

---

---

# MODEL PERMAINAN AIR (*WATER FUN GAMES*) UNTUK MENINGKATKAN POTENSI BERENANG DAN PERILAKU KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

**Ermawan Susanto**

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281

email: ermawan@uny.ac.id

---

## Abstrak

*Tulisan ini bertujuan untuk menguraikan model permainan air (water fun games) dalam meningkatkan potensi berenang sekaligus menumbuhkan perilaku karakter siswa. Tujuan khusus yang ingin dicapai: (1) Menyusun bentuk-bentuk permainan air (water fun games), dan (2) Melakukan uji coba produk permainan air. Untuk mencapai target tersebut, penelitian didesain melalui research & development dalam lima pentahapan. Subjek penelitian untuk memperoleh persepsi kebutuhan permainan air adalah siswa dan guru pendidikan jasmani. Subjek penelitian untuk mengembangkan permainan air adalah ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik. Subjek ujicoba adalah siswa siswi sekolah dasar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis varians. Hasil penelitian menunjukkan tersusunnya 33 bentuk permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan renang. Unsur permainan air tersebut berisi: nama permainan air, gambar, tujuan, level permainan, perlengkapan yang dipakai, kedalaman air, pengaturan tempat, jumlah peserta, cara bermain, potensi keterampilan renang yang dikembangkan, dan perilaku karakter.*

*Kata kunci: permainan air (water fun games), kemampuan berenang, perilaku karakter*

## Abstract

*This paper aims to outline the game model (water fun games) in increasing the potential for swimming as well as foster the behavior of the student's character. The specific objectives to be achieved: (1) Develop forms of the game (water fun games), and (2) To test the water game products. To achieve these targets, the study was designed through research & development in five phasing. The subject of research to obtain perception needs water games are students and teachers of physical education. The subject of research to develop the game of water is a physical education experts and learning experts aquatic. Subject trials are the students of primary school. Data analysis using descriptive statistics and analysis of variance. The results showed completion of 33 form the integrated water games character traits are expected to improve swimming skills. The element of water games it contains: name of water games, images, objectives, level of the game, the equipment used, the depth of the water, place settings, number of participants, how to play, the potential of the developed swimming skills, and character*

*Key Words: water fun games, potential swimming ability, character behavior.*

## PENDAHULUAN

Ruang lingkup materi pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (SD) terdiri dari enam unsur utama, antara lain: Permainan dan Olahraga, Aktivitas Pengembangan, Uji diri/Senam, Aktivitas Ritmik, **Akuatik (Aktivitas Air)**, dan Pendidikan Luar Kelas (*Outdoor Education*). Materi akuatik tersebut berisi tentang aktivitas-aktivitas yang

dilakukan di kolam renang, seperti; permainan air, gaya-gaya renang, keselamatan di air, dan pengembangan aspek pengetahuan yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, 2004: 12-15). Di dalam kurikulum 2013 matapelajaran pendidikan jasmani, ruang lingkup atau materi akuatik tetap ada. Hal ini menunjukkan

bahwa peranan Pendidikan Jasmani sangat penting, yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui **aktivitas jasmani, bermain dan olahraga**. Pengalaman gerak yang didapatkan siswa dalam Pendidikan Jasmani merupakan kontributor penting bagi peningkatan angka partisipasi sekaligus merupakan kontributor penting bagi kesejahteraan dan kesehatan sepanjang hayat (Siedentop, 1990; Ratliffe, 1994; Thomas and Laraine, 1994; Stran and Ruder 1996; CDC, 2000).

Namun demikian fakta menunjukkan bahwa proses pembelajaran akuatik yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar belum optimal. Rencana program pembelajaran akuatik pada umumnya tidak ada. Tugas pengajaran renang, dibebankan kepada guru kelas bukan guru dengan keahlian renang. Di sisi lain pembelajaran akuatik yang dilakukan di Sekolah Dasar masih secara kaku. Hal ini terjadi karena program yang dilaksanakan mengacu pada program latihan renang untuk orang dewasa yang menekankan pada penguasaan keterampilan gerakan renang lengkap. Keadaan ini tidak sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang telah digariskan dalam kurikulum yang menitikberatkan pada permainan air (*water fun games*). Secara umum, pembelajaran di SD/MI seharusnya dikemas dalam bentuk permainan dan tidak diarahkan untuk menguasai cabang olahraga tertentu lebih mengutamakan proses perkembangan motorik siswa dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, metode yang digunakan menekankan pada aktivitas fisik yang memungkinkan siswa dalam suasana gembira dan menemukan sesuatu yang baik.

Pada klasifikasi usia untuk mulai memperkenalkan olahraga pada anak-anak, diketahui bahwa olahraga akuatik (renang) dapat mulai diajarkan pada usia dini. Menurut Bompas (1990: 35) belajar renang idealnya sudah dimulai antara usia 3-7 tahun, pada usia 10-12 tahun merupakan usia untuk spesialisasi, sedangkan usia prestasi puncak berkisar antara 16-18 tahun. Di negara maju program akuatik SD lebih terfokus pada pengenalan aspek motorik di air sebagai dasar keterampilan berenang. Pembelajaran akuatik kini semakin diminati secara luas di tingkat Sekolah Dasar. Guru dan siswa mulai menaruh minat terhadap

program akuatik karena program ini menumbuhkan rasa senang, menciptakan suasana sosial yang baik untuk perkembangan anak, membangun rasa percaya diri, dan menghasilkan kesegaran jasmani dan kesehatan. Pembelajaran akuatik juga dapat mengurangi kenakalan anak atau mengurangi tingkat keaktifan (hiperaktif) anak karena terjadi penyaluran energi untuk kegiatan yang positif. Pembelajaran akuatik juga bermanfaat untuk rehabilitasi, melatih kedisiplinan, dan membentuk karakter yang positif. Pembelajaran akuatik membantu pertumbuhan anak secara optimal seperti penambahan tinggi badan, kekuatan masa otot, dan kecepatan reaksi.

Adapun faktor pendukung yang mempengaruhi terlaksananya pembelajaran akuatik antara lain munculnya kolam renang-kolam renang di sekitar sekolah. Bahkan beberapa sekolah mulai menciptakan kolam renang portable dalam ukuran kecil untuk kebutuhan sekolah itu sendiri. Faktor lainnya adalah *mindset* yang telah beredar luas bahwa renang adalah "olahraga terbaik" dibandingkan dengan olahraga lainnya, terlebih untuk anak Sekolah Dasar. Namun demikian, pembelajaran akuatik yang tidak disampaikan dengan benar justru akan mengakibatkan terjadinya penyimpangan- penyimpangan anatomis maupun fisiologis anak seperti cedera, tenggelam, dan risiko kematian. Penyampaian materi dalam pembelajaran akuatik yang salah juga menyebabkan terjadinya kesalahan- kesalahan gerak yang berakibat terhambatnya pertumbuhan anak.

Dilihat dari fungsi pembelajaran, ada lima jenis rancangan pembelajaran akuatik yang penting untuk diberikan, yaitu: (1) *developmental aquatic motor sequence*, (2) *water competence*, (3) *drill and practice*, (4) *wetgames*, dan (5) *self assessment*. Pembelajaran akuatik yang dilaksanakan di sekolah-sekolah belum memberikan kelima fungsi tersebut.

### **Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (*aquatic teaching based on games*)**

Program akuatik adalah segala aktivitas yang dilakukan di dalam air yang bertujuan untuk melatih anak memperoleh kemajuan potensi motorik, kognisi, afeksi, dan sosial. Aktivitas akuatik ialah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang. Proses pembelajaran akuatik

Sekolah Dasar tidak terlepas dari pengembangan potensi anak melalui tiga ranah yaitu motorik dasar (*basic psychomotor skill*), sikap (*basic attitude*), dan pemahaman (*basic understanding*) (Langendorfer & Bruya, 1995; Dougherty, 1990; Graver, 2003). Indikator keberhasilan pembelajaran akuatik siswa sekolah bukan terletak pada seberapa jauh anak menempuh jarak renang atau seberapa banyak gaya renang yang dikuasai, tetapi berapa banyak indikator keterampilan yang dikuasai. Program akuatik Sekolah Dasar terdapat sembilan indikator keberhasilan, masing-masing indikator terdapat 1-5 level. Siswa yang menguasai sembilan indikator dengan level tertinggi maka siswa tersebut dikatakan berhasil menguasai gerakan renang. Indikator tersebut antara lain:

**Tabel 1. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Akuatik Sekolah Dasar**

INDIKATOR	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Pengenalan air ( <i>water orientation</i> )					
Masuk kolam renang ( <i>water entry</i> )					
Kontrol nafas ( <i>breath control</i> )					
Mengapung ( <i>buoyancy</i> )					
Posisi badan ( <i>body position</i> )					
Dorongan lengan ( <i>arm propulsion</i> )					
Istirahat lengan ( <i>arm recovery</i> )					
Gerakan tungkai ( <i>leg action</i> )					
Renang lengkap ( <i>combine movement</i> )					

(Langendorfer & Bruya, 1995: 38)

Pendekatan pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya (Spengler, 2001; Clement A, 1997).

Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga

pembelajaran menjadi bermakna. Permainan bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain mereka membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

Hakikat permainan adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sukintaka (1998:24) bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas tersebut. Pembelajaran akuatik juga melibatkan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui pendekatan bermain tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena siswa akan melakukan aktivitas jasmani dengan sukarela, gembira, dan dalam suasana yang menyenangkan.

Permainan air merupakan pengenalan murid terhadap air dengan tanpa disadari. Dalam bermain siswa akan berjalan, berlari, meloncat baik ke depan ke belakang maupun ke samping dan kadang-kadang jatuh ke air. Permainan ini akan dilakukan oleh siswa dengan gembira tanpa disadari siswa telah mengenal sifat air, diantaranya: dingin, benda air, memberikan hambatan ke atas atau kedepan yang cukup besar. Dengan permainan ini perasaan takut terhadap air akan hilang dan timbulah kepercayaan terhadap diri sendiri, sehingga akan mudah menerima bentuk-bentuk pelajaran berikutnya. Permainan ini dilakukan di kolam renang dengan kedalaman antara 1- 1,25 meter. Dalam permainan ini daerah tempat bermain haruslah dibatasi, sehingga murid tidak lari keluar dari air atau bergerak kearah yang dalam.

Terdapat beberapa pedoman dalam pembelajaran akuatik dengan pendekatan permainan diantaranya buku dari Peter Meaney tentang *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety* tahun 2005 dan buku tentang *Water Fun: 116 fitness and swimming activities for all ages*, oleh Terri Lees tahun 2007. Serta beberapa sumber pedoman pembelajaran akuatik lainnya.

## METODE

Rancangan penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, (*research & development*) (Borg & Gall, 1983; Gay, 1990) yang bertujuan untuk menyusun permainan air (*water games*). Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli; (4) uji coba lapangan; (5) revisi produk. Subjek penelitian pengembangan melibatkan ahli: (1) Pendidikan Jasmani, dan (2) Pembelajaran Akuatik. Instrumen dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi produk. Instrumen tersebut berupa lembar pengamatan atau lembar evaluasi produk yang disusun sendiri oleh peneliti dengan memperhatikan: (1) kesesuaian materi, (2) kejelasan petunjuk pelaksanaan, dan (3) ketepatan model permainan air bagi siswa. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan maka produk yang dikembangkan berupa buku ajar *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan*. Rancangan isi atau materi pokok buku tersebut antara lain : Nama permainan air; Gambar; Tujuan; Jumlah peserta; Cara bermain; Potensi keterampilan renang dan Perilaku karakter. Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah buku: *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan* yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran akuatik guna meningkatkan keterampilan berenang siswa. Analisis data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

## HASIL

### Draft Permainan Air

Draft permainan air tersusun atas 33 jenis permainan yang terintegrasi perilaku karakter. Draft permainan air tersebut divalidasi oleh ahli pendidikan jasmani dan pengajaran akuatik. Permainan air tersebut berisi antara lain :

1. **Nama Permainan Air.** Nama permainan air merupakan nama lain dari judul aktivitas. Nama permainan dibuat singkat namun menunjukkan isi kegiatan atau aktivitas permainan dimaksud.
2. **Gambar.** Gambar menunjukkan deskripsi gerak agar terlihat menarik.
3. **Tujuan.** Tujuan permainan merupakan pokok kegiatan, untuk apa dilakukan dan dengan maksud apa dilakukan.
4. **Level Permainan.** Level permainan terdiri dari Pemula, Menengah, atau Sedang. Level ini dimaksudkan untuk membagi antara kelompok yang sudah mahir berenang atau belum.
5. **Perlengkapan.** Menunjukkan alat dan perlengkapan pendukung apa saja yang harus dipersiapkan.
6. **Kedalaman Air.** Terdiri dari kedalaman selutut, sepinggang, atau dalam.
7. **Pengaturan Tempat.** Untuk membentuk formasi dan persiapan tempat.
8. **Jumlah Peserta.** Tiap-tiap permainan berbeda jumlah pesertanya.
9. **Cara Bermain.** Deskripsi utama urutan atau rambu-rambu pelaksanaan permainan air.

Berdasarkan draft permainan air yang disusun, terdapat 33 jenis permainan air lengkap dengan sistematika seperti di atas. Secara singkat jenis permainan air tersebut sebagai berikut :

**Tabel 2. Daftar Nama Permainan yang Dikembangkan**

No	Nama Permainan Air	No	Nama Permainan Air	No	Nama Permainan Air
1	Lomba lari menggendong di air	12	Gelap Total	23	Menyelam dan memburu
2	Hijau - hitam	13	Ambil koin	24	Penyelam
3	Nelayan vs ikan	14	Bugi - Wugi	25	Perahu Naga
4	Ambil koin	15	Memindahkan Benda	26	Selancar air
5	Menghalau Racun	16	Menjejak Air	27	Penyelam Estafet
6	Motor Boat	17	Sayap Ayam	28	Pegang Rambut
7	Buaya Air	18	Ujung Lingkaran	29	Melarikan Diri
8	Sendok dan Bola Pingpong	19	Ular Naga Panjang	30	Kaki Pencari
9	Kartu Alphabet	20	Komando	31	Cincin Jatuh
10	Bola dan Simpai	21	Renang Menolong	32	Injakan Kaki
11	Kincir Bola	22	Mengirim Benda	33	Berhenti Sepenuhnya

### Validasi Ahli Draft Produk Awal

Produk awal permainan air untuk siswa sekolah dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, peneliti melibatkan dua (2) orang ahli pembelajaran akuatik sekaligus menguasai bidang pendidikan jasmani yang berasal dari dosen dan tiga (3) orang guru sekolah dasar. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft produk awal permainan air, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas permainan air dan saran serta komentar dari ahli dan guru terhadap permainan air. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas menggunakan skala likert 1 sampai 4. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan air dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala luas.

### Uji Validitas

Jumlah subjek atau siswa yang digunakan dalam uji coba skala kecil adalah sejumlah 30 siswa sekolah dasar mulai dari kelas 1-6. Uji validitas korelasi dilakukan dengan uji inter rater (antar penilai), analisa data menggunakan **Anova-General Multifacet Model** dari Thorndike (1982) yaitu untuk menguji dua variabel bertipe ordinal dan skala dengan distribusi normal/parametrik. Uji kesahihan atau validitas instrumen diujicobakan terhadap 10 subjek/siswa. Data hasil uji validitas pengamatan dari berbagai faktor semuanya menunjukkan derajat hubungan yang tinggi.

**Tabel 3. Tingkat Validitas Aspek Psikomotorik**

Nomor	Perbandingan Skor	Koef. Korelasi	P	Status
1	Rather 1 - skor total rater	$r = 0.999$	0.001	Valid
2	Rather 2 - skor total rater	$r = 0.996$	0.001	Valid
3	Rather 3 - skor total rater	$r = 0.991$	0.001	Valid

**Tabel 4. Tingkat Validitas Aspek Afektif**

Nomor	Perbandingan Skor	Koef. Korelasi	P	Status
1	Rather 1 - skor total rater	$r = 0.961$	0.001	Valid
2	Rather 2 - skor total rater	$r = 0.943$	0.001	Valid
3	Rather 3 - skor total rater	$r = 0.961$	0.001	Valid

**Tabel 5. Tingkat Validitas Aspek Kognitif**

Nomor	Perbandingan Skor	Koef. Korelasi	P	Status
1	Rather 1 - skor total rater	$r = 0.912$	0.001	Valid
2	Rather 2 - skor total rater	$r = 0.950$	0.001	Valid
3	Rather 3 - skor total rater	$r = 0.950$	0.001	Valid

Dengan demikian berdasarkan penghitungan statistik validitas uji coba instrumen, baik pada aspek psikomotorik, afektif dan kognitif diketahui terdapat tingkat hubungan positif yang tinggi, sehingga seluruh instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data pada skala luas. Berdasarkan hasil analisis faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki *construct validity* yang baik, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan (Sugiyono, 1999: 270).

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas antar rater terdiri dari dua jenis, uji koefisien korelasi Kesepakatan Antar Rater dari Kappa dan uji koefisien korelasi antar kelas (Intraclass Correlation Coefficients, ICC). Uji reliabilitas antar rater Kappa digunakan apabila rater berjumlah dua orang sedangkan uji reliabilitas antar rater ICC digunakan apabila rater lebih dari 2 orang (Wahyu Widhiarso, 2006: 15). Penelitian ini menggunakan 3 rater sehingga menggunakan koefisien korelasi antar kelas. ICC menunjukkan perbandingan antara variasi yang diakibatkan atribut yang diukur dengan variasi

pengukuran secara keseluruhan. Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diujicobakan terhadap 10 subjek/siswa.

Berdasarkan penghitungan statistik reliabilitas uji coba skala kecil instrumen, baik pada aspek psikomotorik, afektif dan kognitif diketahui terdapat nilai reliabilitas antar rater yang tinggi, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data. Berikut disajikan tabel tingkat reliabilitas masing-masing aspek berdasarkan perhitungan koefisien korelasi antar rater.

**Tabel 6. Tingkat Reliabilitas Masing-masing Aspek**

Nomor	Aspek	Koefisien Korelasi	Status
1	Aspek Psikomotorik	$r = 0.994$	Reliable
2	Aspek Afektif	$r = 0.868$	Reliable
3	Aspek Kognitif	$r = 0.814$	Reliable

## PEMBAHASAN

Hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian "baik/tepat/jelas". Dengan demikian produk permainan air dapat digunakan dalam uji coba pelaksanaan permainan air. Terdapat 33 permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang berhasil dibuat. Ke-33 permainan air tersebut antara lain sebagai berikut:

### 1. *Lomba lari menggendong di air.*

Cara pelaksanaan:

- a. Berpasangan dengan besar tubuh yang seimbang.
  - b. Peluit dibunyikan, segera berlomba sampai ke ujung kolam dangkal.
  - c. Penilaian, siapa yang paling cepat sampai, dan tidak membuat kesalahan jadi juara 1, yang paling belakangan dihukum menyanyi.
- Potensi renang: untuk melatih kekuatan otot.  
Perilaku karakter: melatih kerjasama tim

### 2. *Hijau-hitam.*

Cara pelaksanaan :

- a. Bentuk dua baris, saling berhadapan. Baris yang satu hitam, baris yang lainnya hijau. Bila guru mengatakan hitam, maka baris hitam harus lari, sedangkan baris yang hijau mengejar dan berusaha menepuk bahunya.
- b. Peraturan lari harus lurus ke depan.
- c. Kalah, jika kena tepukan bahunya.
- d. Latihan diulang beberapa kali.

Potensi renang: untuk melatih kecepatan bereaksi.

Perilaku karakter: mengajarkan kejujuran

### 3. *Nelayan vs ikan.*

Cara pelaksanaan:

- a. Siswa membuat lingkaran di dalam air, saling berpegangan tangan. Salah seorang siswa menjadi kucing air dan seorang lain jadi ikan. Ikan leluasa keluar masuk lingkaran, sedangkan gerak kucing air terbatas akan dihalang-halangi lawan yang membuat lingkaran.
- b. Sebelum permainan dimulai, kucing air berada di luar lingkaran, sedangkan I kan ada di dalam. Kucing air mencoba menangkap ikan, bila ikan tertangkap permainan selesai.

Potensi renang: untuk melindungi yang lemah.

Perilaku karakter: mengajarkan kerjasama

### 4. *Ambil Koin.*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran besar yang menghadap ke dalam
- b. Guru akan melemparkan uang recehan ke tengah lingkaran. Setelah peluit dibunyikan, berebut mengambil uang.

Potensi renang: untuk melatih menyelam secara tidak sadar.

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian

### 5. *Menghalau Racun.*

Cara pelaksanaan:

- a. Buat lingkaran masing-masing jumlahnya 10 orang. Ditengah lingkaran diletakkan bola pingpong (sebagai racun) satu buah.
- b. Kedua tangan disamping badan siap untuk menyemburkan air.

- c. Pluit dibunyikan, serempak menyemburkan air ke arah bola pingpong. Siapa yang kena bola pingpong kena racun.

Potensi renang: agar siswa mampu menghadapi semburan air yang mengenai muka dan membiasakan membuka mata meskipun mata kena percikan air.

Perilaku karakter: mengajarkan kegigihan dalam menghindari bahaya.

## 6. **Motor Boat**

Cara pelaksanaan:

- Buat barisan 5 bershaf, masing-masing berjumlah 4 sampai 6 orang.
- Begitu pluit dibunyikan saf pertama meluncur dengan menggerakkan kedua kakinya.
- Peraturan, siapa yang paling dahulu sampai itulah yang menang.

Potensi renang: melatih keberanian mengapung menggerakkan kaki.

Perilaku karakter: mengajarkan daya tahan dan pantang menyerah.

## 7. **Buaya Air.**

Cara pelaksanaan:

- Saling berpasangan, yang seorang mengambang dengan posisi badan lurus, kedua lengan lurus ke depan.
- Begitu peluit dibunyikan partnernya memegang kedua pergelangan kaki sambil mendorong melepaskan pegangannya, partnernya meluncur terus ke depan, layaknya seekor buaya sedang berenang.
- Peraturan, siapa yang terjauh itulah yang menang.
- Bisa diulang sampai semuanya pernah melakukan meluncur.

Potensi renang: keberanian meluncur dengan bantuan orang lain.

Perilaku karakter: mengajarkan daya tahan dan pantang menyerah.

## 8. **Kartu Alfabet**



**Tujuan**: Untuk mengasah kemampuan masuk dan keluar, serta kecepatan respon.

**Level**: Pemula/Menengah/Lanjutan.

**Perlengkapan**: Kartu alphabet plastik berukuran besar, masing-masing satu set untuk tiap tim; daftar kata-kata yang telah ditentukan.

**Kedalaman air**: Dari dangkal ke dalam, sesuai ukuran masing-masing anak/siswa.

**Jumlah partisipan**: Dimulai dari grup kecil ke seluruh kelas.

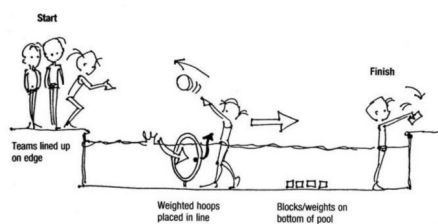
**Pengaturan**: Tim berbaris di sepanjang tepian, dengan kartu yang dibagi diantara siswa.

Guru menyebutkan sebuah kata (sebagai contoh 'renang' atau 'lomba'), dan siswa yang memegang kartu huruf yang ada berlomba menyeberangi kolam, memanjat kolam dan membentuk susunan kata tersebut. Tim pertama yang berhasil mengeja huruf dalam barisan akan menang. Metode masuk kolam, keluar, dan gerakan menuju air bisa bervariasi untuk menyesuaikan standar siswa dan untuk menambah variasi permainan.

Potensi renang: untuk mengasah kemampuan respon.

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian, kekompakan, dan kerjasama

## 9. **Bola Dan Simpai**



**Tujuan**: Untuk melatih penyelaman bagi pemula dan mengapung bagi perenang lanjutan.

**Level**: Pemula/Menengah/Lanjutan

**Perlengkapan**: Bola berukuran besar, satu simpai untuk masing-masing tim, satu balok berat untuk masing-masing pemain.

**Kedalaman air**: Dangkal menuju dalam, sesuai standar masing-masing pemain.

**Jumlah partisipan**: Dimulai dari grup kecil kemudian ke seluruh kelas.

**Pengaturan:** Satu tim yang terdiri dari enam sampai delapan orang, menyeberangi kolam.

**Cara Bermain:**

Para siswa dalam satu tim berbaris dipinggir kolam, siswa pertama memegang bola. Pada saat dimulai siswa pertama masuk ke dalam kolam dengan cara yang sesuai dengan kedalaman kolam (atau cara masuk yang telah ditentukan oleh guru), lari atau berenang dengan memegang bola menuju kesimpai, menyelam, melewati tengah simpai, kemudian berbalik dan melemparkan bola ke pemain kedua. Pemain kedua mengulangi gerakan, sementara pemain pertama berenang menuju balok, menyelam, mengambil satu balok, membawanya sampai sisi lain kolam, kemudian naik keatas. Pemain keenam mengulangi gerakan dari membawa bola dan balok sampai finish. Tim pertama yang selesai akan menang.

Potensi renang: untuk melatih menyelam secara tidak sadar.

Perilaku karakter: mengajarkan keberanian

masuk kolam renang yang diperlukan selama proses pembelajaran dilakukan,

3. Jumlah siswa dalam permainan air adalah 30-35 siswa, sehingga apabila jumlah siswa dalam satu kelas lebih dari 10 siswa, maka dibutuhkan pengelolaan siswa yang baik, salah satu kemungkinan keterlaksanaan proses pembelajaran ialah dengan menyediakan guru renang sesuai rasio pembelajaran yaitu 1 : 10.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dan menjawab rumusan masalah yang ada maka hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya 33 jenis permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan renang. Permainan air tersebut berisi antara lain: nama permainan air, gambar, tujuan, level permainan, perlengkapan yang dipakai, kedalaman air, pengaturan tempat, jumlah peserta, cara bermain, potensi keterampilan renang yang dikembangkan, dan perilaku karakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., dan Meredith, D.G. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York: Longman.
- Bucher, C.A., Wuest, D.A. (1995). *Foundations of physical education & sport*. London, New York, Tokyo: Mosby Year Book Inc.
- Cesari, Judy et al. (2001). *Teaching Infant and Preschool Aquatics: Water Experiences the Australian Way*. AUSTSWIM Inc
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Dougherty, Neil. J. (1990). *Risk Management in Aquatic*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*; May 1990; 61, 5; ProQuest Education Journalspg. 46.
- Graver K, Dennis. (2003). *Aquatic Rescue and Safety. How to recognize, respond to, and prevent water-related injuries*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Langendorfer J. Stephen & Bruya D. Lawrence. (1995). *Aquatic Readiness. Developing Water Competence in Young Children*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.

## Kelebihan dan Kekurangan Produk yang Dihasilkan

Hasil penelitian dan pengembangan berupa produk permainan air bagi siswa sekolah dasar memiliki kelebihan, diantaranya:

1. Menarik bagi siswa yang menggunakan,
2. Dapat digunakan oleh guru sekolah dasar sebagai bagian pembelajaran akuatik,
3. Mudah untuk dimainkan oleh siswa baik putra maupun putri,
4. Dapat meningkatkan aspek fisik, psikomotorik, kognitif dan afektif siswa.

Produk permainan air, selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan yaitu antara lain, diantaranya:

1. Membutuhkan sarana kolam renang dengan ukuran minimal 10 x 10 meter dan kedalaman antara 0,50-0,75 meter atau ukuran kolam renang anak- anak, kebanyakan sekolah masih menggunakan sarana kolam renang umum sebagai media pembelajaran,
2. Penggunaan permainan air memerlukan biaya yang tidak sedikit, biaya ini meliputi ongkos tiket



- Langendorfer J., Hicks-Hughes D. (1995). *Aquatics for the Young Child: a survey of Selected Program*. National Aquatics Journal, pg 12- 17.
- Lees, Terri. (2007). *Water Fun: 116 Fitness and Swimming for All Ages*. United States: Human Kinetics Publisher Inc.
- Meaney, Peter & Culka, Sarie. (2005). *Wet Games: a fun approach to teaching swimming and water safety*. 433 Wellington St Clifton Hill, Victoria Australia 3068.
- Rink, J. E. (2002). *Teaching Physical Education for Learning*. Fourth Edition. New York: Mc Graw Hill.
- Schmidt, R. A. dan Wrisberg, C. A. (2000). *Motor Learning and Performance: A Problem-*
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Mayfield Publishing Company.
- Thomas dan Laraine (1994). *Teaching Children Fitness: Becoming a Master Teacher*. Illinois: Human Kinetics.
- Thomas, David G. (2006). *Step to Success. Renang Tingkat Pemula*. Edisi Kedua. Divisi Buku Sport, PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.