

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENGENALAN AIR BERBASIS PERMAINAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN CIPINANG CIMPEDAK 05 PAGI JAKARTA TIMUR

Bhahretto Abdul Harry¹, Sudradjat Wiradihardja², Sri Nuraini³

¹Mahasiswa, Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Pendidikan Olahraga

^{2,3} Dosen, Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Jakarta

*bhahrettob@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa 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 pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV, (3) tahap pengujian (tinjauan ujicoba dan ahli), dan (4) implementasi model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa 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 pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV yang terdiri dari 27 permainan. Menurut para ahli permainan, renang dan ujicoba, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran pengenalan air berbasis permainan untuk siswa SD kelas IV adalah efektif untuk meningkatkan tehnik berenang siswa SD kelas IV.

Kata kunci : Pengembangan Model Pembelajaran, Berbasis Permainan

Abstrack

This study aims to: (1) develop a game-based learning model for water introduction for elementary school students in Class IV, (2) determine the effectiveness of developing a learning model with a design proposed by Bord & Gall through four stages, namely (1) the identification and needs analysis stage, (2) the development stage of the design and draft of a game-based water introduction learning model for fourth grade elementary school students, (3) the testing phase (trial and expert review), and (4) the implementation of a game-based water introduction learning model for fourth grade elementary school students. Data collection using observations, questionnaires, and documentation. Data analysis was performed descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results of this study are a game-based water introduction learning for elementary school students grade IV consisting of 27 games. According to game, swimming and trial experts, it can be concluded that the development of a game-based water recognition learning model for fourth grade elementary school students is effective to improve the swimming techniques of fourth grade elementary school students.

Keywords: Development of Learning Models, Game Based

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu dunia pendidikan diharapkan dapat menjadi salah satu wahana untuk mempersiapkan generasi bangsa sebagai sumber daya manusia yang kreatif, terampil dan mandiri, sehingga melahirkan generasi tersebut mampu menghadapi persaingan global dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara cepat, tepat dan efektif. (Pendidikan et al., n.d.) Menurut UU Tahun 2003 Nomor 20 tentang SISDIKNAS mengemukakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Pendidikan et al., n.d.hal 356).

Menurut Abdul jabar & Yudiana dalam (Ardha, 2013) "Pendidikan Jasmani,olahraga, dan Kesehatan adalah suatu mata pelajaran yang menempatkan siswa belajar tentang semua keuntungan yang diperoleh dan pembiasaan gaya hidup aktif (Jasmani, Ilmu, Jasmani, & Ilmu, 2014). Secara fisik dan keterampilan serta pengetahuan tentang aktivitas jasmani dan kepuasan beraktivitas jasmani dalam kehidupan". Perkembangan individu secara menyeluruh untuk mencapai perkembangan yang lebih baik pada aktivitas belajar dan pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Tujuan dan pencapaian optimal dalam pendidikan jasmani bagi peserta didik, hendaknya disosialisasikan ke dalam merancang aktivitas jasmani yang di peruntukkan sebagai perkembangan dan penguasaan keterampilan berolahraga. Menurut Suherman pendidikan jasmani dan kesehatan peserta didik serta keterampilan dituntut untuk bisa mempraktekkan gerakan dalam teori belajar dalam pendidikan jasmani, tanpa rasa takut dan khawatir siswa akan terjadinya cedera dalam praktik pembelajaran jasmani untuk hal itu diperlukan rancangan pembelajaran melalui model pembelajaran yang tepat dan dibutuhkan (Suherman, 2000).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan disekolah berisikan tentang beberapa materi pendidikan jasmani, meliputi aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, "akuatik", pendidikan di luar kelas, uji diri, permainan dan olahraga. Dalam akuatik terdapat materi gerak dasar renang yang harus di ajarkan di kelas IV semester I sekolah dasar. Oleh sebab itu seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterima secara menyeluruh baik konsep maupun kreativitasnya. Selain itu, (Mashud, 2019) menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran renang pada anak SD atau anak pemula bukan langsung diberikan materi pada gaya berenang tetapi guru diharapkan membekali siswa pada kompetensi mengapung, meluncur, bernafas saat di air dan mampu tidak panik saat berada dalam air. Maka dari itu guru harus mengembangkan potensi pembelajaran dan materi yang diberikan kepada siswa, agar siswa pun dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Kegiatan ini merupakan kondisi yang sangat baik dalam rangka menumbuh kembangkan bentuk-bentuk aktivitas kegiatan akuatik.

Untuk pengenalan 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 pembelajaran 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).

Maka dapat ditarik asumsi bahwa sebagai guru bidang studi pendidikan jasmani harus dapat membantu para siswanya untuk dapat mengatasi hal tersebut sehingga para siswa 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 siswa kelas IV SDN Cipinang Cimpedak 05 Pagi Jakarta-Timur, 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.

METODE

Dalam penelitian model pembelajaran permainan pada olahraga renang untuk Sekolah Dasar ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk menerapkan dan mengembangkan produk model pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan Research & Development (R & D) dengan Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan).
2. Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan,

penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil).

3. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi).
4. Melakukan uji lapangan permulaan (menggunakan 20-35 subyek).
5. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan).
6. Melakukan uji lapangan utama (dengan 20-35 subyek).
7. Melakukan revisi produk (berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama).
8. Uji lapangan dengan 20-35 subyek.
9. Revisi produk akhir.
10. Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersial (Gall, Gall, & Borg, 2003).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Secara keseluruhan terdapat tiga tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu: (1) seberapa intens pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi Penenalan Air olahraga Renang sejalan dengan karakteristik implementasi kurikulum seperti yang telah dirumuskan; (2) seberapa penting pengembangan pembelajaran Pengenalan Air olahraga Renang; (3) kendala dan dukungan apa yang dijumpai dalam model pembelajaran.

Berdasarkan tujuan umum tersebut maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen wawancara yang mendalam (in-depth interview) kepada guru pendidikan jasmani serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajagi lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian dan pengembangan. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa penting model pembelajaran Pengenalan Air olahraga Renang yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga dapat diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu kepada tujuan studi pendahuluan baik tujuan umum

Pengembangan Produk

Analisis kebutuhan diatas dapat disimpulkan bahwa ide dari pengembangan ini adalah adanya model pengembangan pembelajaran pengenalan air olahraga renang dalam bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani utamanya dalam pembelajaran utamanya dalam materi pengenalan air olahraga renang. Setelah mendapatkan ide, langkah selanjutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian pengembangan pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan model yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau petunjuk untuk mempermudah proses pembelajaran pengenalan air olahraga renang.

Produk awal tersebut dituangkan dalam model pembelajaran dengan bentuk permainan. Dengan model pembelajaran diharapkan produk yang dikembangkan dapat tersusun secara sistematis dan logis, sehingga produk ini mempunyai keefektifan dan keefisienan yang layak dipublikasikan. Dalam pembuatan produk yang dapat dikembangkan, peneliti harus mengkonsultasikan produk pada ahli /pelatih renang, guru pendidikan jasmani, sehingga menghasilkan produk yang sempurna.

Setelah pembuatan model pembelajaran pengenalan air olahraga renang model selesai maka tahap berikutnya adalah mengevaluasi model tersebut. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan model yang telah dibuat.

Ujicoba Produk

Ujicoba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Produk setelah dievaluasi dan revisi maka produk diujicobakan menggunakan subyek penelitian sebanyak 15

siswa/siswi SDIT Al-Muhajirin Jakarta Utara yang dilakukan memberikan indikator item-item pengenalan air olahraga renang. Penelitian ini dilakukan dengan cara menguji langsung semua bentuk-bentuk permainan tersebut.

Penyempurnaan Produk

Setelah produk awal diujicobakan kemudian peneliti berdiskusi dengan para ahli yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifannya sehingga dilakukan revisi oleh ahli/pelatih, guru pendidikan jasmani dan para siswa (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar).

Penyebaran Produk

Peneliti mengimplementasikan dan menyebarkan produk (desiminasi) yang sudah mengalami revisi dan sudah final kepada para guru pendidikan jasmani di SDN Cipinang Cimpedak 05 pagi Jakarta Timur melalui diskusi dan wawancara. Semoga dengan penyebaran produk ini menjadikan proses pembelajaran pendidikan jasmani lebih menarik serta digemari oleh siswa sekolah dasar.

Efektivitas Model

Tingkat keefektivitasan rancangan model pembelajaran yang dikembangkan dalam peneiltian ini diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji efektivitas model dengan memberikan perlakuan model pembelajaran yang dikembangkan dan melihat hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik. Hasil dari uji coba merupakan dasar bagi peneliti untuk menentukan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan air olahraga renang di Sekolah dasar. Berikut akan dipaparkan data dari masing-masing uji coba

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji terbatas(uji coba kelompok kecil), dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna model yang selanjutnya dilakukan revisi. Hasil data dari uji coba kelompok kecil dievaluasi oleh ahli pembelajaran renang,permainan dan yaitu 1 dosen renang dan 1 dosen permainan, tersebut dianalisis untuk selanjutnya dijadikan sebagai landasan untuk merevisi model pembelajaran pengenalan air sebelum dilakukan uji coba lapangan untuk kelompok besar.

Hasil Ujicoba Kelompok kecil

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penggunaan alat-alat sederhana seperti Bola berwarna dan bola yang digunakan lebih ringan, lembut dan mudah didapat dinyatakan oleh para ahli sudah baik, namun bisa disesuaikan dan dibuat lebih menarik lagi. 2) Model yang digunakan sebagian besar sudah cocok untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV tetapi ada model yang tidak efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan pola pendekatan bermain. Berdasarkan ujicoba kelompok kecil, Tingkat keamanan penggunaan alat dalam pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan pola pendekatan bermain untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, para ahli menyatakan sudah aman dan layak untuk digunakan. 3) Penggunaan sistematika pengembangan model dari pendahuluan, inti, dan penutup, para ahli menilai bahwa sistematika yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran pengenalan air olahraga renang dengan pola pendekatan bermain untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah cukup baik. 4) Penyusunan model dari mudah ke jenjang yang lebih sulit, para ahli menyatakan sudah tersusun dengan baik. 5) Ahli menyatakan efektivitas penyusunan model pembelajaran pengenalan air olahraga renang pola pendekatan bermain untuk pendidikan jasmani bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dirasakan sudah efektif dalam membantu guru pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran gerak dasar renang. 6) Antusiasme siswa akan mengalami peningkatan jika pembelajaran pengenalan air olahraga renang diberikan berupa model-model pola pendekatan bermain yang tidak mengurangi inti pembelajaran itu sendiri.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah hasil pengembangan produk pembelajaran pengenalan air olahraga renang untuk siswa Sekolah diujicobakan dalam skala kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba utama (field testing). Berdasarkan hasil uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) yang telah dievaluasi oleh para

ahli, kemudian peneliti melakukan revisi produk awal dan memperoleh 27 model yang akan digunakan dalam uji coba utama (field testing). Uji coba utama (field testing) ini langsung dilakukan terhadap 27 model sebagai hasil dari revisi uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil). Pengujian ini tetap dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari 1 dosen Renang, 1 dosen permainan. Langkah selanjutnya setelah mengalami revisi tahap II dari ahli maka dilanjutkan dengan mengujicobakan produk kepada kelompok besar dengan menggunakan subjek penelitian sebanyak 35 siswa SDN Cipinang Cimpedak 05 Jakarta Timur

KESIMPULAN

Hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan serta pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Melalui pengembangan model pembelajaran pengenalan air dengan permainan pada cabang olahraga renang, yang telah dikembangkan oleh peneliti, hasil belajar siswa dapat meningkat serta proses pembelajaran renang menjadi bervariasi dan siswa bergairah dalam mengikuti pelajaran renang.
2. Model pembelajaran pengenalan air dengan permainan pada cabang olahraga renang, efektif untuk meningkatkan hasil belajar pengenalan air pada siswa sekolah dasar, hal ini dapat dilihat dari hasil uji statistik yang membandingkan kondisi awal sebelum menggunakan model ($\bar{X}=15,28$) dan setelah menggunakan model ($\bar{X}=23,33$) dimana terdapat perbedaan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardha, M. A. Al. (2013). Kontribusi Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani dan Olahraga Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Ujian Nasional Tahun 2011 (Study Pada SMA Negeri dan Swasta Se-Surabaya). *ORDIK Journal*, 11(1), 52–63.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction*

- (Seventh Ed).
<https://doi.org/10.2307/3121583>
- Jasmani, M. S.-P., Ilmu, F., Jasmani, D. S.-P., & Ilmu, F. (2014). (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Crawl) (Studi pada Siswa kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo) Firly Baihaqi Martindar Sasminta Christina Yuli Hartati. 02, 164–170.
- Mashud, M. (2019). *Variasi dan Kombinasi Dasar Gerak Renang* (Pertama; A. Kristiyandaru, ed.). Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM.
- Mashud, M., & Widiastuti, W. (2018). Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 119–133.
<https://doi.org/10.21009/gjik.092.05>
- Nuraini, S., & Nugraha, H. (2015). *Teori dan Praktik Permainan Kecil*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Andri Aritianto Setiyo Hartoto, Pendidikan, M. S.-, Kesehatan, J., Keolahragaan, F. I., Jasmani, D. S.-P., Rekreasi, K., & Keolahragaan, F. I. (n.d.). Pengaruh Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Dada Terhadap. 355–360.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta.