

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembelajaran PJOK, aktivitas akuatik atau renang memegang peran yang signifikan. Renang tidak hanya memberikan manfaat kesehatan, seperti meningkatkan kebugaran dan daya tahan tubuh, tetapi juga mengajarkan keterampilan hidup yang penting, seperti keselamatan air dan kemampuan bertahan hidup dalam situasi darurat (Abdul et al., 2020:44). Menurut Wahyudi (2015), pembelajaran renang adalah proses yang mengajarkan keterampilan motorik di air, seperti meluncur, mengapung, pernapasan, dan gerakan berenang, dengan tujuan utama membantu siswa menguasai teknik dasar renang sambil meningkatkan rasa percaya diri dan kesadaran akan keselamatan.

Namun, meskipun manfaatnya besar, implementasi pembelajaran renang di sekolah menghadapi berbagai kendala. Penelitian Astutik (2014) mengungkap bahwa faktor-faktor seperti keterbatasan waktu, biaya, minimnya fasilitas, serta metode pembelajaran yang monoton menjadi penghambat utama dalam meningkatkan hasil belajar renang siswa. Keadaan ini juga terlihat di SMPN 1 Purwasari, Kabupaten Karawang, di mana siswa sering kali kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran renang. Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pendekatan bermain menjadi solusi yang efektif dalam konteks pembelajaran renang. Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan bermain. Hasmarita & Husaeni (2020) menemukan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar renang secara signifikan, baik dari aspek teknis maupun mental. Contoh permainan yang digunakan, seperti melempar bola kasti dan mengambilnya kembali dengan berenang, membantu siswa menguasai teknik dasar renang sambil menghilangkan rasa takut terhadap air. Sementara itu, Erliza (2018) menunjukkan bahwa pendekatan bermain meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dan menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih menarik, terutama ketika aktivitas dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial antar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan terhadap para siswa kelas VII SMPN 1 Purwasari Kabupaten Karawang pada saat pembelajaran renang gaya bebas, diperoleh data observasi awal partisipasi siswa dalam pembelajaran hanya sebesar 40,91% atau hanya 9 siswa yang lulus dari total 22 siswa. Dan keterampilan gerak dasar renang hanya sebesar 27,27% atau hanya 6 siswa yang lulus dari total 22 siswa. Semangat dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar renang masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan terdapat beberapa siswa yang kurang maksimal dalam melakukan gerak dasar renang, dikarenakan siswa yang pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran, serta para siswa masih kurang memahami tentang gerak-gerak dasar renang. Selain itu kurang maksimalnya siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar renang, disebabkan karena metode pembelajaran yang monoton (drill dan komando). Dalam hal ini, pendekatan bermain memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan makna dari pembelajaran melalui aktivitas yang relevan dan menyenangkan (Sumarman, 2011).

Meski efektivitas pendekatan bermain telah terbukti di berbagai penelitian, kajian yang mengimplementasikan metode ini pada jenjang SMP masih tergolong minim. Siswa SMP berada pada fase perkembangan kognitif dan emosional yang membutuhkan metode pembelajaran kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka (Erliza, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan menerapkan pendekatan bermain dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMPN 1 Purwasari, Kabupaten Karawang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar renang siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan bermain. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan renang yang lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan

sekolah dalam merancang program pembelajaran renang yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "*Meningkatkan Belajar Renang Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Purwasari Kabupaten Karawang*".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan belajar renang, yang meliputi:

1. Proses pembelajaran guru
2. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan
3. Keterampilan gerak dasar renang

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan belajar renang siswa melalui pendekatan bermain.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian disajikan sebagai berikut:

1. Penulis dapat memperoleh pengalaman dalam melaksanakan penelitian, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk mengembangkan penelitian ini dimasa mendatang.
2. Menjadi acuan bagi para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga dapat mengetahui peningkatan belajar renang melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII di SMPN 1 Purwasari.
3. Sebagai masukan bagi sekolah dalam penyelenggaraan proses pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk selalu mengadakan inovasi terhadap proses pembelajaran renang di SMPN 1 Purwasari yang lebih efektif
4. Untuk memberikan informasi terkait cara meningkatkan belajar renang melalui pendekatan bermain kepada pembaca.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengurutkan serta menjelaskan secara singkat mengenai masing-masing bab dalam skripsi ini sebagai berikut:

- a. BAB I PENDAHULUAN: Menjelaskan latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian ini sehingga peneliti dapat menentukan beberapa rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi. Adapun urutan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 1.1 Latar Belakang penelitian

- 1.2 Rumusan Masalah

- 1.3 Tujuan Penelitian

- 1.4 Manfaat Penelitian

- 1.5 Struktur Organisasi

- b. BAB II KAJIAN PUSTAKA: Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait dengan judul penelitian serta penelitian terdahulu yang relevan. Adapun urutan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 2.1 Pendidikan Jasmani

- 2.2 Konsep Belajar Renang

- 2.3 Definisi Belajar

- 2.4 Definisi Bermain

- 2.5 Definisi Renang

- 2.6 Penelitian Yang Relevan

- 2.7 Kerangka Berpikir

- c. BAB III METODE PENELITIAN: Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, Adapun urutan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 3.1 Desain Penelitian

- 3.2 Populasi dan Sampel

- 3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

- 3.4 Variabel Penelitian

- 3.5 Rencana Penelitian

- 3.6 Instrumen Penelitian

Gunadi Sanjaya, 2025

MENINGKATKAN BELAJAR RENANG MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS VII SMPN 1 PURWASARI KABUPATEN KARAWANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.7 Teknik Analisi Data

- d. **BAB IV METODE PENELITIAN:** Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian

4.1 Hasil

4.2 Pembahasan

- e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN:** Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran