

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Renang merupakan aktivitas air yang cukup populer dan digemari di kalangan masyarakat. Olahraga renang di Indonesia sudah tidak menjadi hal yang asing. Olahraga ini sudah banyak dilakukan oleh penduduk Indonesia. Peminat olahraga renang dari laki-laki dan juga perempuan, berbagai kalangan usia mulai dari bayi, anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia. Data survei dari BPS RI-Susenas Modul 2009 (dalam Md Pramusita, 2015) olahraga renang merupakan olahraga nomor tiga yang paling sering dilakukan setiap minggunya oleh penduduk Indonesia yang berumur di atas 10 tahun, yaitu sebesar 69,7%. Hal ini dapat ditunjukkan dengan banyaknya kolam renang yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia. Data dari BPS RI-Statistik Podes Kemenpora dilihat dari jumlah fasilitas olahraga khusus untuk kolam renang diberbagai daerah di Indonesia pada tahun 2003 berada pada angka 1,51% dan pada tahun 2014 berada pada 2,65%. Populernya aktivitas renang membuktikan bahwa olahraga renang sudah menjadi kebutuhan dan gaya hidup bagi masyarakat. Hal tersebut memicu munculnya perkumpulan/club renang untuk memenuhi atau mewedahi minat masyarakat dalam belajar olahraga renang. Sumber data BPS RI-Statistik Podes Kemenpora terkait perkumpulan/club renang yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia pada tahun 2003 pada angka 1,47% dan pada tahun 2014 meningkat pada angka 1,95%.

Perkembangan olahraga renang di Indonesia berpengaruh kepada sistem pendidikan di sekolah. Sebanyak 58,0% masyarakat Indonesia melakukan olahraga renang bersama-sama dilingkup sekolah. Olahraga renang diperkenalkan mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi, melalui kegiatan pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Renang termasuk dalam materi aktivitas akuatik yang ada dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah (Kemendikbud, 2016). Menurut Badruzaman (2007, hlm. 47) dalam olahraga renang ada beberapa gaya diajarkan di sekolah, adapun gaya renang tersebut adalah sebagai berikut : (1) Gaya bebas (*the crawl stroke*), (2) Gaya dada (*the breast*

*stroke*), (3) Gaya punggung (*the back crawl stroke*), (4) Gaya kupu-kupu (*the butterfly stroke*).

Peneliti berasumsi bahwa kemampuan untuk melakukan gerakan dalam renang adalah suatu keterampilan mendasar yang harus dikuasai setiap siswa. Segini mungkin siswa tersebut dapat renang atau bahkan menguasai gerakan dan gaya dalam renang, maka akan semakin baik. Mengingat negara Indonesia terdiri dari wilayah kepulauan dan perairan yang sangat luas. Dari mulai sungai-sungai kecil, sungai besar, danau, maupun lautan yang terhampar luas. Dikarenakan Indonesia adalah negara maritim (kepulauan) yang sangat rawan dengan kecelakaan di dalam air. Ketika terjadi kecelakaan tersebut maka pertama kali yang di pikirkan adalah menyelamatkan diri dengan cara berenang. Jika tidak bisa renang maka akan tenggelam atau hal yang paling menakutkan adalah kematian. Keterampilan siswa dalam renang bisa menambah perbendaharaan kemampuan berolahraga. Tidak hanya olahraga yang umum di darat saja seperti jogging (berlari), senam, sepak bola, bulu tangkis dan lain sebagainya. Terampil dalam renang dapat menambah kepercayaan diri dalam bergaul. Selain olahraga, renang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk perawatan atau terapi bagi yang cidera, terutama yang berkaitan dengan cidera persendian atau otot. Seperti yang dijelaskan oleh Isna Pratiwi (2015), Renang merupakan jenis olahraga yang mampu meningkatkan kesehatan seseorang dan juga merupakan olahraga tanpa gaya gravitasi bumi (*non weight barring*). Renang terbilang minim risiko cedera fisik, karena saat renang seluruh berat badan ditahan oleh air atau mengapung. Selain itu renang merupakan olahraga yang paling dianjurkan bagi mereka yang kelebihan berat badan (*obesitas*), ibu hamil dan penderita gangguan persendian tulang atau *arthritis*.

Dalam penerapan pembelajaran renang disekolah tidak hanya dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler namun ada juga yang masuk dalam kegiatan intrakurikuler. Secara umum, keberhasilan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran keterampilan gerak sangat ditentukan oleh beberapa komponen yaitu baik yang berasal dari guru, siswa, sarana dan prasarana serta metode pembelajaran. Komponen ini akan saling berkaitan demi terlaksananya proses belajar mengajar yang baik.

Permasalahan yang sering muncul dan didengar adalah terkait sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran renang. Hampir semua sekolah yang ada di Indonesia tidak memiliki kolam renang, sehingga proses pembelajaran harus dilakukan diluar jam pembelajaran sekolah dan mengunjungi kolam renang terdekat dari sekolah. Kelengkapan sarana dan prasarana menjadi syarat utama sebuah proses latihan agar tercapainya prestasi yang diinginkan. Anggraeni, Y. (2012) mengatakan “Sarana dan prasarana juga mendukung seorang atlet dalam berprestasi karena jika keadaan sarana dan prasarana tidak lengkap maka prestasi seseorang tidak akan maksimal”.

Faktor lainnya dapat ditemukan dilapangan pada setiap pembelajaran seperti penyampaian materi ajar kepada siswa kurang dapat diterima baik oleh semua siswa sehingga setiap siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena setiap pembelajaran aktivitas aquatik semua kelas disatukan, kurang pemberian materi tentang penguasaan renang sehingga tujuan pengajaran tidak mengacu pada indikator pencapaian pembelajaran, kemampuan siswa berbeda-beda dalam menangkap pemahaman materi. Bagi siswa yang belum pernah mendapat pembelajaran renang pasti pada awal mulanya akan merasa takut, bingung serta kurang paham atas apa yang disampaikan oleh gurunya. Adanya faktor-faktor memicu kurangnya pemahaman siswa dalam belajar, diperlukan penerapan pembelajaran bertujuan untuk memberikan motivasi diri sendiri dengan lainnya.

Untuk menunjang perkembangan pemahaman peserta didik dalam hal pemahaman konsep dari materi pembelajaran pendidikan jasmani tersebut, diperlukan alat pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap penanaman pemahaman peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut, adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk merangsang pemahaman peserta didik. Dalam pelaksanaannya guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Pada umumnya jika guru tersebut langsung mengajar pada teknik gaya bebas atau gaya dada, anak tersebut masih awam tentang teknik yang benar pada gerakan-gerakan dalam renang. Bahkan orang dewasa yang masih pemula juga

akan merasakan kesulitan yang sama dalam melakukan renang gaya bebas (crawl) atau gaya dada karena mereka belum bisa renang. Hal ini tentu saja dipengaruhi oleh kemampuan siswa untuk mempelajari gerak baru (*Motor Educability*). *Motor educability* diartikan sebagai kemampuan umum untuk mempelajari tugas secara cepat dan cermat. Menurut Rusli Lutan (1988) bahwa kemampuan motorik kasar adalah kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu ketrampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak. Apabila seseorang sudah mempunyai kemampuan motorik atau kemampuan gerak yang baik maka dapat menunjang segala aktivitas fisiknya. (Cratty dalam Lutan, 2005, hlm. 116). Dalam kehidupan sehari-hari, kita melakukan aktivitas menggunakan berbagai keterampilan motorik yang telah ada, diperoleh secara bertahap melalui latihan dan interaksi dalam lingkungan kita (Ungerleider, dkk. 2002).

Telah kita ketahui bersama bahwa anak-anak pada umumnya memiliki kecenderungan ingin selalu bergerak. Bergerak bagi anak-anak merupakan salah satu bagian yang sangat penting di dalam hidupnya. Berbagai bentuk dan corak gerakan yang diperoleh anak-anak, merupakan dasar di dalam memasuki tahap-tahap perkembangannya, baik perkembangan yang berhubungan dengan pengetahuan, nilai dan sikap, maupun keterampilan gerak itu sendiri. Oleh karena itu kepada anak-anak hendaknya diberikan kesempatan yang cukup untuk mencoba melakukan berbagai bentuk gerakan baik di darat ataupun di air melalui kegiatan aktivitas aquatik atau renang, agar mereka memperoleh berbagai pengalaman gerak yang lebih. Penting untuk diketahui bahwa anak-anak tidak memperoleh keterampilan gerak dasar sebagai hasil proses kematangan saja melainkan melalui instruksi dan latihan (Haywood dan Getchell 2002; Payne dan Isaacs 2002). Akibatnya, dalam hal ini tantangan bagi guru adalah menemukan cara untuk memberikan stimulus yang mendorong perkembangan yang baik bagi semua anak. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang tidak menguasai kemampuan gerak dasar yang baik lebih cenderung mengalami frustrasi dan kesulitan dalam mempelajari keterampilan yang lebih kompleks (Okley & Booth, 2004). Pentingnya motor educability yang dimiliki siswa disini ialah dalam memudahkan guru memberikan materi/bahan ajar yang disesuaikan dengan kemampuan gerak siswa.

Regi Dwi Septian, 2020

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN (PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY BASED LEARNING) DAN MOTOR EDUCABILITY SISWA TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN DASAR RENANG GAYA BEBAS DAN GAYA DADA**

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

Perkembangan pemahaman peserta didik pada aktivitas air dalam upaya meningkatkan kemampuan berenang diperlukan penerapan pembelajaran perangsang pemahaman peserta didik mengerti manfaat melakukan keterampilan dalam berenang. Metzler (2000, hlm. 14) menjelaskan *“models for planning implementing, and assessing instruction will provide us with the most effective ways to reach our balanced aims for learning within the great diversity of content now in school physical education program”*. Maksudnya adalah bahwa model pembelajaran akan menjadi jalan yang efektif dalam mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani tersebut. Model pembelajaran yang efektif mengharuskan guru untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif sehingga para peserta didik dapat belajar dengan intensif dan terlibat aktif selama pembelajaran. Ianovici, E. & Weissblueth, E. (2016) *“In motor skill learning there is a need to distinguish between the learners and several elements involved in the learning process that influence the learning's quality and outcomes”*. Dalam pembelajaran keterampilan motor ada kebutuhan untuk membedakan antara peserta didik dan beberapa elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran.

Melalui pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Discovery Based Learning (DBL) peserta didik ditempatkan pada situasi hampir sama dengan kehidupan sehari-hari dilingkungannya seperti halnya bagaimana siswa bisa menyelamatkan diri ketika tenggelam di dalam air, peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, dan yang harus bisa dipecahkan oleh mereka sendiri sehingga mereka mendapatkan solusi paling baik.

Model pembelajaran PBL adalah sebuah model pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai pusat dalam proses belajar mengajar (PBM) di kelas, setiap permasalahan yang mereka hadapi harus dipecahkan oleh mereka sendiri. Peran guru adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Kemudian, suasana pembelajaran dikondisikan seperti situasi kehidupan sehari-hari. Keuntungan dari penggunaan model pembelajaran PBL juga diungkap oleh KEMDIKBUD (2013), yaitu: “Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik/mahasiswa didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui

pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik dihadapkan dengan situasi di mana konsep diterapkan”. Kelebihan model Problem Based Learning (PBL) Menurut Sanjaya (2007, hlm. 218) kelebihan Problem Based Learning (PBL) adalah sebagai berikut: a) Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok; b) dengan Problem Based Learning (PBL) akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa belajar memecahkan suatu masalah maka siswa akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan; c) membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas; d) pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar. Kelemahan model Problem Based Learning (PBL) Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Sanjaya (2007, hlm. 219), kelemahan Problem Based Learning (PBL) adalah sebagai berikut: a) jika siswa tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba; b) perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran; c) pembelajaran model Problem Based Learning (PBL) membutuhkan waktu yang lama; d) tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model ini. *“Problem-Based Learning is an instructional (and curricular) learnercentered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem”* (Savery, J. R., 2006, hlm. 12). “Karakteristik dari Problem Based Learning adalah pendekatan pembelajaran (dan kurikulum) berpusat pada siswa yang memperkuat siswa melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktek, dan menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang masuk akal dalam mengartikan masalah”. Dalam kurikulum Problem-Based Learning, seperti yang disarankan Perrenet, Bouhuijs, dan Smits, (dalam Jonassen, D. H., & Hung, W., 2008, hlm. 7) *“learners solve*

*problems, self-direct their learning by collaboratively assuming responsibility for generating learning issues ...*”. “Peserta didik memecahkan masalah, mereka belajar langsung secara mandiri bertanggung jawab untuk menghasilkan isu-isu pembelajaran”.

Selanjutnya, melalui model DBL siswa menjadi lebih dekat dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri siswa akan meningkat karena dia merasa apa yang telah dipahaminya ditemukan oleh dirinya sendiri, kerjasama dengan temannya pun akan meningkat, serta tentunya menambah pengalaman siswa (Putrayasa, 2014). Karena model discovery learning ini dalam prosesnya menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung sehingga akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna, serta kegiatannya pun lebih realistis (Ilahi, 2012). Kegiatan penemuan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri dan dilakukan secara aktif akan memberikan hasil yang paling baik, serta akan lebih bermakna bagi dirinya sendiri (Bruner dalam Sujana, 2014). Model discovery learning pun banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri. Model discovery learning ini menitikberatkan pada kemampuan mental dan fisik para anak didik yang akan memperkuat semangat dan konsentrasi mereka dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut (Shomali Kurniawan, dkk, 2019) Kelebihan dari model DBL 1) Dalam penyampaian bahan, model pembelajaran Discovery Learning menggunakan kegiatan dan pengalaman-pengalaman langsung dan kongkrit. Kegiatan dan pengalaman yang demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan memungkinkan pembentukan-pembentukan konsep yang mempunyai makna. 2) Strategi belajar mengajar model pembelajaran Discovery Learning lebih realitas dan punya makna. 3) Strategi belajar mengajar model pembelajaran Discovery Learning merupakan suatu model pemecahan masalah. 4) Transfer tidak dinantikan sampai kegiatan lain, tetapi langsung dilakukan, sebab model pembelajaran ini berisi sejumlah transfer. 5) Model pembelajaran Discovery Learning banyak memberikan kesempatan bagi keterlibatan peserta didik dalam situasi belajar. Di

samping memiliki kelebihan, model pembelajaran Discovery Learning ini memiliki kelemahan, diantaranya adalah Penerapan model pembelajaran Discovery Learning memerlukan waktu yang lama, sehingga guru sering kesulitan menyesuaikannya dengan waktu yang ditentukan.

Vereijken & Whiting (dalam Raab, M., Masters, R.S.W., & Maxwell, J., 2011, hlm. 414) mengemukakan bahwa *“Discovery Learning refers to the process of making repeated attempts to perform a specific movement skill often based on a “working hypothesis” and making modifications based on outcome feedback”*. *“Discovery Learning* mengacu pada proses mengusahakan kembali untuk melakukan keterampilan gerakan tertentu yang sering didasarkan pada “hipotesis kerja” dan melakukan modifikasi berdasarkan hasil balik”.

Problem Based Learning (PBL) dan Discovery Based Learning (DBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai dasar bagi siswa untuk belajar (Widjajanti, 2011). Seiring dengan pendapat di atas, Fauzan (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah termasuk kategori teaching via problem solving, dimana pembelajaran konten pendidikan jasmani dilakukan melalui penyajian masalah yang berorientasi inkuiri. Masalah yang disajikan dalam PBL dan DBL merupakan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan melalui masalah tersebut mampu merangsang siswa mempelajari masalah ini berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa sehingga dari pengalaman yang telah dimiliki siswa akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman yang baru (Syamsurizal, dkk, 2011; Taufik, 2012).

Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Discovery Based Learning (DBL) ke dalam pendidikan jasmani dapat memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan sebuah peningkatan kemampuan renang melalui suatu pemahaman dan penemuan dengan memunculkan isu-isu kaitannya dengan keselamatan di dalam air.

Melihat keterhubungan dari pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran lalu disertai dengan tingkat motor educability yang dimiliki siswa menjadi faktor yang sangat penting dalam menguasai keterampilan dalam renang. Maka dari itu peneliti bermaksud untuk melihat seberapa besar pengaruh dari pendekatan pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran Problem

Based Learning dan Discovery Based Learning serta motor educability yang dimiliki siswa terhadap penguasaan keterampilan dasar dalam berenang terutama dalam renang gaya bebas dan gaya dada.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang dipaparkan di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada?
2. Apakah terdapat interaksi pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability tinggi terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability rendah terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan

Regi Dwi Septian, 2020

*PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN (PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY BASED LEARNING) DAN MOTOR EDUCABILITY SISWA TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN DASAR RENANG GAYA BEBAS DAN GAYA DADA*

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

tingkat Motor Educability tinggi terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada.

4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan pembelajaran (Problem Based Learning dan Discovery Based Learning) dan tingkat Motor Educability rendah terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan konsep baru dan menambah pengetahuan mengenai hasil pengaruh dari pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Discovery Based Learning (DBL), dan Motor Educability yang dimiliki para siswa terhadap keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada.
2. Secara Praktis
  - a. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah khususnya dalam hal proses dan peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani.
  - b. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah khususnya dalam hal proses dan peningkatan prestasi di olahraga melalui kegiatan-kegiatan olahraga, terutama dalam olahraga renang.
  - c. Sebagai bahan masukan kepada guru pendidikan jasmani dan olahraga tentang pentingnya memahami kemampuan gerak siswa.

#### **1.5. Batasan Masalah**

Batasan masalah sangat perlu dinyatakan sebagai pembatasan masalah penelitian itu sendiri agar penelitian lebih terarah dan akan memperoleh suatu gambaran yang jelas. Oleh karena itu, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian hanya ditekankan pada pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Discovery Based Learning (DBL).

2. Variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi, dalam hal ini Problem Based Learning (PBL), Discovery Based Learning (DBL), dan Motor Educability yang dimiliki siswa.
3. Variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi, dalam hal ini keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.
5. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes renang keterampilan renang gaya bebas dan gaya dada dan *tes motor educability* menggunakan *IOWA Brace Test*

## **1.6. Struktur Organisasi**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah Penelitian
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat/Signifikansi Penelitian
- E. Struktur Organisasi Tesis

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS**

- A. Studi literatur, Pendapat para ahli, Teori tentang variabel yang sedang dikajinya (*State of the art*), dalam penelitian ini meliputi:
  1. Pendekatan Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)
  2. Pendekatan Pembelajaran Discovery Based Learning (DBL)
  3. Pengertian Motor Educability
  4. Aktivitas Aquatik
  5. Pembelajaran Renang Gaya Bebas dan Gaya Dada
- B. Kerangka Pemikiran
- C. Hipotesis Penelitian

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

- A. Metode Dan Desain Penelitian
- B. Waktu dan Tempat Penelitian
- C. Populasi Dan Subjek Penelitian
- D. Definisi Operasional Variabel

Regi Dwi Septian, 2020

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN (PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY BASED LEARNING) DAN MOTOR EDUCABILITY SISWA TERHADAP PENGUASAAN KETERAMPILAN DASAR RENANG GAYA BEBAS DAN GAYA DADA**

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

- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Analisis Data

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
- B. Diskusi Temuan

#### **BAB IV KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**