner yaitu “ya” atau “tidak” jika pakar ahli menjawab ya maka diberi nilai 1. Jika pakar ahli dan praktisi menjawab tidak maka diberi nilai 0.

Dalam validasi ahli ini dihasilkan nilai CVR (*Content Validity Ratio*) = 1 dari ketiga ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pembelajaran penjas SD valid secara kualitatif atau mempunyai validitas isi yang baik.

Komentar dan saran pada produk ini sangat diperlukan dari para ahli untuk perbaikan terhadap produk awal model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pembelajaran penjas SD. Komentar dan saran dari para pakar ahli dan praktisi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Komentar dan Saran Ahli dan Praktisi saat Validasi

No	Komentar dan Saran
1	Skala instrument sebaiknya menggunakan skala 4 (STS, TS, S, SS)
2	Penilaian dalam materi instrument hendaknya disesuaikan dengan hasil belajar
3	Siap di ujicobakan dengan melihat karakteristik peserta didik SD
4	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajran penjas di SD
5	Gunakan penilaian melalui 3 aspek keterampilan, sikap, pengetahuan.

Dilihat dari beberapa komentar dan saran dari para pakar ahli di atas, pada draft awal model permainan air untuk meningkatkan hasil

belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD yang dikembangkan harus direvisi atau diperbaiki sesuai dengan komentar para ahli dan praktisi sesuai teori. Mengenai perlengkapan permainan, peneliti menyampaikan bahwa perlengkapan yang digunakan dalam permainan air ini murah, aman, dan mudah didapatkan karena dapat dibeli di toko-toko mainan ataupun di perlengkapan rumah tangga. Setelah ada masukan dan revisi dari ahli materi, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan revisi awal pada draft yang telah dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki draf produk sebelum diujicobakan.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas di SD divalidasi oleh ahli serta dilakukan revisi, maka produk diujicobakan pada peserta didik SD N 01 Kelapa Tujuh yang berjumlah 10 peserta didik dan 1 guru. Sebelum dilaksanakan uji coba di lapangan, diadakan pertemuan dengan guru Penjasorkes untuk persiapan pembelajaran akuatik berbasis permainan air.

Pada pertemuan ini, peneliti berdiskusi dengan guru penjasorkes tentang pembelajaran akuatik berbasis permainan air yang akan dilakukan. Peneliti menyampaikan langkah-langkah utama pembelajaran air. kemudian guru bersama peneliti mencoba langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran nantinya. Peralatan yang akan digunakan sudah dipersiapkan dalam pertemuan ini. Guru juga diberi

kesempatan untuk bertanya dan memberi masukan terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, atau keefektifan produk saat digunakan oleh peserta didik. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan skala besar.

Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan hasil penilaian menggunakan model permainan air. Data yang diambil dari uji coba skala kecil ini yaitu data hasil penilaian guru terhadap pelaksanaan pengembangan model permainan air. Hasil penilaian kuantitatif dari praktisi dikonversikan ke data kualitatif, kriteria perhitungan skala angket ini menggunakan *mean ideal* (Mi) dan *standard deviasi ideal* (SDi), yaitu:

Tabel 6. Kriteria Perhitungan Skala Angket Uji Coba Skala Kecil

Interval Skor	Kriteria
$39 <$	Sangat Baik
$30 \leq 39$	Baik
$21 \leq 30$	Cukup Baik
< 21	Kurang Baik

Berdasarkan tabel penilaian uji skala kecil yang diisi oleh guru terhadap model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD diperoleh jumlah skor 36. Dengan demikian, nilai uji coba skala kecil dikategorikan “baik”. Komentar dan

saran pada produk ini sangat diperlukan dari ahli dan guru untuk perbaikan terhadap produk model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD. Komentar dan saran dari ahli dan guru adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Komentar dan Saran Ahli dan Praktisi Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Komentar dan Saran
1	Manajemen waktu saat pelaksanaan lebih diperhatikan
2	Penjelasan dari guru dipersingkat, lebih baik menjelaskan sambil memberi contoh. Sesuai dengan karakteristik peserta didik yang lamban dalam berfikir serta kesulitan dalam menerima informasi dalam jumlah yang banyak
3	Permainan meniup bola dibuat aturan jika bola satu terkena bola lain maka akan diulang dari awal
4	Permainan kereta air kalau bisa ditambah aturan jika pegangan tangan lepas maka harus mulai dari awal

Berdasarkan komentar dan saran dari guru di atas maka peneliti melakukan perbaikan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD. Hasil konversi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD berada pada kategori “baik” dan dapat dilanjutkan pada uji coba skala besar

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan uji coba skala besar tidak jauh berbeda dengan apa yang dilakukan pada saat uji coba skala kecil. Perbedaannya hanya terletak pada jumlah subjek coba

yang jauh lebih banyak dan tempat uji coba. Subjek coba dalam uji coba skala besar dilakukan dengan 2 kelas dan dua orang guru. Uji coba skala besar ini dilaksanakan di SDIT Insan Robbani dan SD N 03 Tanjung Aman. Permainan yang dilakukan pada skala besar merupakan permainan yang telah mengalami revisi dari tahap skala kecil. Permainan-permainan tersebut antara lain: 1) Permainan Meniup Bola di Atas Air 2) Permainan Mencari Koin, 3) Permainan Kereta air, 4) Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air, 5) Permainan Meluncur Meloncat ke Atas, 6) Permainan Duduk di Pinggir Kolam Sambil Menggerakkan Kaki, dan 7) Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola. Data yang diambil dari uji coba skala besar ini yaitu data hasil penilaian guru terhadap pelaksanaan pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik pada pembelajaran penjas SD. Raihan skor penilaian guru di masukan kedalam tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria Perhitungan Skala Angket Uji Coba Skala Besar

Interval Skor	Kriteria
$39 <$	Sangat Baik
$30 \leq 39$	Baik
$21 \leq 30$	Cukup Baik
< 21	Kurang Baik

Data raihan skor kedua guru pelaksanaan proses pembelajaran aktivitas air pada pembelajaran penjas SD sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Pernyataan	Penilaian Guru	
		1	2
1	Model permainan air sesuai dengan kompetensi dasar (pengetahuan dan keterampilan)	4	3
2	Kejelasan petunjuk permainan air dengan kompetensi dasar.	3	3
3	Kesesuaian permainan air dengan karakteristik peserta didik kelas III	4	4
4	Kesesuaian alat.	3	4
5	Kemudahan permainan untuk dilakukan	4	4
6	Model permainan air aman diajarkan.	4	4
7	Permainan air dapat mendorong perkembangan aspek sikap	4	4
8	Permainan air dapat mendorong perkembangan aspek pengetahuan	4	4
9	Permainan air dapat mendorong perkembangan aspek keterampilan	4	4
10	Model permainan air dapat mendorong siswa berpartisipasi.	4	4
11	Model permainan air menari	4	4
12	Model permainan air menyenangkan	4	4
Jumlah		45	45

Berdasarkan tabel penilaian uji skala besar yang diisi oleh guru terhadap pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD, diperoleh kedua guru mendapatkan jumlah skor 45. Dengan demikian, nilai uji coba skala besar dikategorikan “sangat baik”. Hasil konversi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa uji coba pada skala besar ini adalah “sangat baik”. Komentar praktisi SDIT Insan Robbani adalah permainan air seru dan anak-anak suka, sementara sarannya adalah dapat ditambah lagi permainannya. Pada saran tersebut peneliti menjelaskan bila permainan ditambah lagi, membuat permainan tidak efektif untuk dilaksanakan

dikarenakan anak akan menambah beban berpikir dengan aturan-aturan baru pada permainan sedangkan anak masih terbayang-bayang dengan aturan permainan yang baru saja dimainkannya. Sedangkan komentar praktisi SD N 03 Tanjung Aman adalah permainan air sesuai dengan materi yang akan dicapai, dan permainan ini cocok atau sesuai untuk peserta didik SD, sementara sarannya adalah lebih sabar ketika menghadapi peserta didik SD, karena memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan cenderung masih suka bermain-main. Berdasarkan hasil penilaian permainan air, diskusi dengan para ahli dan praktisi, produk permainan air dapat dibuat guna pelaksanaan uji efektifitas. Sebelum itu berikut hasil penyusunan interval dari tiga aspek penilaian hasil belajar yaitu: Aspek Pengetahuan, Aspek Sikap dan Aspek Keterampilan.

3. Hasil Pengkategorian Data Aspek Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan

Penilaian Ujicoba Skala Besar			
No	Aspek	Presentase	Kwtegori
1	Keterampilan	98%	Sangat Baik
2	Pengetahuan	95%	Sangat Baik
3	Sikap		Sangat Baik
Rata-Rata			

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu: (1) revisi I dilakukan pada tahap validasi, (2) revisi II dilakukan setelah uji coba skala kecil, dan (3) revisi III dilakukan setelah uji coba skala besar. Revisi-revisi ini didasarkan pada data saran dan masukan dari para pakar dan guru. Adapun rincian hasil revisi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Revisi Tahap 1

Peneliti meminta bantuan 3 orang ahli untuk mengisi instrumen pengumpul data yang telah dibuat untuk menilai draf produk awal, ketiga orang ahli tersebut yaitu Dr. AM, Bandi Utama, M.Pd., Dr. Sujarwo, M.Or., Dr. Ermawan Susanto, M.Pd dan Gunawan, M.Pd selaku guru SD N 01 Negeri Sakti. Berikut saran dan masukan dari ahli.

Tabel 10. Saran Perbaikan dan Masukan dari Ahli

No	Ahli	Masukan
1	Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd	Lengkapi deskripsi setiap permainan
2	Dr. Sujarwo, M.Or	Diperjelas untuk kategori skor
3	Dr. Ermawan Susanto, M.Pd	Perlengkapan lebih diperhatikan

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap pengembangan model pembelajaran tersebut

2. Revisi Tahap 2

Data yang digunakan untuk melakukan revisi pertama ini merupakan data saran dan masukan yang didapat peneliti ketika melakukan produk awal permainan. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi. Data penilaian diperoleh dari skor angket penilaian oleh tiga validator sebagai ahli materi. Komentar dan saran dari ahli dan guru adalah sebagai berikut

Tabel 11. Saran Perbaikan dan Masukan dari Praktisi

No	Ahli	Masukan
1	Gunawan, M.Pd	Permainan yang di implementasikan sudah cukup baik, harapanya kedepanya lebih inovatif untuk mengembangkan permainan
2	Nur Hikmah, M.Pd	Model permainan air ini sudah ada progress yang berarti buat peserta didik, karena peserta didik menjadi tidak takut untuk masuk kolam renang.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap pengembangan model pembelajaran tersebut

3. Hasil Revisi Produk

a. Konsep Panduan Model Pembelajaran

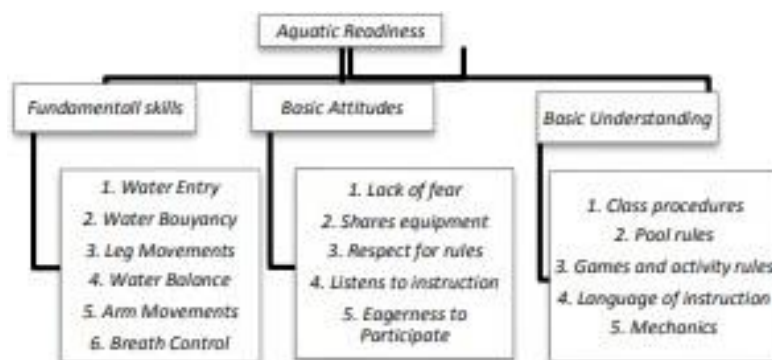
air merupakan tahapan awal yang diberikan kepada anak atau murid yang belum bisa berenang untuk mengenal lingkungan air yang luas. Adapun tujuan air menurut Sismadiyanto dan Sutanto (2008) sebagai berikut: (1) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan perbedaan bergerak di darat dengan di dalam air. (2) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan adanya pengaruh air terhadap aktivitas atau gerakan yang dilakukan di dalam air. (3) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan adanya pengaruh dan rangsangan terhadap pernafasan. (4) Peserta didik dapat mengetahui dan merasakan pengaruh air terhadap keseimbangan tubuh dan gerak. (5) Memupuk rasa keberanian dan rasa percaya diri peserta didik. (6)

Memberikan motivasi kepada peserta didik yang semakin lama akan semakin senang dengan pembelajaran aktivitas akuatik.

Sebagian besar peserta didik kelas III belum memiliki kesiapan mental untuk bermain di lingkungan air yang luas seperti kolam renang. Peserta didik kelas III melihat kolam renang sebagai dunia baru dan hal ini akan menyebabkan rasa khawatir dan takut untuk bermain di kolam renang. air berbasis permainan diperlukan untuk membuat anak lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas akuatik. Secara tidak disadari melalui permainan, anak melakukan beberapa poin dari air yang menjadi tujuan utama sesuai kompetensi inti.

Berikut beberapa poin air atau kesiapan akuatik menurut Nanang (2017, p. 85)

Gambar 23. Konsep *Aquatic Readiness*



Sumber: Nanang (2017, p. 85)

Beberapa *skills* atau keterampilan-keterampilan di atas untuk fundamental *skills* pada penelitian ini untuk kelas III tidak semua

digunakan. *Skills* atau *teaching point* pada kelas III adalah *water entry* (masuk kolam), *water balance* (keseimbangan tubuh di dalam air), dan *breath control* (mengatur nafas). Hal ini dikarenakan beberapa *skills* digunakan untuk kelas selanjutnya seperti, *leg movement* atau gerakan kaki untuk gerakan meluncur dan *water bouyancy* atau mengapung itu merupakan kompetensi dasar kelas III. Sementara itu *skills leg movements* dan *arm movements* (gerakan lengan) menjadi kompetensi dasar pada kelas VI (Kemendikbud, 2016).

Konsep pembelajaran permainan air disini mengadopsi konsep dari Lagendorfer dan Bruya, (1995, p. 94). Dimana pada saat proses pelaksanaan pembelajaran permainan air terdapat 4 poin yang perlu diperhatikan yaitu:

1) *Goal Achievement* atau pencapaian tujuan

Goal achievement adalah suatu tujuan yang ingin dicapai dalam suatu latihan atau pembelajaran agar lebih terarah. Pada pembelajaran untuk membantu anak-anak memahami suatu gerakan, setidaknya dengan cara-cara yang belum sempurna, dan mempelajari tugas atau gerakan apa pun yang diminta untuk mereka lakukan. Hanya ketika anak-anak bergerak dengan sengaja, mereka dapat mengembangkan rencana gerakan yang memungkinkan gerakan adaptif dan *fleksibel*.

2) *Practice* atau latihan

Latihan adalah aktivitas olahraga yang sistematis ditingkatkan secara progresif dan individual yang mengarah kepada ciri-ciri fungsi psikologis dan fisiologis manusia untuk mencapai sasaran yang ditentukan. Seringkali instruktur atau guru menggunakan hanya satu atau dua metode untuk memperkenalkan, berlatih, dan belajar keterampilan akuatik atau hanya metode *drills* sehingga terasa monoton. Hal seperti itu dapat mengurangi tingkat motivasi seorang anak kecil. Selain itu, ada bukti bahwa situasi praktik terbatas semacam itu dapat menghambat pembelajaran di kemudian hari. Permainan air, latihan-latihan dengan sasaran *teaching point* dibentuk dalam sebuah permainan agar anak-anak senang melakukan aktivitas tersebut. Secara tidak disadari anak juga telah melakukan latihan-latihan dengan sasaran *teaching point* pada air

3) *Feedback* atau umpan balik

Feedback adalah informasi tentang proses atau hasil dari gerakan seseorang. Agar efektif dalam penggunaan umpan balik, instruktur harus memahami dua jenis *feedback* dan prinsip dari ketepatan *feedback*

a) *Intrinsic feedback*

Intrinsic Feedback adalah informasi yang diterima secara alami yang diperoleh seseorang selama atau setelah gerakan. Umpan balik ini dapat diperoleh dari sistem penglihatan, pendengaran, sentuhan, atau kinestetik. Misalnya ketika anak

merasakan air bergerak melintasi tubuh atau merasakan bagaimana lengan keluar dari air atau bahkan melihat garis jalur untuk berenang dalam garis lurus, si anak menggunakan umpan balik instrinsik.

b) *Augmented feedback*

Augmented feedback terjadi ketika anda memberikan informasi spesifik tambahan baik secara lisan atau visual. Misalnya beberapa instruktur membantu memanipulasi tangan dan kaki anak-anak ketika anak-anak pertama kali belajar berenang. Ketepatan *feedback* merupakan faktor penting dalam efektivitas *feedback* dalam meningkatkan pembelajaran. Instruktur harus menahan diri agar tidak terlalu tepat, terlalu detail, atau terlalu banyak memberikan informasi dalam satu waktu. Mengingat bahwa anak-anak memiliki kosakata yang terbatas dan bahwa pemahaman mereka jauh berbeda dari orang dewasa. *feedback* harus sederhana dan langsung.

c) *Reinforcement* atau penguatan

Feedback atau umpan balik yang digunakan untuk tujuan motivasi dikenal sebagai penguatan atau reinforcement. *Feedback* positif lebih efektif sebagai penguat daripada *feedback* negatif. Identifikasi perilaku yang akan digunakan, bukan perilaku yang harus dihindari. Seperti penggunaan kata-kata "tidak" "jangan" dan "bukan". Jauh lebih efektif apabila

mengatakan, "itu ide bagus", "lebih baik", atau "kamu meningkat".

Gambar 24. Konsep model permainan air



b. Model Permainan

1) Permainan Mencari Harta karun

a) Deskripsi Permainan Mencari Harta Krun

Permainan mencari harta karun adalah permainan air yang bersifat individu dan bisa dilakukan secara bersama dalam kelompok kecil maupun besar. Permainan mencari harta karun ini dapat mengajarkan peserta didik untuk melakukan gerak dasar dalam permainan air yaitu masuk kolam renang dan keluar kolam renang dengan aman dengan cara mencari benda di air

Sementara pada sikap dasar yang dibentuk pada permainan ini adalah anak berani masuk ke dalam kolam renang dan berpartisipasi aktif mengikuti permainan. Gerak lokomotor pada anak saat masuk ke kolam terjadi ketika anak melompat ke dalam

kolam. Sedangkan pada saat keluar kolam gerak lokomotor terjadi ketika anak mengangkat tubuhnya keluar kolam

Gambar 25. Permainan Mencari Harta Karun



b) Indikator

Peserta didik dapat menahan nafas pada saat menyelam ke dalam kolam

c) Tujuan

- 1) Peserta didik mengenal air melalui permainan mencari koin
- 2) Peserta didik dapat melakukan air dengan rasa senang tanpa rasa takut
- 3) Peserta didik dapat melakukan cara masuk dan keluar kolam renang

c) Perlengkapan: Kolam renang anak, kaca mata renang.

d) Kedalaman air: sepinggang anak 0.50-0.65 meter.

e) Cara Bermain:

- (1) Guru masukkan beberapa koin ke dalam kolam.

- (2) Peserta didik berenang di sekitar kolam dan cari koin yang terendam di dasar kolam.
 - (3) Setelah menemukan koin, ambil koin tersebut dan simpan di tempat yang aman.
 - (4) Lanjutkan mencari koin lainnya hingga selesai.
 - (5) Pastikan untuk berhati-hati dan tidak terlalu lama berada di dalam kolam agar tetap aman.
 - (6) Guru memberikan pujian sebagai reward bila ada peserta didik yang dapat melakukannya.
 - (7) Guru melakukan ajakan kembali untuk duduk di tepi kolam.
 - (8) Guru menjelaskan secara singkat permainan.
- f) Standar Keselamatan
- 1) Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain.
 - 2) Guru harus mengecek kondisi tepi dan dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah
- g) Aturan di Kolam Renang
- Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menjatuhkannya ke kolam.

2) Permainan meniup bola di Atas Air

a) Deskripsi Permainan

Permainan meniup bola adalah aktivitas air yang dikemas dalam permainan dimana peserta didik diharuskan meniup bola yang sudah ditentukan agar bola tersebut mencapai garis finish atau garis yang sudah ditentukan. Gerak lokomotor pada permainan ini terjadi saat peserta didik berjalan dari garis start ke garis finish untuk meniup bola. Sementara gerak non lokomotor terjadi ketika peserta didik mengambil bola yang sudah sampai di garis finish.

Gambar 26. Permainan Meniup Bola di Atas Air



- b) Indikator: Peserta didik mempertahankan posisi tubuh saat berjalan di air dan meniup bola
- c) Tujuan: peserta didik dapat mengenal permainan meniup bola, peserta didik dapat menjaga keseimbangan ketika berjalan di air
- d) Perlengkapan: Bola plastic kecil.
- e) Kedalaman air: sepinggang peserta didik sekitar 0.65 meter
- f) Cara bermain:

(1) Guru mengumpulkan peserta didik di pinggir kolam

- (2) Guru menjelaskan tentang permainan meniup bola di air
- (3) Guru membariskan peserta didik menjadi satu banjar dengan ketentuan satu banjar maksimal 5 orang.
- (4) Guru membagi bola ke setiap peserta didik
- (5) Guru memberikan contoh dan peserta didik memperhatikan
- (6) Guru memulai permainan dengan meniup peluit

g) Standar Keselematan

Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain. Guru harus mengecek kondisi dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah.

h) Aturan di Kolam Renang

Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menjatuhkannya ke kolam. Peserta didik dilarang melempar bola ke arah temannya

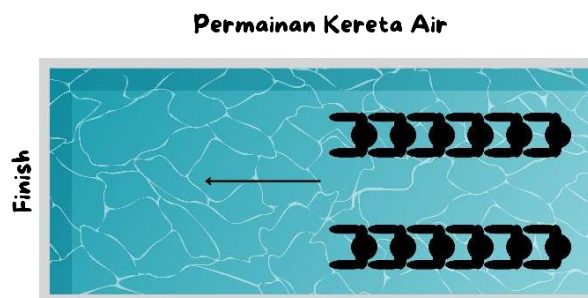
3) Permainan Kereta Air

a) Deskripsi Permainan

Permainan kereta air merupakan permainan kelompok yang dapat dilakukan peserta didik, permainan ini seperti halnya kereta api yang beruntutan Panjang kebekalakang. Peserta didik membuat 2 kelompok, setiap kelompok di isi 5-7 peserta didik, kemudian

peserta didik saling bergandengan dengan cara tangan temanya di letakkan di bahu teman depannya sehingga membentuk berurutan seperti kereta api. Setelah itu, peserta didik berjalan dari garis start ke garis finish dan tidak boleh lepas tangan yang ada di bahu temanya. kelompok satu akan bersaing dengan kelompok lainnya, siapa yang sampai di garis finish terlebih dahulu maka kelompok tersebut yang menang.

Gambar 27. Permainan Kereta Air



- b) Indikator: peserta didik mampu mempertahankan posisi tubuh tanpa terjatuh di dalam kolam renang
- c) Tujuan: peserta didik dapat mengenal permainan kereta air, peserta didik dapat melakukan air dengan rasa senang
- d) Perlengkapan: kolam renang
- e) Kedalaman air: kurang lebih 0.65 meter
- f) Cara bermain;
 - (1) Guru melakukan ajakan dengan tepuk tangan untuk berkumpul.
 - (2) Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara permainannya

- (3) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- (4) Setiap kelompok terdiri dari 5-7 peserta didik
- (5) Setiap anggota kelompok bergandengan dengan cara tangan temanya di letakkan di bahu teman depannya.

g) Standar Keselamatan

Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain. Guru harus mengecek kondisi dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah

h) Aturan di Kolam Renang:

Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menenggelamkan temannya.

4) Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dan yang merebut secara individu. Permainan kucing-kucingan seperti halnya kita mengejar bola yang di lempar oleh teman kita, dalam permainan ini bisa dilakukan secara melingkar atau dilakukan dengan formasi bebas asal tidak melebihi garis yang sudah ditentukan. Permainan ini memiliki manfaat seperti adanya komunikasi antar teman dan kekompakan tim saat melempar bola.

Gambar 28. Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air

Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air dengan Gawang holahoop



- b) Indikator: peserta didik mampu merebut bola dan memperhatikan posisi tubuh tanpa terjatuh di dalam air
- c) Tujuan: peserta didik memiliki ke kompakkan antar teman, peserta didik dapat mengenal air melalui permainan kucing-kucingan di air
- d) Perlengkapan: bola plastik kecil
- e) Kedalaman air: kurang lebih 0.85 meter
- f) Cara bermain:
 - 1) Guru melakukan ajakan dengan tepuk tangan untuk berkumpul.
 - 2) Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara permainannya
 - 3) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
 - 4) Setiap kelompok terdiri dari 5-7 peserta didik
 - 5) Pilih salah satu peserta didik yang menjadi kucing untuk mengejar bola
- g) Standar Keselamatan
 - Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit

bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain. Guru harus mengecek kondisi dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah

h) Aturan di Kolam Renang:

Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menenggelamkan temannya.

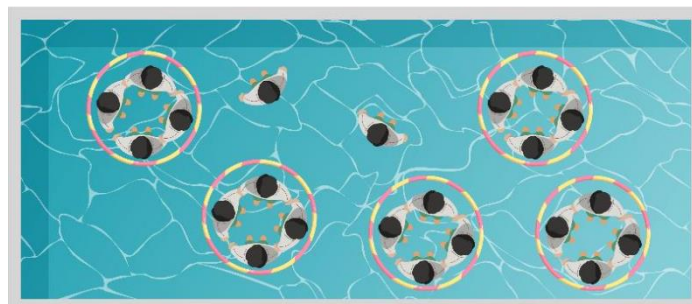
5) Permainan Pindah Tempat di Air

a) Deskripsi Permainan:

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan dengan membentuk kelompok untuk masuk ke lingkaran holahop sesuai dengan perintah guru dengan jumlah orang yang berganti-ganti dengan cara peserta didik berjalan ataupun berlari untuk menuju lingkaran holahop secara berbutan. Peserta didik yang tidak mendapatkan kelompok atau terlambat masuk lingkaran holahop tidak mendapatkan poin.

Gambar 29. Permainan Pindah Tempat di Air

Permainan Pindah Tempat di Air



- b) Indikator: peserta didik dapat meningkatkan gerak lokomotor di air dengan berjalan atau berlari menuju ke sasaran tempat lingkaran holahop
- c) Tujuan: peserta didik dapat melatih kelincahan di air ketika merubah arah pindah tempat ke tempat yang lain
- d) Perlengkapan: kolam renang
- e) Kedalaman Air: 0.65 meter
- f) Cara bermain:
 - (1) Guru menyebar 4 buah holahop di kolam secara acak
 - (2) Guru memrintahkan peserta didik membentuk kelompok.
Contohnya 5 orang untuk mengisi setiap holahop yang tersebar
 - (3) Guru memberikan waktu 10 detik sebagai tanda waktu berjalan atau berlari menuju lingkaran holahop.
 - (4) Guru mengecek jumlah peserta didik di holahop apakah sesuai atau tidak
 - (5) Guru mengulang permainan dengan jumlah kelompok yang berbeda-beda
 - (6) Kelompok yang sudah sesuai jumlahnya adalah pemenangnya.
- f) Standar keselamatan:

Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain. Guru harus mengecek

kondisi dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah

g) Aturan di Kolam Renang:

Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menenggelamkan temannya

6) Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Warna Bola

a) Deskripsi Permainan

Permainan berjalan di air sambil mencari warna bola adalah permainan yang sangat seru, permainan tersebut mengharuskan peserta didik mencari warna bola yang sudah disebar oleh guru. Permainan tersebut adalah permainan individu sehingga peserta didik saling bersaing untuk mencari warna bola

Gambar 30. Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola



b) Indikator: Peserta didik mempertahankan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh saat mencari bola

c) Tujuan: Peserta didik bersaing untuk mencari bola yang sudah disebar oleh guru

- d) Perlengkapan: bola plastik kecil
- e) Kedalaman Air: sekitar 0.65 meter
- f) Cara bermain:
 - (1) Guru melakukan ajakan dengan tepuk tangan untuk berkumpul.
 - (2) Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara permainannya
 - (3) Guru menyebar bola dengan warna berbeda-beda
- g) Standar Keselamatan:

Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain. Guru harus mengecek kondisi dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah

- h) Aturan di Kolam Renang

Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menenggelamkan temannya

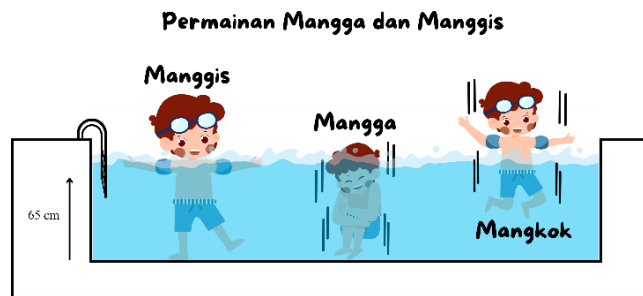
7) Permainan Manga dan Manggis

- a) Deskripsi Permainan

Permainan pernafasan yang dilakukan dengan cara jongkok berdiri dan meluncur meloncat ke atas. Permainan ini bersifat individu. Ketika guru menyebut manga peserta didik jongkok dan menyelam menahan nafas, ketika guru menyebut manggis peserta

didik berdiri, ketika guru menyebut mangkok peserta didik meluncur meloncat ke atas.

Gambar 31. Permainan Mangga dan Manggis



- b) Indikator: peserta didik dapat melatih pernafasan, kordinasi, konsentrasi dan dapat melakukan gerakan meluncur meloncat ke atas
- c) Tujuan: peserta didik dapat mengenal permainan menahan nafas dan meloncat
- d) Kedalaman air: sekitar 0.65 meter
- e) Cara bermain:
 - (1) Guru melakukan ajakan dengan tepuk tangan untuk berkumpul.
 - (2) Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara permainannya.
 - (3) Guru membagi kelompok menjadi 2 baris.
 - (4) Guru menyebut manga maka peserta didik jongkook dan menyelam. Guru menyebut manggis, peserta didik berdiri, dan guru menyebut mangkok peserta didik meluncur meloncat ke atas begitupun seterusnya.

g) Standar Keselamatan:

Guru mengetahui keadaan kesehatan peserta didiknya, seperti kesehatan kulit, mungkin sedang demam, atau memiliki penyakit bawaan lainnya yang dapat mengganggu atau membahayakan dirinya atau menular terhadap orang lain. Guru harus mengecek kondisi dasar kolam apakah aman atau tidak seperti tidak adanya keramik kolam renang yang pecah.

h) Aturan di Kolam Renang:

Peserta didik dilarang mendorong atau menarik teman untuk menenggelamkan temannya.

4. Hasil Uji Efektifas Produk

Tingkat keefektifan pengembangan model permainan air ini dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Uji Efektivitas pada penggunaan model ini menggunakan pre-eksperiment design dengan tiga kali uji coba dan dilakukan secara terus menerus. Uji Efektivitas ini dilakukan sebanyak tiga kali pada tanggal 11, 15, dan 17 Januari 2025 dengan jumlah 1 guru dan 28 peserta didik. Penilaian dilakukan pada hari pertama dan hari ketiga untuk melihat perbedaan atau peningkatan setelah menggunakan produk model permainan air untuk peserta didik kelas III SD. Sebelum data dianalisa, data tersebut di uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, data tersebut dianalisa dengan paired sample t test, sedangkan data berdistribusi tidak normal dianalisa dengan

uji Wilcoxon. Kedua uji tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata pada penilaian pertama dan penilaian ketiga.

a. Uji normalitas

Uji normalitas menggunakan uji normalitas *jarque bera* dikarenakan data atau jumlah sampel 7. Hipotesis 0 (H0) pada uji ini adalah data berdistribusi normal, sedangkan hipotesis alternatif (Ha) adalah data berdistribusi tidak normal. Hasil dari uji normalitas jarque bera: 2.808, sedangkan derajat kebebasan 3 sebaran *chi square* pada taraf signifikansi 108 95% adalah 7.82. Jadi 2.808.

b. Hasil Uji Efektivitas

1) Hasil Uji Efektivitas Nilai Keterampilan 1 dan 2

Tabel 12. Tabel 22. Hasil Uji Efektivitas Nilai Aspek Keterampilan Hari 1 dan 2

Pertemuan	N	Mean	T	Sig
Pertemuan ke 1	9	14.00	-3,806	0,32
Pertemuan ke 2	9	17.25		

Berdasarkan statistik uji didapatkan $p = 0.032 < 0.05$. Hal ini nilai p lebih kecil dibandingkan nilai signifikansi 0.05 dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan air ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan anak tunagrahita dalam pembelajaran materi akuatik.

2) Hasil Uji Efektivitas Nilai Sikap 1 dan 2

Tabel 13. Hasil Uji Efektivitas Nilai Sikap 1 dan 2

Pertemuan	N	Mean	T	Sig
Pertemuan ke 1	9	48	3.517	0,039
Pertemuan ke 2	9	54		

Berdasarkan statistik uji didapatkan $p\ 0.039 < 0.05$. Hal ini nilai p lebih kecil dibandingkan nilai signifikansi 0.05 dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua Sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan permainan air ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar aspek sikap anak tunagrahita dalam pembelajaran materi akuatik.

3) Hasil Uji Efektivitas Nilai Pengetahuan 1 dan 2

Pertemuan	N	Mean	T	Sig
Pertemuan ke 1	9	48.40	-5.000	0,015
Pertemuan ke 2	9	54.75		

Berdasarkan statistik uji didapatkan $p\ 0.015 < 0.05$. Hal ini nilai p lebih kecil dibandingkan nilai signifikansi 0.05 dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua Sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan permainan air ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan anak tunagrahita dalam pembelajaran materi akuatik.

D. Kajian Produk Akhir

1. Langkah-langkah Pengembangan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akuatik peserta didik kelas III SD

Langkah-langkah penelitian pengembangan dari Borg, Gall, & Gall pada buku Sukmadinata (2015, p. 169-170) ini menjadi kajian dalam prosedur pengembangan yang akan dilakukan. Penelitian pengembangan ini dimodifikasi menjadi dua tahap yaitu tahap pendahuluan dan tahap pengembangan. Tahap pendahuluan meliputi melakukan kajian literatur, penelitian yang relevan, observasi, dan studi pendahuluan. Tahap pengembangan meliputi mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan uji Efektivitas

2. Pengembangan Panduan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akuatik Peserta Didik Kelas III SD

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran akuatik di SD Negeri yang mengadakan pembelajaran akuatik. Kajian literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan atau data pendukung dalam penelitian yang berkaitan dengan proses pembelajaran, model pembelajaran, dan pendekatan yang dilakukan oleh guru. Kajian literatur ini bertujuan untuk menemukan sebuah pengembangan model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan oleh guru dan siswa untuk proses belajar mengajar materi akuatik peserta didik kelas III SD

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru ditemukan bahwa beberapa guru beranggapan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuatik dikarenakan bahwa pembelajaran akuatik merupakan pembelajaran yang susah dilaksanakan, yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kemampuan peserta didik yang berbeda, fasilitas sarana dan prasarana yang kurang, metode guru yang kurang membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan guru kurang mengetahui air dan konsep kesiapan akuatik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian yang relevan, observasi, dan studi pendahuluan dihasilkan sebuah model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD. Draft awal model ini berisikan: (1) Konsep model pembelajaran, (2) deskripsi permainan, (3) petunjuk langkah-langkah permainan, dan (4) penilaian. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu membantu guru dalam pembelajaran akuatik

3. Validitas Pengembangan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akuatik peserta didik kelas III SD

Penilaian para ahli merupakan salah satu faktor yang menentukan kelayakan model pembelajaran ini. Komentar dan saran dijadikan bahan revisi sebelum model pembelajaran ini digunakan untuk uji lapangan (uji coba skala kecil dan uji coba skala besar), berdasarkan penilaian dari para ahli terkait pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil

belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD ini valid dan layak digunakan dalam uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar. Instrumen penilaian ini mempunyai tingkat validitas isi yang tinggi. Butir-butir yang signifikan ialah butir-butir yang memenuhi keperluan minimum 5% atau 0,30. Butir pertanyaan dinyatakan signifikan atau penting apabila nilai CVR minimum 0,30. CVR dari instrumen ini sebesar 1. Hasil tersebut diperoleh atas penilaian ahli terhadap instrumen yang dikembangkan berdasarkan aspek isi materi, konstruksi, dan bahasa

4. Pelaksanaan Pengembangan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akuatik peserta didik kelas III SD

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, pelaksanaan menggunakan model permainan air ini dilaksanakan dengan baik. Hasil penilaian guru secara keseluruhan mendapat nilai 36 dari nilai maksimal 48. Hasil penilaian guru tersebut masuk dalam kategori baik dengan interval skor $30 < 39$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD pada uji coba skala kecil ini masuk dalam kategori baik. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model permainan air pada uji skala besar ini dilaksanakan dengan baik. Hasil penilaian guru secara keseluruhan mendapat nilai 90 dari nilai maksimal 96. Hasil penilaian guru tersebut masuk dalam kategori sangat baik dengan interval skor $78 < 96$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model permainan air untuk meningkatkan

hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD pada uji coba skala besar ini masuk dalam kategori sangat baik.

5. Efektivitas Pengembangan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Akuatik akuatik peserta didik kelas III SD

Tingkat keefektifan penggunaan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD ini dapat dilihat dari ketiga aspek yaitu keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Model ini bertujuan untuk mendorong siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran akuatik serta teaching point yang dituju dapat tercapai. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, pengembangan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD.

6. Kelebihan dan Kekurangan Produk yang Dihasilkan

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa panduan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD yang valid dan layak untuk digunakan. Produk ini memiliki kelebihan diantaranya:

- a. Model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan serta saat pelaksanaan setiap pengulangan diberikan penguatan membuat anak tertarik dan senang beraktivitas akuatik serta dapat menghilangkan rasa takut yang berlebih.
- b. Model permainan air ini lebih memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

- c. Model permainan air ini mengandung unsur-unsur kesiapan akuatik.
- d. Sarana dan prasarana mudah didapatkan dan dikembangkan sesuai keadaan nyata dilapangan.
- e. Model permainan air ini tidak hanya mencakup satu aspek penilaian saja, aspek yang dinilai meliputi: aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan unsur-unsur kesiapan akuatik.

Pengembangan model permainan air ini juga memiliki kekurangan yang diantaranya adalah:

- a. Guru harus mengerti tentang konsep model permainan air yang dikembangkan ini, agar tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai.
- b. Guru harus dapat dengan baik mengkondisikan kelas, karena karakteristik peserta didik kelas III yang terkadang kurang atau teralihkan fokus kepada hal lain serta masih takut untuk beraktivitas akuatik

Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan adanya asosiasi pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan asosiasi tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Hal ini berdasarkan pada teori belajar law of exercise yang dikemukakan oleh Thondrike (Rahyubi, 2012, p. 164) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulangi materi pelajaran akan semakin dikuasai”. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Hands & Martin (2003, p. 9) menemukan bahwa program pembelajaran

aktivitas jasmani (gerak fundamental) yang diintegrasikan dengan pembelajaran di sekolah secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif anak.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan model permainan permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD ini memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan hanya di empat sekolah dengan pertimbangan biaya, waktu, tenaga, dan pikiran peneliti.
2. Uji efektivitas tidak dilakukan selang satu minggu seperti jadwal olahraga di sekolah, tetapi dilakukan selang tiga sampai lima hari karena keterbatasan biaya, waktu, tenaga, dan pikiran peneliti.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentan Produk

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD dilakukan dengan 9 langkah yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Desain Draf Awal, 3) Validasi Draf Awal, 4) Uji Coba Skala Keceil, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Skala Besar, 7) Revisi Produk, 8) Pembuatan Produk Akhir, 9) Uji Efektivitas Produk.
2. Bentuk hasil pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD ini berupa 7 buah permainan yaitu 1) Permainan Meniup Bola di Atas Air 2) Permainan Mencari Koin, 3) Permainan Kereta air, 4) Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air, 5) Permainan Mangga dan Mnaggis 6) Permainan Pindah Tempat dan 7) Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan air yang dikembangkan efektif dengan skor yang diperoleh 0,32. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model permainan efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik peserta didik kelas III SD

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain

1. Bagi guru-guru, agar menggunakan model permainan permainan air ini untuk pembelajaran materi akuatik peserta didik kelas III. Model permainan permainan air ini dapat dikembangkan lagi dengan pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III dan keadaan di sekolah.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah permainan permainan air untuk meningkatkan hasil belajar materi akuatik, agar dapat menunjang proses belajar dan bermain di sekolah dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku

DAFTAR PUSTAKA

- Alaniz, M. L., Rosenberg, S. S., Beard, N. R., & Rosario, E.R (2017). The Effectiveness of Aquatic Group Therapy for Improving Water Safety and Social Interactions in Children with Autism Spectrum Disorder: A Pilot Program. *Journal of Autism and Developmental Disorder*, 47 (12), 4006-4017
- American Red Cross. (2014). *Water safety instructor's manual*. united states of america. Krames Staywell Strategic Partnership Division
- American Red Cross Scientific Advisory Council. (2013). *Appropriate water temperatures in which to conduct american red cross aquatic instructional programs*. *International Journal of Aquatic Research and Education*, Vol 7 No. 2
- Alavi, et al, (2013). The effect of social skills training on aggression of mild mentally reatarded children. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, B4 ,1166-1170
- Armen, M. (2022). Pelatihan Renang Gaya Dada Metode Water Games Bagi Anak-Anak Usia Sekolah Dasar: Pelatihan Renang Gaya Dada Metode Water Games Bagi Anak-Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Implementasi Riset*, 2(2), 66-73.
- Astuti, W., & Ula, R. N. (2020). Infografis Statis Teknik Dasar Renang untuk Anak Sekolah Dasar. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(02), 136-143.
- Behr, A. K, Rodger, S., & Mickan, S. (2013). *A comparison of the play skills of preschool children with and without developmental coordination disorder*. *American Occupational Therapy Foundation*, 33, pp.198-208
- Boopathi & Umarani. (2019). Effectiveness of play activity on fine motorik skills among mentally retarded children. *International Journal of Scientific Study*, 7, 1, 191-195.
- Budi, A. D. (2020). pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (crawl) pada siswa kelas xi sma negeri 2 sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1).
- Budi, D. R., Listiandi, A. D., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Indeks Massa Tubuh (IMT): Kajian Analisis pada Atlet Renang Junior Usia

Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 46-53.

Dhani, D. P., Zubaida, I., Triprayoga, R., & Wahyudi, A. N. (2022). Penggunaan media pembelajaran model gerakan terhadap hasil belajar renang gaya dada. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(3), 128-134.

Dimitrijević, L., Aleksandrović, M., Madić, D. et al. (2012). The Effect of Aquatic Intervention on the Gross Motor Function and Aquatic Skills in Children with Cerebral Palsy. *Journal of Human Kinetics*, 32, 167-174.

Effendy, F. S., & Priambodo, A. (2023). Hubungan Kesehatan Mental Siswa Terhadap Hasil Belajar Pjok Di Smp Negeri 2 Torjun. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 4 (1), 37-42

Ermawan Susanto, 2016. Model Permainan Air (*Water Fun Games*) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol 12, Nomor 2, November 2016*. Diterbitkan Oleh: Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Hayati, S., Myrnawati, CH., & Asmawi, M. (2017). *Effect of Traditional Games, Learning Motivation and Learning Style on Childhooolds Gross Motor Skills*. *International Journal of Education and Research*, Vol. 5 No. 7.

Ihsan, A., Ashary, H., Badaru, B., Kamal, M., & Puspita, L. (2024). Pelatihan Renang Gaya Dada dengan Metode Water Games bagi Anak-Anak Usia Sekolah Dasar di Kota Makassar. *LITERA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 43-48.

Iriyanti, O. D. (2023). *Implementasi permainan kucing air dalam pembelajaran dasar renang pada anak usia dini di TK At-Taqwa Bondowoso* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Jariono, G., Subekti, N., Sistiasih, V. S., Fatoni, M., Sudarmanto, E., Indarto, P., ... & Marganingrum, T. (2022). PKM Pelatihan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Melalui Olahraga Renang. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 20(1), 190-198

Jayanti, K. D., Santoso, S., Muryadi, A. D., Febrianti, R., & Mokhammad, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Swim Vest dan alat Swimming Board terhadap Kemampuan Renang Gaya Bebas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 10(2).

- Khory, F. D., Hartoto, S., & Prakoso, B. B. (2020). Hubungan tingkat percaya diri dengan hasil belajar berenang. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 8(3), 117-125.
- Kurniawati, A., Prasetyo, A. F., Pratama, A. K., & Supardi, A. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Tutor Sebaya terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Renang Gaya Dada di Sekolah Dasar. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 7(2), 186-198.
- Ladjar, M. A. B., & Lewar, S. W. (2022, August). Model Pembelajaran Renang Gaya Bebas Untuk Anak Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, Iptek & Inovasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 131-137)
- MARDIANSYAH, E. (2022). *Model Permainan Renang Untuk Mengurangi Stres Latihan Pada Anak Usia 12-14 Tahun* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Mustaqim, R. (2018). Pengembangan model permainan kereta air untuk air bagi pemula usia 6-8 tahun di klub renang amarta aquatic kota malang. *Jurnal Edcomitech*, 3, 1, 13-20.
- Nugroho, F. A., & Khory, F. D. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Dan Latihan Drill Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 137-142.
- Nurdiansyah, N., Arifin, R., Siregar, A. H., Hasyim, H., & Ramadhani, R. *Development of a Swimming Learning Model With a Play Approach to Elementary School Students. Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani* 7 (2)(2023).
- Puspodari, Septyaning Lusianti, M. Anis Zawawi, Mokhammad Firdaus, Rendhitya Prima Putra, Nur Ahmad Muharram, Reo Prasetyo Herpandika, Wing Prasetya Kurniawan, Irwan Setiawan, & Rizal Agus Sebastian. (2023). Assistance for the Introduction of Aquatic Sports through Swimkids in Early Childhood. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1246–1251.
- Prawira, A. Y., & A'la, F. (2021). Pelatihan Keterampilan Dasar-dasar Cabang Olahraga Renang pada Sekolah Renang Akuatik Jakarta Timur. *Jurnal Sains Teknologi Dalam Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 83-88
- Qinthara, M. A. A. (2024). Faktor-Faktor Penghambat Proses Pembelajaran Renang Pada Siswa Siswi Di SD Negeri Kalimati 01 Kabupaten Brebes. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(1), 33-42.

- Rocha, H. A., Marinho, D.A., Garrido, N. D., Morgado, L.S., & Costa, A. M (2018) *The Acquisition of aquatic skills in preschool children: Deep versus shallow water swimming lessons*. *Motricidade*, 14 (1), 66-72.
- Sandy, S. T. (2021). *Model Pembelajaran Renang Dasar Berbasis Permainan Bola Air Untuk Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta)*.
- Sartono, S., & Adityatama, F. (2018). pengaruh metode pembelajaran renang terhadap kondisi fisik pada anak usia 8 tahun. *JUARA: Jurnal Olahraga*,3(2),112-118.
- Sepriadi, S. S. (2023). *Model Permainan Bagi Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Subarkah, T. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Renang Dasar Gaya Bebas Melalui Permainan Pada Siswa Kelas Vi Sdn Widodaren 6. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 111-124.
- Sulistiyana, L., Yuwono, C., & Billiandri, B. (2024). Tingkat Keterampilan Renang Gaya Dada Jarak 25 Meter Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(2), 469-475.
- Susanto, E. (2014). *Pembelajaran Akuatik Prasekolah: Mengenalkan Olahraga Air Sejak Dini*. Yogyakarta: UNY Press
- Susanto, E., Subagyo, Tirtawirya, D., Anwar, M. H., Mujriah, & Ilmah, N. K. (2023). *Development of an assessment for responsibility in junior high school swimming lessons*. *Cogent Social Sciences*, 9(1), 2176369
- Susanto, E., Sukoco, P., & Suharjana, S. (2020). *THE AQUARES MODEL: DOES IT HAVE IMPACT ON IMPROVING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY?* *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 597-608
- Susanto, E., Irmansyah, J., Pangastuti, N. I., & Khory, F. D. (2021). The effect of responsibility-based aquatic teaching on the respect and caring of middle school students. *Int J Hum Mov Sports Sci*, 9(5), 955-63
- TAMBUNAN, D. D. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN RENANG GAYA BEBAS BERBASIS PERMAINAN UNTUK ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).

- Utama, A. B. (2023, December). *Development of Basic Swimming Skills Assessment Instruments for PJKR FIKK UNY Students. In Proceedings of the 6th Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sports Science (YISHPESS 2023)* (Vol. 73, p. 90). Springer Nature.
- Wulandari, D., Chan, A. A. S., & Alsaudi, A. T. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas Dengan Model Permainan Kecil. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 209-213).
- Yusrifar Mujibuddin, Dkk. 2018. Model Pembelajaran Pernapasan Renang Melalui Permainan Di Air Untuk Siswa Prasekolah Dan Taman Kanak-Kanak. *Jpja-Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif* Vol 1, No 02, November 2018. Universitas Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/117/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

12 Desember 2024

Yth. Kepala SDIT Insan Robbani
Jl. Bangau 5 RT 01 LK VIII Kel. kelapa Tujuh Kec. Kotabumi Selatan Kab.Lampung Utara

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar
Waktu Penelitian : Senin, 16 Desember 2024 s.d. Senin, 13 Januari 2025

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/118/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

12 Desember 2024

Yth . kepala SD S Soekarno Hatta
Jl. Sukarno Hatta Kec. Kotabumi Selatan Kab. Lampung Utara

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar
Waktu Penelitian : Senin, 16 Desember 2024 s.d. Senin, 13 Januari 2025

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fk.uny.ac.id E-mail: lumas_fk@uny.ac.id

Nomor : B/119/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

12 Desember 2024

Yth. Kepala SD N 01 Kelapa Tujuh
Jl. MT. Haryono Gg Merapi No.96 Kelapa Tujuh Kec. Kotabumi Selatan Kab. Lampung Utara

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar
Waktu Penelitian : Senin, 16 Desember 2024 s.d. Senin, 13 Januari 2025

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 537, 0274-550826, Fax: 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/120/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

12 Desember 2024

Yth. Kepala SD N 03 Tanjung Aman
Jl. Merpati Kmpi Lama Tanjung Kec. Kotabumi Kab.Lampung Utara

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Frendy Firmansyah
NIM	: 23060740030
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar
Waktu Penelitian	: Senin, 16 Desember 2024 s.d. Senin, 13 Januari 2025

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Izin Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax, (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: humas_fkk@uny.ac.id

Nomor: 0230/UN34.16/Val /2024

3 Desember 2024

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah

NIM : 23060740030

Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

Pembimbing 1 : Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd

Pembimbing 2 :

Judul :

**Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa
sekolah dasar**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr. Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 511092, 586168 Fax. (0274) 511092
Laman: ia.uy.ac.id Email: buma@ukh.uy.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akrobatik siswa sekolah dasar

dari mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. setuju untuk digunakan dalam penelitian
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Desember 2024
Validator,

Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd
NIP 19600410 198903 1 602



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513192, 586168 Faks. (0274) 513192
Laman: ik.uny.ac.id Email: info@ik.uny.ac.id

Nomor : 0236/UN34.16/Val /2024

4 Desember 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Sujarwo, M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah

NIM : 23060740030

Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

Pembimbing 1 : Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd

Pembimbing 2 :

Judul :

**Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa
sekolah dasar**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr. Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1, Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 511092, 586168 Fax. (0274) 513992
Laman: iba.uny.ac.id Email: barun@ikik.uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr.Sujarwo, M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar

dari mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Skala Instrumen sebaiknya menggunakan skala 4 (STS, TS, S, SS)
2. Penilaian dalam kueseri Instrumen hendaknya disesuaikan dengan hasil belajar
- 3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Desember 2024
Validator,

Dr. Sujarwo, M.Or.
NIP 19830314 200801 1 012



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Jalan Colombo
Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 0230/UN34.16/Val/2024

3 Desember 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Ermawan Susanto, M.Pd
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah

NIM : 23060740030

Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

Pembimbing 1 : Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd

Pembimbing 2 :

Judul :

**Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa
sekolah dasar**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr.Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Jalan Colombo
Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: hanna_fkk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ermawan Susanto, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar

dari mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Proposal tesis dan draft permainan belum dilampirkan
2. Gunakan penilaian melalui 3 aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap
3. Rapiakan draft permainan supaya mudah dipahami user/pengguna

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Desember 2024
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd
NIP 19780702 200212 1 004

Lampiran 3. Surat Izin Validasi Praktisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: fkmun_fkk@uny.ac.id

Nomor : 0230/UN34.16/Val/2024

3 Desember 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Nur Hikmah ,M.Pd
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah

NIM : 23060740030

Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

Pembimbing 1 : Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd

Pembimbing 2 :

Judul :

**Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa
sekolah dasar**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr. Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colomadu No.1 Yogyakarta 55281
Telepon: (0274) 511092 586168 Fax: (0274) 513992
Email: fak.iky.ac.id Email: human_iky@iky.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Hikmah, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akrobatik siswa sekolah dasar

dari mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran Pemas di SD
- 2.
- 3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kotabumi, 5 Desember 2024
Validator,

Nur Hikmah, M.Pd



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Columbus Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: humas_fkk@uny.ac.id

Nomor : 0230/UNJ4.16/Val/2024

3 Desember 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Gunawan, M.Pd
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah

NIM : 23060740030

Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

Pembimbing 1 : Dr. A.M. Bandi Utama, M.Pd

Pembimbing 2 :

Judul :

**Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa
sekolah dasar**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

[Signature]
Dr. Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA *Telepon*
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
(0274) 513092, 586168 Fks. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: humas_fkk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gunawan ,M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Guru PJOK / Coach Renang Lisensi Madya Nasional
Instansi Asal : SD N 01 Negeri Sakti

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar akuatik siswa sekolah dasar

dari mahasiswa:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Siap diuji cobakan dengan melihat Karakteristik Siswa Sekolah Dasar
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kotabumi, 4-12-2024
Validator,

Gunawan ,M.Pd
NIP 199011132022211007

Lampiran 4. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA BAGI GURU OLAHRAGA SD NEGERI UNTUK PEMBELAJARAN AKTIVITAS AKUATIS SEKOLAH DASAR NEGERI

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Pertanyaan :

No	Faktor	Indikator	No. Pertanyaan
1	Sekolah	Sekolah Dasar mengadakan pembelajaran aktivitas akuatik atau tidak?	1
		Pembelajaran aktivitas akuatik masuk dalam intrakurikuler atau ekstrakurikuler?	2
2	Peserta Didik	Apakah terdapat anak yang masih takut untuk masuk ke dalam kolam?	3
		Apakah terdapat anak yang terjatuh saat berjalan atau beraktivitas di dalam kolam?	4
3	Guru	Kendala yang dihadapi guru saat memberikan aktivitas akuatik?	5
		Berapa ratio guru dan murid pembelajaran aktivitas akuatik berapa?	6
		Tingkat keberanian anak berbeda-beda, bagaimana mengatasi anak yang tidak berani beraktivitas akuatik?	7
4	Metode	Metode mengajar seperti apa yang digunakan guru?	8
5	Materi	Materi pembelajaran akuatik seperti apa yang diajarkan?	9
		Apakah guru pernah membaca referensi tentang aktivitas akuatik bagi peserta didik?	10
6	Penilaian	Apakah nilai aktivitas akuatik anak tunagrahita kelas III sudah mencapai KKM?	11
		Apakah guru membutuhkan buku panduan penilaian model pembelajaran akuatik?	12
7	Sarana dan Prasarana	Apakah peralatan yang digunakan dapat membuat anak tunagrahita ringan membuat senang?	13
		Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan?	14

Lampiran 5. Hasil Wawancara

Nama Guru : Hartono, S.Pd

Nama Sekolah : SD N 01 Kelapa Tujuh

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sekolah mengadakan pembelajaran aktivitas akuatik atau tidak?	Sudah mengadakan mas
2	Pembelajaran aktivitas akuatik masuk dalam intrakurikuler atau ekstrakurikuler?	intrakurikuler.
3	Apakah terdapat anak yang masih takut untuk masuk ke dalam kolam?	Sekitar 4-5 anak
4	Apakah terdapat anak yang terjatuh saat berjalan atau beraktivitas di dalam kolam?	5 anak terjatuh saat berjalan di dalam kolam dan 2 anak membutuhkan bantuan untuk dapat bangun kembali, meskipun pada kedalaman yang tidak terlalu dalam.
5	Kendala yang dihadapi guru saat memberikan aktivitas akuatik?	Beberapa anak belum berani beraktivitas di dalam kolam renang.
6	Berapa ratio guru dan murid pembelajaran aktivitas akuatik berapa?	2:10.
7	Tingkat keberanian anak berbeda beda, bagaimana mengatasi anak yang tidak berani beraktivitas akuatik?	Sedikit memaksakan agar anak mau masuk ke dalam kolam.
8	Metode mengajar seperti apa yang digunakan guru?	Pendampingan dan drill.
9	Materi pembelajaran akuatik seperti apa yang diajarkan?	Meluncur
10	Apakah guru pernah membaca referensi tentang aktivitas akuatik bagi anak tunagrahita?	Belum, namun hanya membaca buku olahraga renang secara umum.
11	Apakah nilai aktivitas akuatik peserta didik kelas III sudah mencapai KKM?	3 dari 10 anak ada yang masih dibawah nilai KKM.
12	Apakah guru membutuhkan buku panduan penilaian model pembelajaran akuatik?	Guru membutuhkan buku panduan, baik secara materi hingga penilaian
13	Apakah peralatan yang digunakan dapat membuat peserta didik membuat senang?	Membuat senang.
14	Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan?	Pelampung

Lampiran 6. Hasil Wawancara

Nama Guru : Eko Supriyanto, M.Pd

Nama Sekolah : SDIT Insan Rabani

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sekolah mengadakan pembelajaran aktivitas akuatik atau tidak?	Iya
2	Pembelajaran aktivitas akuatik masuk dalam intrakurikuler atau ekstrakurikuler?	intrakurikuler.
3	Apakah terdapat anak yang masih takut untuk masuk ke dalam kolam?	1 anak
4	Apakah terdapat anak yang terjatuh saat berjalan atau beraktivitas di dalam kolam?	2 anak terjatuh saat berjalan di dalam kolam dan anak membutuhkan bantuan.
5	Kendala yang dihadapi guru saat memberikan aktivitas akuatik?	Beberapa anak belum berani beraktivitas di dalam kolam renang.
6	Berapa ratio guru dan murid pembelajaran aktivitas akuatik berapa?	1:7.
7	Tingkat keberanian anak berbeda beda, bagaimana mengatasi anak yang tidak berani beraktivitas akuatik?	Treatment dengan sabar .
8	Metode mengajar seperti apa yang digunakan guru?	Pendampingan dan drill.
9	Materi pembelajaran akuatik seperti apa yang diajarkan?	Meluncur dan tungkai
10	Apakah guru pernah membaca referensi tentang aktivitas akuatik bagi anak tunagrahita?	Pernah sekilas membaca tetapi belum terlalu dalam
11	Apakah nilai aktivitas akuatik peserta didik kelas III sudah mencapai KKM?	2 dari 9 anak ada yang masih dibawah nilai KKM.
12	Apakah guru membutuhkan buku panduan penilaian model pembelajaran akuatik?	Guru membutuhkan buku panduan, baik secara materi hingga penilaian
13	Apakah peralatan yang digunakan dapat membuat peserta didik membuat senang?	Membuat senang.
14	Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan?	Pelampung bola dan koin

Lampiran 7. Hasil Wawancara

Nama Guru : Mis Diana, S.Pd

Nama Sekolah : SD N 03 Tanjung Aman

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sekolah mengadakan pembelajaran aktivitas akuatik atau tidak?	Sudah
2	Pembelajaran aktivitas akuatik masuk dalam intrakurikuler atau ekstrakurikuler?	intrakurikuler.
3	Apakah terdapat anak yang masih takut untuk masuk ke dalam kolam?	Sekarang 1 anak
4	Apakah terdapat anak yang terjatuh saat berjalan atau beraktivitas di dalam kolam?	2 anak terjatuh saat berjalan di dalam kolam dan 1 anak membutuhkan bantuan.
5	Kendala yang dihadapi guru saat memberikan aktivitas akuatik?	Beberapa anak belum berani beraktivitas di dalam kolam renang.
6	Berapa ratio guru dan murid pembelajaran aktivitas akuatik berapa?	1:5
7	Tingkat keberanian anak berbeda beda, bagaimana mengatasi anak yang tidak berani beraktivitas akuatik?	Treatment dengan sabar
8	Metode mengajar seperti apa yang digunakan guru?	Pendampingan dan drill.
9	Materi pembelajaran akuatik seperti apa yang diajarkan?	Meluncur dan tungkai
10	Apakah guru pernah membaca referensi tentang aktivitas akuatik bagi anak tunagrahita?	Pernah sekilas membaca tetpai belum terlalu dalam
11	Apakah nilai aktivitas akuatik peserta didik kelas III sudah mencapai KKM?	2 dari 9 anak ada yang masih dibawah nilai KKM.
12	Apakah guru membutuhkan buku panduan penilaian model pembelajaran akuatik?	Iya
13	Apakah peralatan yang digunakan dapat membuat peserta didik membuat senang?	Peserta didik senang.
14	Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan?	Pelampung bola dan koin

Lampiran 8. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil SD N 01 Kelapa Tujuh

Angket terhadap Guru Penjas tentang Model Permainan Pengenalan Air

A. Identitas Penilai

Nama Guru: Hartono, S.Pd
 Sekolah: SD N 01 Kelapa Tujuh

B. Petunjuk Mengisi Angket

Berilah tanda centang pada kolom skala nilai yang sudah disediakan sesuai dengan aspek yang dinilai, dengan ketentuan sebagai berikut:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1	Model permainan pengenalan air sesuai dengan kompetensi dasar (pengetahuan dan keterampilan)	✓			
2	Kejelasan petunjuk permainan pengenalan air dengan kompetensi dasar	✓			
3	Kesesuaian permainan pengenalan air dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	✓			
4	Kesesuaian sarana dan prasarana	✓			
5	Kemudahan permainan untuk dilakukan	✓			
6	Model permainan pengenalan air aman untuk dilakukan	✓			
7	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek sikap		✓		
8	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek pengetahuan		✓		
9	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek keterampilan	✓			
10	Model permainan pengenalan air dapat mendorong siswa berprestasi		✓		
11	Model permainan pengenalan air menarik	✓			
12	Model permainan pengenalan air menyenangkan	✓			

Komentar:

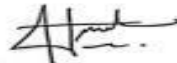
Peserta didik mengikuti kegiatan dengan baik walaupun ada beberapa peserta didik yang belum berani

Saran:

Lakukan pendekatan oleh beberapa peserta didik

Kelompok 4, Januari, 2025

Guru PJOK



(Hartono, S.p.d)
NIP. 197701250 202211004

Lampiran 9. Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Angket terhadap Guru Pennjas tentang Model Permainan Pengenalan Air

A. Identitas Penilai

Nama Guru: *Eko Supriyanto, M.Pd*
 Sekolah: *SDIT Insan Robbani*

B. Petunjuk Mengisi Angket

Berilah tanda centang pada kolom skala nilai yang sudah disediakan sesuai dengan aspek yang dinilai, dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1	Model permainan pengenalan air sesuai dengan kompetensi dasar (pengetahuan dan keterampilan)	✓			
2	Kejelasan petunjuk permainan pengenalan air dengan kompetensi dasar	✓			
3	Kesesuaian permainan pengenalan air dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	✓			
4	Kesesuaian sarana dan prasarana	✓			
5	Kemudahan permainan untuk dilakukan	✓			
6	Model permainan pengenalan air aman untuk dilakukan	✓			
7	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek sikap	✓			
8	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek pengetahuan	✓			
9	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek keterampilan	✓			
10	Model permainan pengenalan air dapat mendorong siswa berprestasi	✓			
11	Model permainan pengenalan air menarik	✓			
12	Model permainan pengenalan air menyenangkan	✓			

Komentar:

Model Permainan sangat bervariasi

Saran:

Pembagian Waktu lebih diperlunfikan

Kotabumi, 10 Januari, 2025

Guru PJOK

(Eko Supriyanto, M.Pd.)

Angket terhadap Guru Pennjas tentang Model Permainan Pengenalan Air

A. Identitas Penilai

Nama Guru: MIS DIANA, S.Pd.

Sekolah: SD Negeri 3 Tanjung Aman

B. Petunjuk Mengisi Angket

Berilah tanda centang pada kolom skala nilai yang sudah disediakan sesuai dengan aspek yang dinilai, dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1	Model permainan pengenalan air sesuai dengan kompetensi dasar (pengetahuan dan keterampilan)	✓			
2	Kejelasan petunjuk permainan pengenalan air dengan kompetensi dasar	✓			
3	Kesesuaian permainan pengenalan air dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	✓			
4	Kesesuaian sarana dan prasarana	✓			
5	Kemudahan permainan untuk dilakukan	✓			
6	Model permainan pengenalan air aman untuk dilakukan	✓			
7	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek sikap	✓			
8	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek pengetahuan		✓		
9	Permainan pengenalan air dapat mendorong perkembangan aspek keterampilan	✓			
10	Moel permainan pengenalan air dapat mendorong siswa berprestasi			✓	
11	Model permainan pengenalan air menarik	✓			
12	Model permainan pengenalan air menyenangkan	✓			

Komentar:

Ada beberapa peserta didik yang sudah bisa melakukan gaya bebas sehingga dalam melakukan praktik sangat mudah dan ada beberapa siswa yang belum berani masuk ke dalam kolam.

Saran:

Teruslah memperhatikan dan menganalisis tingkat kemampuan peserta didik.

Kotabumi, 07 Januari, 2025

Guru PJOK



(MIS DIANA, S.Pd)
NIP. 197803182006042010

Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA**
DINAS PENDIDIKAN
*** SEKOLAH DASAR NEGERI 03 TANJUNG AMAN**
KECAMATAN KOTABUMI SELATAN
Alamat : Jl. Merpati Komp Liris Tanjung Aman Kec. Kotabumi Selatan Kab. Lampung Utara 34511

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/33/043/04-LU/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Feronika, S.Pd. MM
Jabatan : Kepala SD N 03 Tanjung Aman

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani-S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar aquatik siswa sekolah dasar

Bahwa Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tesis di SD N 03 Tanjung Aman Lampung Utara pada tanggal 16 Desember 2024 s.d. 13 Januari 2025

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Kotabumi, 14 Januari 2025
Kepala SD N 03 Tanjung Aman


FERONIKA, S.Pd. MM
NIP. 19720509 200312 2 001



**YAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN DA'WAH ASH-SHOHWAH
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)**

“INSAN ROBBANI”

NIS.108370 NSS.101120301107 NPSv N. 10810932
Sekretariat : Jl. Bangau 5 Rt 01 LK VII Kelurahan Kelapa Tujuh Kotabumi ■(0724) 22077 34513
Email: sditinsanrobbani@fg@gmail.com website: www.sditinsanrobbani.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/003/SDIT-IR/43/03-LU/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Ofy Liasari, S.Pd.I
NUPTK : 4249759660300023
Jabatan : Kepala Sekolah SDIT Insan Robbani

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani-S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar aquatik siswa sekolah dasar

Bahwa Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tesis di SDIT Insan Robbani Lampung Utara pada tanggal 16 Desember 2024 s.d. 13 Januari 2025
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Kotabumi, 14 Januari 2025
Kepala SDIT Insan Robbani


MARIA OFY LIASARI, S.Pd.I
NIPY: 200817098102011



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SDS SOEKARNO HATTA KOTABUMI**

Alamat: Jl. Soekarno Hatta, Tanjung Harapan, Kotabumi Selatan, Lampung Utara, Kode Pos: 34111
Website: sdssoekarnohatta.com | e-mail: sdssoekarnohatta@gmail.com | Telp: (0724) 529066

SURAT KETERANGAN

Nomor: 019/KET/IV.A.AUM/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Umar Syarif Hidayatullah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDS Soekarno Hatta Kotabumi

Dengan ini menerangkan bahwa siswa yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani-S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aquatik Siswa Sekolah Dasar

Bahwa Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tesis di SDS Soekarno Hatta Kotabumi pada tanggal 16 Desember 2024 s.d. 13 Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kotabumi, 14 Januari 2025
Kepala SDS Soekarno Hatta,

Umar Syarif Hidayatullah, S.Pd
NKTAM. 1427356



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA
DINAS PENDIDIKAN
" SEKOLAH DASAR NEGERI 01 KELAPA TUJUH
KECAMATAN KOTABUMI SELATAN
Alamat : Jl.MT.Haryono Gg Mervat No :96 Kelapa Tujuh Kotabumi Selatan
Lampung Utara (34513)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/74/045/43/04-LU/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aprilia ,S.Pd
Jabatan : Kepala SD N 01 Kelapa Tujuh

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Frendy Firmansyah
NIM : 23060740030
Prodi : Pendidikan Jasmani-S2
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan model permainan air untuk meningkatkan hasil belajar aquatik siswa sekolah dasar

Bahwa Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tesis di SD N 01 Kelapa Tujuh Lampung Utara pada tanggal 16 Desember 2024 s.d. 13 Januari 2025

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Kotabumi, 14 Januari 2025

Kepala SD N 01 Kelapa Tujuh


APRILIA, S.Pd
NIP. 19750402 200007 2 001

Lampiran 11. Rekap Data Uji Efektif Sikap (*Pretest*)

Penilaian Sikap								
No	Nama	Aspek yang Dinilai						
		I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Abdullah Gibraltar Ayyash Ar-Rafif	4	4	4	4	4	4	4
2	Abrar Al Ganta	4	3	4	4	3	4	3
3	Achmad Kenzo Wiranugraha	4	4	3	3	3	4	4
4	Achmad Rafli Wirawan	3	3	4	4	3	4	4
5	Adinda Fatimah Azzahra	4	3	4	4	3	4	4
6	Afifa Nahda Rafanda	4	3	4	4	4	3	4
7	Afiqa Putri Bangsawan	4	4	3	4	4	3	4
8	Ahmad Azka Alfarizi	4	4	3	4	4	4	3
9	Ahmad Azzam Prasetyo	4	4	4	3	4	4	3
10	Ahmad Dzaky Fakhruddin	4	4	4	4	3	4	3
11	Arsyila Khanza Nathisa	4	4	4	4	4	3	4
12	Azura Latisha Aquina Hasan	3	4	4	4	4	3	4
13	Chello Orvafelcia Naro	4	3	4	4	4	3	4
14	Fadhlan Arsyad Al Qarni Fuad	4	4	3	4	4	3	4
15	Fatih Ali Alfarabi	4	4	4	3	3	4	4
16	Gayatri Nur Rizki Rahman	4	3	4	3	3	3	3
17	Habbibah Nurrul Khasanah	3	3	3	4	3	3	3
18	Kayla Divyanisa Azzahra	3	4	3	3	4	3	4
19	Kemas Muhammad Rangga	3	4	3	3	3	3	4
20	Kaesang Ajeng Sholihah	3	4	4	4	4	4	3
21	M. Ammar Zhafran Al Fatih	3	4	4	4	3	4	3
22	M. Justyn Rafasya Hoshi	3	4	3	4	3	3	3
23	Muhammad Azka Alvaro	3	4	3	4	4	3	3
24	Muhammad Orlando Pradipta Irawan	3	3	3	4	3	3	4
25	Nadzifa Bassamah Alwahdah	3	3	3	4	4	3	4
26	Nayla Iskandar Putri	3	3	3	4	3	3	4
27	Raline Aurelia Tohir	4	4	4	3	4	3	4
28	Shereen Azkiya	3	3	3	4	3	4	4
29	Syifa Sauqiya Kusuma	4	4	4	3	3	3	3

Lampiran 12. Rekap Data Eefektif Pengetahuan (*Pretest*)

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Abdallah						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	2	3	3	3	3	2	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah: 98								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Abrar						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah: 102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kenzo						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah: 102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Rafli						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah: 103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Adinda						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah: 103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Afifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Afifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azka						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:104								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azzam						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Dzaky						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Khanza						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azura						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah: 81								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Chello						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Ali						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Rizki						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Habibah						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Instruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:98								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kayla						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Instruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:81								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kemas						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Instruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:81								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kaesang						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Instruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Ammar						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Instruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Rafasya						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azka						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Orlando						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Nadzifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Nayla						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Raline						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azkiya						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Syifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:102								

Lampiran 13. Rekap Data Uji Efektifitas (*Pretest*)

No	Nama Peserta Didik	Skor		
		Keterampilan	Sikap	Pengetahuan
1	Abdullah	25	28	98
2	Abrar	25	25	102
3	Kenzo	17	25	102
4	Rafli	17	25	103
5	Adinda	23	26	103
6	Afifa	24	26	103
7	Afiqa	26	26	103
8	Azka	24	26	104
9	Azzam	25	26	103
10	Dzaky	25	26	97
11	Khanza	24	27	97
12	Azura	24	26	81
13	Chello	25	26	97
14	Ali	25	26	97
15	Rizki	25	25	97
16	Habibah	25	26	98
17	Kayla	25	27	81
18	Kemas	25	26	81
19	Kaesang	25	26	97
20	Ammar	24	27	97
21	Rafasya	24	25	97
22	Azka	24	26	97
23	Orlando	24	25	103
24	Nadzifa	24	24	103
25	Nayla	24	24	102
26	Raline	24	26	102
27	Azkiya	24	25	103
28	Syifa	24	26	102

Lampiran 14. Rekap Data Uji Efektif Sikap (*Post Test*)

Penilaian Sikap								
No	Nama	Aspek yang Dinilai						
		I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Abdullah Gibraltar Ayyash Ar-Rafif	5	5	5	5	5	5	4
2	Abrar Al Ganta	5	5	5	5	5	5	4
3	Achmad Kenzo Wiranugraha	5	5	5	5	5	5	4
4	Achmad Rafli Wirawan	5	5	5	5	5	5	4
5	Adinda Fatimah Azzahra	5	5	5	5	5	5	4
6	Afifa Nahda Rafanda	5	5	5	5	5	5	4
7	Afiqa Putri Bangsawan	5	5	5	5	5	5	4
8	Ahmad Azka Alfarizi	5	5	5	5	5	5	4
9	Ahmad Azzam Prasetyo	5	5	5	5	5	5	4
10	Ahmad Dzaky Fakhruddin	5	5	5	5	5	5	4
11	Arsyila Khanza Nathisa	5	5	5	5	5	5	4
12	Azura Latisha Aquina Hasan	5	5	5	5	5	5	4
13	Chello Orvafelcia Naro	5	5	5	5	5	5	4
14	Fadhlan Arsyad Al Qarni Fuad	5	5	5	5	5	5	4
15	Fatih Ali Alfarabi	5	5	5	5	5	5	4
16	Gayatri Nur Rizki Rahman	5	5	5	5	5	5	4
17	Habbibah Nurul Khasanah	5	5	5	5	5	5	4
18	Kayla Divyanisa Azzahra	5	5	5	5	5	5	4
19	Kemas Muhammad Rangga	5	5	5	5	5	5	4
20	Kaesang Ajeng Sholihah	5	5	5	5	5	5	4
21	M. Ammar Zhafran Al Fatih	4	4	4	4	5	4	5
22	M. Justyn Rafasya Hoshi	4	4	4	4	5	4	5
23	Muhammad Azka Alvaro	4	4	4	4	5	4	5
24	Muhammad Orlando Pradipta Irawan	4	4	4	4	5	4	5
25	Nadzifa Bassamah Alwahdah	4	4	4	4	5	4	5
26	Nayla Iskandar Putri	4	4	4	4	5	4	5
27	Raline Aurelia Tohir	4	4	4	4	5	4	5
28	Shereen Azkiya	4	4	4	4	5	4	5
29	Syifa Sauqiya Kusuma	4	4	4	4	5	4	5

Lampiran 15. Rekap Data Uji Efektif Pengetahuan (*Post Test*)

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Abdullah						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah: 98								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Abeer						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah: 102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kenzo						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah: 102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Rafli						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah: 103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Adinda						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah: 103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Afifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Afifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azka						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:104								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azzam						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Dzaky						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Khanza						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intraksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azura						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intraksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah: 81								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Chello						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intraksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Ali						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intraksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Rizki						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intraksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Hababah						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	2	2	3	3	3	3	3
4	Bahasa Instruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:98								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kayla						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Instruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:81								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kemas						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	2	2	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	2	2	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	2
4	Bahasa Instruksi Guru	2	2	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	2	2	3	3	3	3	3
Jumlah:81								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Kaesang						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Instruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Ammar						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	2
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Instruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Rafasya						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azka						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:97								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Orlando						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Nadzifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	2
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	2
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Nayla						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	2
Jumlah:102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Raline						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:102								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Azkiya						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:103								

a. Penilaian Pengetahuan		Nama: Svifa						
No.	Aspek yang Dinilai	I	II	III	IV	V	VI	VII
1	Prosedur Kelas	3	3	3	3	3	3	3
2	Aturan di Kolam Renang	3	3	3	3	3	3	3
3	Aturan Bermain	3	3	3	3	3	3	3
4	Bahasa Intruksi Guru	3	3	3	3	3	3	3
5	Mekanika Gerakan	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah:102								

Lampiran 16. Rekap Data Uji Efektifitas (*Post Test*)

No	Nama Peserta Didik	Skor		
		Keterampilan	Sikap	Pengetahuan
1	Abdullah	25	28	98
2	Abrar	25	25	105
3	Kenzo	17	25	105
4	Rafli	17	25	105
5	Adinda	23	26	105
6	Afifa	24	26	105
7	Afiqa	26	26	105
8	Azka	24	26	105
9	Azzam	25	26	105
10	Dzaky	25	26	105
11	Khanza	24	27	105
12	Azura	24	26	104
13	Chello	25	26	104
14	Ali	25	26	104
15	Rizki	25	25	104
16	Habibah	25	26	105
17	Kayla	25	27	104
18	Kemas	25	26	104
19	Kaesang	25	26	105
20	Ammar	24	27	104
21	Rafasya	24	25	105
22	Azka	24	26	104
23	Orlando	24	25	105
24	Nadzifa	24	24	105
25	Nayla	24	24	105
26	Raline	24	26	105
27	Azkiya	24	25	105
28	Syifa	24	26	105

Lampiran 17. Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliability
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	12

Correllations

1. Data Angket

Data Angket Penilaian Terhadap Guru Penjas Tentang Model Permainan Air

No	Nama	Butir												Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	DF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
2	ES	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	45
3	DN	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	45

2. Hasil Uji Validitas

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	TOTAL
X1	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)		.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.000	.667
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X2	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667		.000	.667	.667	.667	.000	.667	.667	.667	.667	.667	.667
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X3	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.000		.667	.667	.667	.000	.667	.667	.667	.667	.667	.667
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X4	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667		.000	.000	.667	.000	.000	.000	.000	.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

X5	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000		.000	.667	.000	.000	.000	.000	.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X6	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1.000	1	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000	.000		.667	.000	.000	.000	.000	.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X7	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.000	.000	.667	.667	.667		.667	.667	.667	.667	.667	.667
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X8	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1.000	1.000	.500	1	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000	.000	.000	.667		.000	.000	.000	.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X9	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1.000	1.000	.500	1.000	1	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000	.000	.000	.667	.000		.000	.000	.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X10	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000	.000	.000	.667	.000	.000		.000	.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X11	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000	.000	.000	.667	.000	.000	.000		.667	.000
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X12	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667	.667
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
TOTAL	Pearson Correlation	.500	.500	.500	1.000	1.000	1.000	.500	1.000	1.000	1.000	1.000	.500	1
	Sig. (2-tailed)	.667	.667	.667	.000	.000	.000	.667	.000	.000	.000	.000	.667	
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Berdasarkan tabel *item-total statistic*, nilai *r* hitung dari *corrected item total correlation* lebih besar dari *R* tabel ($N:3$, Sig 0,05) =0.754 dari hasil perhitungan semua item butir penilaian valid. Jadi data penilaian dari validator dan praktisi terhadap model permainan air adalah valid. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* pada *reliability statistic* lebih besar dari 0.6. nilai *r* hitung lebih besar dari 0.6 yaitu $0,94 > 0.6$. Jadi data penilaian dari validator dan praktisi terhadap model permainan air adalah reliabel.

Lampiran 18. Uji Normalitas

Derajat kebebasan 3 sebaran *chi square* pada taraf signifikansi 95% adalah 7.82. Jadi 2.808

$$JB = n \left[\frac{skewness^2}{6} + \frac{(kurtosis - 3)^2}{24} \right]$$

	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistik	Statistik	Std. Error	Statistic	Std. Error
Nilai Valid N (listwise)	7 7	1,928	1.014	3,786	2,619

$$Skewness = \text{Statistic Skewness} / \text{std. Error}$$

$$= 1.928 / 1.445$$

$$= 1.901$$

$$Kurtosis = \text{Statistic Kurtosis} / \text{std. Error Kurtosis}$$

$$= 3.786 / 2.619$$

$$= 1.445$$

$$JB = 4 \left[\frac{1.901^2}{6} + \frac{(1.445 - 3)^2}{24} \right]$$

$$= 4 \left[\frac{3.6136}{6} + \frac{2.41824}{24} \right]$$

$$= 4(0.602 + 0.100)$$

$$= 4(0.702)$$

$$= 2.808$$

Lampiran 19. Uji t (Keterampilan)

T-TEST PAIRS=Pre WITH Post (PAIRED)

/CRITERIA=CI(.9500)

/MISSING=ANALYSIS.

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	14.00	7	2,582	1,291
Postest	17.25	7	.957	.479

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig
Pair 1 Pretest & Postest	7	.944	.056

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Postest	-3,250	1,708	,854	-5,968	-,532	-3,806	3	,032

Lampiran 20. Uji t (Sikap)

T-TEST PAIRS=Pre WITH Post (PAIRED)

/CRITERIA=CI(.9500)

/MISSING=ANALYSIS.

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	48.00	7	5,354	2,677
Postest	54.00	7	1.732	.866

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig
Pair 1 Pretest & Postest	7	.970	.030

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Pretest - 1 Postest	-6,500	3,697	1,848	-12,383	-,617	-3,517	3	,039

Lampiran 21. Uji t (Aspek Pengetahuan)

T-TEST PAIRS=Pre WITH Post (PAIRED)

/CRITERIA=CI(.9500)

/MISSING=ANALYSIS.

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	48.50	7	6,608	3,304
Postest	54.75	7	4.992	2,496

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig
Pair 1 Pretest & Postest	7	.945	.055

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Postest	-6,250	2,500	1,250	-10,228	-2,272	-5,000	3	,015

Lampiran 22. Dokumentasi Permainan Mencari Harta Karun



Lampiran 23. Dokumentasi Permainan Meniup Bola di Atas Air



Lampiran 24. Dokumentasi Permainan Kereta Air



Lampiran 25. Dokumentasi Permainan Kucing-Kucingan Memakai Bola di Air



Lampiran 26. Dokumentasi Permainan Pindah Tempat di Air



Lampiran 27. Dokumentasi Permainan Berjalan di Air Sambil Mencari Bola



Lampiran 28. Dokumentasi Permainan Mangga Manggis



Lampiran 29. Izin Penelitian di Sekolah





Lampiran 30. Surat Keterangan Selesai Penelitian

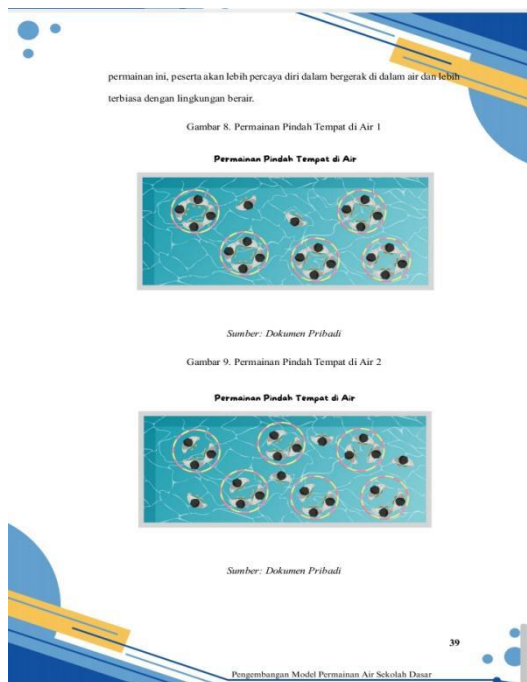
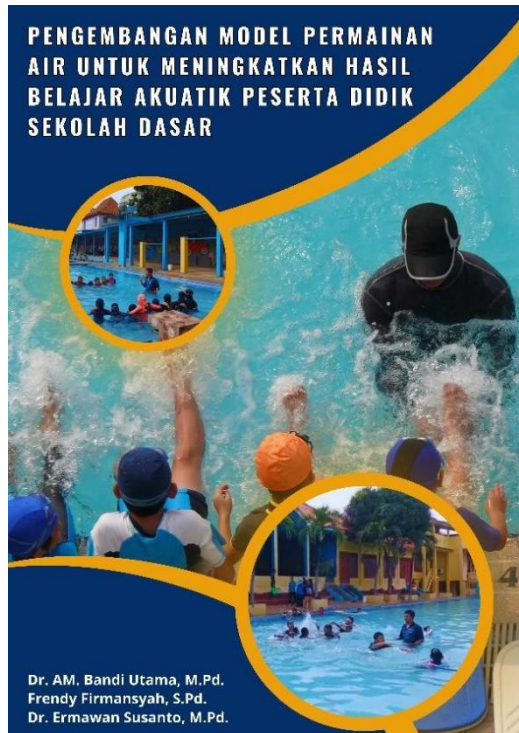




Lampiran 31. Diseminasi Hasil Produk.



Lampiran 32. Desain Sampul dan Isi Produk





**Belajar Akuatik Jadi Lebih
Menyenangkan!**

Buku Pengembangan Model Permainan Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuatik Peserta Didik Sekolah Dasar ini menghadirkan metode inovatif dalam pembelajaran akuatik berbasis permainan.

Dengan tujuh model permainan air yang telah diuji coba, buku ini membantu anak-anak mengatasi ketakutan terhadap air, meningkatkan keterampilan berenang dasar, serta memahami keselamatan di lingkungan air. Setiap permainan dirancang dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain tanpa rasa takut.

Cocok untuk guru Pendidikan Jasmani, orang tua, dan pelatih renang, buku ini akan menjadi panduan praktis dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan di dalam air.

Mari bantu anak-anak mencintai dunia air dengan cara yang lebih seru dan interaktif!