

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga serta kesehatan dalam lingkungan sekolah dasar berguna supaya mengembangkan aspek jasmani seperti kesehatan fisik dan keterampilan gerak (Widodo, 2018). Sehubungan dengan hal tersebut, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga memiliki kapasitas supaya memperkuat potensi fisik dan mengajarkan nilai-nilai sportivitas serta kesadaran tentang pentingnya gaya hidup sehat (Mahardika, 2018). Salah satu materi yang ada pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah aktivitas di dalam air. Berkaitan dengan ini, dalam materi tersebut mampu menambah pemahaman siswa mengenai gerakan yang optimal dan efisien dalam air, dan karenanya, kini aktivitas di dalam air telah diintegrasikan ke dalam ranah pendidikan diawali jenjang sekolah dasar sampai menengah atas (Arifin, 2018). Bentuk aktivitas air dapat dibagi dalam beberapa kegiatan, diantaranya terdiri dari belajar berenang, pengenalan air, belajar bertahan hidup di air (Ishak, 2016).

Di samping itu, aktivitas di dalam air memberikan sejumlah manfaat seperti mendorong anak-anak supaya bersosialisasi serta bergaul bersama teman seumurannya, memperkuat rasa percaya diri mereka, serta berfungsi sebagai kegiatan rekreasi dengan sensasi kesegaran dari air kolam renang yang sejuk (Febrianta, 2016). Kegiatan aktivitas air juga dapat meningkatkan pertumbuhan, perkembangan, menanamkan keberanian dan meningkatkan kondisi fisik anak. Namun sehubungan dengan hal tersebut aktivitas air yang dilakukan ini masih bersifat terbatas dikarenakan ketersediaan sarana dan prasarana kolam renang disekolah masih terbatas, sebab tidak semua sekolah mempunyai kolam renang sendiri, dalam upaya pemerintah untuk meningkatkan kesehatan dan tuntutan masyarakat akan pentingnya olahraga, termasuk berenang, telah banyak dibangun sarana olahraga, seperti kolam renang. Dengan tersedianya kolam renang ini, pihak

sekolah pun memanfaatkannya untuk melaksanakan kegiatan aktivitas air (Adhitama, 2016).

Pengenalan anak pada aktivitas di dalam air sejak awal usia pertumbuhan memiliki manfaat yang positif dalam mengembangkan dan memperkuat otot-otot tangan dan kaki (Sumarni, 2012). Diperlukan pengetahuan tentang pengenalan air yang diberikan dalam kurikulum sekolah sejak usia dini, guna memastikan bahwa anak-anak memahami bagaimana cara aman beraktivitas di air. Oleh karena itu, pemahaman tentang aktivitas di dalam air harus menjadi bagian penting dari pembelajaran, terutama bagi anak-anak (Herdianto dkk., 2020).

Adanya fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran aktivitas air yang dilakukan ditingkat sekolah dasar belum optimal. Beberapa kendala dalam pembelajaran renang meliputi kesulitan dalam menguasai teknik-teknik gaya renang, seperti gerakan tubuh, kaki, tangan, pernapasan, dan koordinasi keseluruhan gerakan (Budi & Hartoto, 2020). Hal ini disebabkan dalam pembelajaran aktivitas air kepada guru pendidikan jasmani yang mungkin kurang dalam mengembangkan aktivitas air. Sementara itu, pembelajaran aktivitas di dalam air di sekolah dasar masih terbatas dalam pendekatan yang kaku. Ini terjadi karena program yang diterapkan masih mengadopsi metode latihan renang pada orang dewasa, cenderung fokus untuk penguasaan semua aspek gerakan renang yang sempurna (Susanto, 2016).

Sikap mendasar yang terbentuk melalui keterlibatan dalam aktivitas di dalam air melibatkan anak-anak yang berani, mampu mengikuti aturan, serta aktif dalam mengambil bagian dalam pengenalan lingkungan air. Selain itu, dalam aktivitas air juga terdapat unsur-unsur seperti fleksibilitas, keseimbangan, dan kegesitan, yang dapat menjadi opsi yang produktif dalam pengembangan permainan. Anak-anak yang memiliki keberanian untuk bermain di dalam air menjadi lebih mampu untuk menerima pengetahuan dan pembelajaran terkait aktivitas air dengan lebih baik (Utami & Sukadiyanto, 2014).

Ranah pendidikan modern terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan pada suatu pembelajaran yaitu seperti aspek kognitif, perlindungan, serta psikomotorik (Gani & Nasution, 2021). Sehubungan dengan hal ini, keterkaitan antara ketiga aspek tersebut perlu dimasukkan ke dalam pembelajaran aktivitas air

(Utami & Sukadiyanto, 2014). Oleh karena itu, berdasarkan pandangan yang telah disampaikan, peneliti bermaksud untuk menerapkan salah satu model pembelajaran air yang dapat secara efektif mendukung pencapaian tujuan tersebut.

Model pembelajaran yang dipilih oleh penulis untuk pengajaran berenang yaitu model permainan air. Hal ini dikarenakan model permainan air diakui dapat meningkatkan hasil belajar renang anak dalam berbagai aspek karena berhubungan dengan hakikatnya permainan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sepenuh hati, tanpa paksaan, dan memberikan kesenangan. (Susanto & Listianingsing, 2019). Pada model ini, siswa diajak untuk belajar berenang melalui berbagai permainan yang menyenangkan, termasuk tantangan, estafet, dan simulasi situasi nyata di dalam air. Permainan air dipakai untuk media yang baik pada perkembangan anak, baik pada keterampilan motorik, hubungan mata tangan, serta menambah kebugaran (Puspitorini dkk., 2017).

Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat belajar tanpa merasa seperti sedang mengikuti proses pembelajaran. Tanpa disadari, anak-anak akan memperoleh pemahaman dasar tentang air, seperti merasakan sensasi jatuh ke dalam air, berjalan di dalam air, dan menyelenggarakan beragam gerakan dalam air. Pendekatan permainan ini diharapkan dapat mengurangi rasa takut pada air serta membantu membangun rasa percaya diri. Sehingga, di masa mendatang, anak-anak akan lebih mudah dalam menerima pelajaran-pelajaran lainnya (Nur dkk., 2020).

Permainan air di Indonesia memiliki beberapa keunggulan, termasuk menjadi daya tarik yang kuat bagi anak-anak, dapat dimasukkan sebagai bagian dari pembelajaran akuatik oleh guru di sekolah dasar, mudah diakses dan dimainkan anak-anak baik pria juga wanita, serta mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk fisik, kemampuan motorik, kemampuan kognitif, dan emosional (Susanto, 2016). Sedangkan permainan air dalam lingkup Internasional dianggap sangat unik karena menggabungkan permainan dan aktivitas berenang, selain itu permainan air disana juga selalu dipakai oleh para praktisi untuk melakukan pembelajaran berenang dengan menggunakan permainan air karena sesuai dengan kebutuhan siswa (Langendorfer, 2007).

Oleh karena itu, untuk menyelaraskan materi dengan kegiatan bermain maka diperlukan pendekatan permainan dalam suatu pembelajaran. Sebab, selain

menciptakan suasana menyenangkan, aman, senang bagi siswa agar terus termotivasi untuk terus belajar, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Husaeni, 2020). Selain itu juga, untuk mendorong motivasi dan kemandirian siswa dan keterampilan gerak dasar (Gallahue & Clelland, 2003) harus disampaikan melalui berbagai pilihan aktivitas, tugas, dan permainan yang menyenangkan dan menarik (Corbin & Pangrazi, 2003).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Harry dkk. (2020) yang bertujuan supaya menciptakan model pembelajaran akuatik berbasis permainan air supaya menambah keterampilan berenang untuk siswa sekolah dasar, peneliti melihat kekurangan dari penelitian tersebut yaitu hanya meneliti pengaruh keterampilan gerak berenang. Berdasarkan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga peneliti berkeinginan supaya meneliti pengaruh model permainan air terhadap hasil belajar berenang berupa tiga aspek untuk pembelajaran seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai identifikasi dan analisis masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, sehingga secara umum rumusan masalah untuk penelitian yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Model Permainan Air terhadap Hasil Belajar Berenang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tersebut, yaitu supaya memperoleh jawaban pada permasalahan yang sudah dirumuskan, sama pada latar belakang masalah. Sehingga, tujuan yang mau diraih saat penelitian tersebut supaya mengetahui Pengaruh Model Permainan Air terhadap Hasil Belajar Berenang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan manfaat yang bisa diterima lewat hasil penelitian tersebut seperti

1.4.1 Dari segi teori

1. Kontribusi pada pengetahuan akademik: Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengetahuan akademik terkait pendidikan jasmani dan pembelajaran berenang di sekolah dasar. Melalui pengujian pengaruh model permainan air terhadap hasil belajar berenang siswa SD, penelitian ini akan menyumbangkan pemahaman yang semakin mendalam menyangkut faktor-

faktor yang berdampak pada pembelajaran berenang dan bagaimana model permainan air dapat menjadi pendekatan yang efektif.

2. Pengembangan teori pembelajaran: Hasil penelitian tersebut bisa membagikan sumbangan untuk pengembangan teori pembelajaran berenang. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh model permainan air, penelitian ini dapat memperkaya teori-teori yang ada dan memberikan dasar bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks berenang.
3. Peningkatan pengetahuan tentang model permainan air: Penelitian tersebut nanti membagikan pemahaman yang semakin jelas menyangkut model permainan air sebagai pendekatan pembelajaran berenang. Dalam konteks teoritis, penelitian ini akan memperkaya pengetahuan tentang model permainan air sebagai alat yang efektif supaya menaikkan hasil belajar berenang siswa SD.

1.4.2 Dari segi kebijakan

Dapat dijadikan sumber rujukan bagi lembaga pendidikan lingkup PGSD pendidikan jasmani, tentang bagaimana model permainan air dapat mempengaruhi hasil belajar berenang.

1.4.3 Dari segi praktik

1. Perbaikan Metode Pembelajaran Berenang: Hasil penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi guru dan instruktur berenang dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berenang yang lebih efektif. Dengan mengetahui pengaruh model permainan air terhadap hasil belajar berenang siswa, guru dan instruktur dapat mengintegrasikan pendekatan ini dalam program pembelajaran mereka untuk menaikkan hasil belajar siswa.
2. Peningkatan Keterampilan Berenang Siswa: Dengan menerapkan model permainan air dalam pembelajaran berenang, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berenang siswa SD. Hal tersebut nanti membagikan manfaat nyata untuk siswa saat memperluas keterampilan motorik, kepercayaan diri, dan kesadaran akan keselamatan saat beraktivitas di dalam air.

3. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani: Temuan penelitian ini dapat memberikan dasar bagi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani yang lebih holistik dan menyeluruh di sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan penggunaan model permainan air dalam pembelajaran berenang, kurikulum dapat dirancang supaya membagikan pengalaman pembelajaran semakin menarik serta bermakna untuk siswa.
4. Peningkatan Keselamatan Siswa dalam Berenang: Dengan meningkatnya keterampilan berenang siswa melalui penggunaan model permainan air, diharapkan akan terjadi peningkatan keselamatan siswa saat beraktivitas di dalam air. Penelitian ini akan memberikan manfaat praktis dalam meningkatkan kesadaran akan keselamatan dalam berenang dan mengurangi risiko kecelakaan di lingkungan perairan.

1.4.4 Dari segi isu serta aksi sosial

Penelitian tersebut diserahkan dari peneliti kepada masyarakat untuk menjadi sumber daftar pustaka atau rujukan pada penelitian-penelitian dimasa mendatang, memperkokoh teori atau pendapat menyangkut cara meningkatkan hasil pembelajaran aktivitas air pada anak melalui penerapan model permainan air.

1.5 Struktur Skripsi

Penulis menguraikan dari sistematika penulisan skripsi yang telah ditetapkan oleh Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN-40/HK/2018 tentang “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2018”. Didalamnya terdiri dari:

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Untuk bab tersebut berisi menyangkut latar belakang masalah yaitu adanya fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran aktivitas air yang dilakukan ditingkat sekolah dasar belum optimal. Sehubungan hal tersebut, adanya rumusan masalah dari latar belakang tersebut seperti, apakah terdapat pengaruh model permainan air pada hasil belajar renang, selain adanya rumusan masalah, terdapat tujuan dan manfaat dari beberapa segi

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada bab tersebut mengandung kajian pustaka yang berhubungan dengan latar belakang masalah pada BAB I yang mengenai tentang permainan air, renang serta manfaatnya, hasil belajar oleh tiga aspek seperti kognitif, afektif dan psikomotorik, kerangka berpikir dan uji hipotesis.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Untuk bab ini berisi menyangkut pendekatan penelitian, penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif, metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental designs*, melalui wujud *One-Group Pretest Posttest Design*. Partisipan dengan usia anak 10-12 tahun, dengan sampel yang telah diklasifikasikan menjadi 20 orang. Penelitian ini memakai 3 instrument tes yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk prosedur penelitiannya adanya *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Pengolahan data memakai statistik parametrik, menguji signifikannya diberikan uji statistik untuk penelitian tersebut, yaitu dengan uji-t berpasangan (*paired t-test*). Tahap normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan pengelompokan kriteria rentang nilai memakai Penilaian Acuan Norma (PAN).

1.5.4 BAB IV Hasil Penelitian

Untuk bab tersebut diperoleh hasil penelitian yang dicoba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berenang anak dengan rentang umur 10-12 tahun di Cimahi Junior Swimming Club sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment* permainan air. Aspek yang diukur dalam hasil belajar berenang ini terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Setelah melalui pengujian yang dilakukan, hasil yang diperoleh yaitu terlihat bahwa tingkat kemampuan berenang anak dengan rentang umur 10-12 tahun di Cimahi Junior Swimming Club berada pada kategori baik.

1.5.5 BAB V Kesimpulan

Pada bab tersebut berisi kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari peneliti yang telah diolah dimulai dari data awal (*pre-test*) anak dengan rentang usia 10-12 tahun relative rendah sebelum diberikan *treatment*. Sedangkan, pada hasil data akhir setelah dilakukan *treatment* kepada anak dengan rentang usai 10-12 tahun meningkat dari segala aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik).