

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KERETA AIR UNTUK PENGENALAN AIR BAGI PEMULA USIA 6-8 TAHUN DI KLUB RENANG AMARTA AQUATIC KOTA MALANG

Mustaqim, Roesdiyanto

Program Studi S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Malang

E-mail: Mustaqim_pko@yahoo.com

ABSTRAK

Pengembangan model permainan air adalah latihan bagi para pemula yang memang belum pernah berenang sebelumnya. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghilangkan rasa takut terhadap air dan mengenalkan sifat air seperti dingin, basah dan tahanan air bagi pemula usia 6-8 tahun. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari tujuh tahapan yaitu analisis kebutuhan, pembuatan rancangan produk awal, evaluasi para ahli, uji coba kelompok kecil, revisi produk, dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba kelompok kecil yaitu 10 perenang sedangkan subjek uji coba kelompok besar yaitu 30 perenang kelas toddler klub renang Amarta Aquatic Kota Malang. Aspek yang diukur pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yaitu kemenarikan, kemudahan dan kesenangan. Hasil rata-rata persentase uji coba kelompok kecil yaitu 85% (sangat baik) sedangkan uji coba kelompok besar yaitu 85% (sangat baik). Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yaitu pengembangan model permainan kereta air untuk pengenalan air bagi pemula usia 6-8 tahun di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang sangat valid sehingga layak untuk digunakan dalam pengenalan air.

Kata kunci: Permainan, pengenalan air, renang

ABSTRACT

The development of a water game model is an exercise for beginners who have never swam before. This development research aims to eliminate the fear of water and introduce the nature of water such as cold, wet and water resistance for beginners aged 6-8 years. This research and development use Borg and Gall model consisting of seven stages: requirement analysis, initial product design, expert evaluation, small group trial, product revision, and large group trial. The subjects of small group trials are 10 swimmers while the subjects of large group trials are 30 class swimming pool toddler swimming pool Amarta Aquatic Malang. Aspects that are measured on small group trials and large groups are attractiveness, ease and pleasure. The average result of the percentage of small group trials is 85% (very good) while large group trials are 85% (very good). The conclusion based on the research results is the development of water train model for water introduction for beginners aged 6-8 years in the pool club Amarta Aquatic Malang is very valid so it is feasible to use in the introduction of water.

Keywords: Game, water recognition, swimming.

PENDAHULUAN

Renang merupakan olahraga yang di lakukan di dalam air dan dapat dilakukan oleh semua masyarakat, baik laki-laki maupun perempuan. Olahraga renang baik untuk perkembangan tubuh, contohnya untuk kesehatan jantung, dan paru-paru. Tingkat kemajuan dan pemanfaatan dalam olahraga renang saat ini, prestasi renang tidak semata-mata ditentukan kemahiran dan teknik garaknya saja, tetapi persiapan perenang serta faktor pendukung yang

maksimal. Anak usia dini perlu banyak faktor pemahaman dari orang tua akan pentingnya memperkenalkan olahraga renang pada anak yang baik, benar, dan paling penting aman. Andrias Ginting (2012:162) mengatakan bahwa "Olahraga renang adalah olahraga yang dilakukan di air, dan tempat olahraga tersebut tidak sama dengan kehidupan kita sehari-hari". Renang tidak menentukan suatu pola gerak tangan atau kaki yang harus dilakukan artinya dapat menggunakan tangan dan kaki sekehendak hati, sehingga dapat bergerak dan berpindah dari suatu tempat

ke tempat yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada kelas *toddler* diantaranya: (1) Sebanyak 15 anak (100%) menyatakan penting melakukan pengenalan air. (2) Sebanyak 10 anak (66.6%) menyatakan belum pernah melakukan permainan air. (3) Sebanyak 9 anak (60%) menyatakan pelatih belum pernah memberikan permainan pengenalan air. (4) Sebanyak 3 anak (20%) menyatakan tidak mengetahui tentang pengenalan air. (5) Sebanyak 15 anak (100%) menyatakan ingin diberikan permainan pengenalan air.

Permainan mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk psikomotorik anak. Furqon (2006:4) menjelaskan “beberapa pengaruh permainan bagi anak meliputi: Pengembangan keterampilan gerak, perkembangan fisik dan kesegaran jasmani, dorongan berkemonikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, dan perkembangan kepribadian”. Sedangkan menurut Mursid (2015:50) “pengaruh permainan dalam perkembangan anak di antaranya, (a) mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, (b) belajar berkemonikasi dalam arti mereka harus mengerti terhadap apa yang disampaikan oleh anak lain, (c) penyaluran bagi energy emosional yang terpendam”.

Pengenalan air adalah latihan bagi para pemula yang memang belum bisa berenang pada tahap awal. Menurut Roeswa dan Soekarno (1979:39) bagi mereka yang baru pertama kali belajar renang hendaknya melakukan latihan pengenalan air terlebih dahulu. Ini dimaksudkan untuk menghilangkan rasa takut terhadap air dan mengenalkan sifat air seperti dingin, basah dan tahanan air

sehingga akan muncul perasaan nyaman, aman dan senang sebelum latihan pada tahap selanjutnya. Pada masa anak-anak banyak sekali faktor penyebab anak merasa takut dan trauma dengan kedalaman air kolam sebelum berenang. Sedangkan menurut Tetikay (2011:15) mengatakan pengenalan air bertujuan agar tubuh dapat menyesuaikan diri dengan suhu air yaitu dengan melakukan senam-senam ringan.

Menurut Roeswan dan Soekarno (1979:39) pengenalan air bertujuan untuk menghilangkan rasa takut terhadap air dan mengenal sifat-sifat air seperti dingin, basah dan tahanan air. Permainan air merupakan salah satu cara dalam pengenalan air, permainan air dapat dilakukan pertama kali ketika seseorang akan belajar renang. Pelaku olahraga disebut atlet atau olahragawan, olahragawan dilatih dan diciptakan untuk pencapaian prestasi yang maksimal, seorang atlet yang baru mengenal latihan disebut atlet pemula. Menurut Pate R. dkk (1984:107) olahragawan biasanya maju melalui tiga tahapan perkembangan keterampilan yaitu: Pemula, Menengah, dan lanjutan. Perenang tahap pemula adalah olahragawan yang baru mengenal latihan. Pada tahap permulaan perenang belajar dan berusaha keras untuk memahami teknik yang baru saja diberikan oleh pelatih. Menurut Harsono (1984:107) “pada dasarnya pada tingkat permulaan umumnya latihan dimulai dengan *Warming-up* disusul dengan latihan yang semakin lama makin intensif. Setelah atlet belajar bagian demi bagian suatu gerakan kemudian akan disatukan dalam suatu gerakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari tujuh tahapan yaitu analisis kebutuhan, pembuatan rancangan produk awal, evaluasi para ahli, uji coba

kelompok kecil, revisi produk, dan uji coba kelompok besar. Uraian tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu 1) Tahap analisis kebutuhan, diperoleh dengan cara wawancara dan pemberian kuisioner kepada pelatih dan perenang kelas *toddler* di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang. 2) Pembuatan rancangan produk awal, didasarkan pada hasil observasi dan wawancara pelatih di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang. 3) Evaluasi para ahli, dilakukan oleh satu ahli kepelatihan renang dan satu ahli renang, untuk memperoleh masukan pendapat dan saran produk awal yang telah dibuat. 4) Uji coba kelompok kecil, dilakukan setelah produk dinyatakan valid kepada 10 perenang kelas *toddler* yang dipilih secara acak. 5) Revisi produk, didasarkan pada masukan saat uji coba kelompok kecil. 6) Uji coba kelompok besar, dilakukan setelah produk direvisi kepada 30 perenang kelas *toddler* di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang yang dipilih secara acak. 7) Produk akhir, berupa permainan pengenalan air untuk pengenalan air bagi pemula usia 6-8 tahun di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang yang disusun berdasarkan saran dan masukan saat uji coba kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengembangkan produk dilakukan dengan cara evaluasi dari dua orang ahli, yaitu: ahli kepelatihan renang, dan ahli renang untuk mengevaluasi hasil produk peneliti dengan melewati aspek kemenarikan, kejelasan, kemudahan, ketepatan dan kemanfaatan. Berdasarkan hasil dari analisis data ahli kepelatihan renang adalah 75% dengan tingkat validitas baik. Yaitu melalui beberapa aspek kriteria kelayakan. Pada aspek kemenarikan dari 3 model permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek

kejelasan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek kemudahan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek ketepatan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek kemanfaatan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik.

Berdasarkan hasil dari analisis data ahli renang adalah 85% dengan tingkat validitas baik. Yaitu melalui beberapa aspek kriteria kelayakan. Pada aspek kemenarikan dari 3 model permainan kereta air diperoleh skor 12 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 100% dengan tingkat validitas sangat baik, pada aspek kejelasan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek kemudahan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek ketepatan permainan kereta air diperoleh skor 9 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 75% dengan tingkat validitas baik, pada aspek kemanfaatan permainan kereta air diperoleh skor 12 dari skor maksimal 12 diperoleh persentase 100% dengan tingkat validitas sangat baik. Oleh sebab itu model permainan kereta air dapat digunakan oleh perenang pemula kelas *toddler* klub renang Amarta Aquatic Kota Malang

Data kualitatif berupa saran dari ahli kepelatihan renang adalah sebagai berikut: (1) prosedur pelaksanaan lebih diperjelas (2) keterangan gambar harus lebih diperjelas (3) bahasa yang digunakan dalam kejelasan peraturan permainan harus sesuai dengan subjek penelitian.

Saran dari ahli renang yaitu: Adapun revisi produk dari ahli renang adalah sebagai berikut: (1) diurutkan dari yang termudah hingga sulit, dan (2) diperbanyak variasi latihannya agar tidak monoton

Produk pengembangan model permainan kereta air untuk pengenalan air untuk menghilangkan rasa takut terhadap air dan mengenalkan sifat air seperti dingin, basah dan tahan air bagi pemula usia 6-8 tahun. Penelitian ini dilakukan di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang di kelas *toddler*. Menurut Roeswa dan Soekarno (1979:39) bagi mereka yang baru pertama kali belajar renang hendaknya melakukan latihan pengenalan air terlebih dahulu. Ini dimaksudkan untuk menghilangkan rasa takut terhadap air dan mengenalkan sifat air seperti dingin, basah dan tahan air sehingga akan muncul perasaan nyaman, aman dan senang sebelum latihan pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh angka persentase 85% dengan jumlah 10 anak kelas *toddler* yang terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu: (1) kemenarikan, kata menarik merupakan perasaan yang dirasakan oleh seseorang anak. Sobur (2009:246) mengatakan “mempelajari sesuatu hal yang menarik perhatian akan lebih mudah diterima”. (2) kemudahan, Harsono (2015:50) mengatakan bahwa “latihan adalah proses yang sistematis dari mudah ke sukar”, dan (3) kesenangan, dalam pengembangan model permainan kereta air peneliti menekankan pada prinsip dan asas latihan yaitu pada prinsip variasi (Irianto, 2009:13). Dikarenakan apabila pemain menjadi jenuh dapat menyebabkan pemain tersebut tidak dapat serius dalam melakukan latihan. Pembuatan model permainan kereta air penting agar motivasi berlatih pemain juga meningkat. Sedangkan Harsono (2015:21) mengatakan bahwa kalau latihan atau pertandingan hanya dianggap satu siksaan oleh atlet, maka kegembiraan berlatih dan

kegembiraan bertanding akan hilang”. Dari hasil data uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa sebagian besar (85%) anak kelas *toddler* di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang menyatakan bahwa model permainan kereta air menarik, mudah, dan menyenangkan. Sehingga model permainan kereta air dapat digunakan dalam ujicoba selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok besar dapat diketahui persentasenya adalah 85% dengan tingkat validitas sangat baik, yaitu melalui beberapa kriteria kelayakan. Pada aspek kemenarikan diperoleh persentase 85% dengan tingkat validitas sangat baik. Pada aspek kemudahan permainan diperoleh persentase 82% dengan tingkat validitas sangat baik. Pada aspek kesenangan diperoleh persentase 87% dengan tingkat validitas sangat baik. Saran dan masukan saat uji coba kelompok besar digunakan sebagai acuan perbaikan sehingga dihasilkan produk yang lebih baik dan dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Pradana (2013) yang meneliti tentang Pengembangan Macam-Macam Permainan Pengenalan Air Untuk Belajar Renang Pemula Di SDN Kepuharjo II Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian model permainan pengenalan air untuk pelajar renang pemula di SDN Kepuharjo II Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang dan model permainan ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Bandi (2013) yang meneliti tentang Pengembangan Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (Aquatic Teaching Based On Game) Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Renang Siswa Sekolah Dasar. Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Yogyakarta.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Anggara (2010). Yang meneliti tentang Pengembangan Model Pembelajaran Pengenalan Air OlahRaga Renang Di Sekolah Dasar Negeri Bareng IV Kota Malang. Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Ermawan (2016) yang meneliti tentang Model Permainan Air (*Water Fun Games*) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Yulianto (2014) yang meneliti tentang Pengembangan Model Latihan Pengenalan Air Menggunakan Media Video Bagi Peserta Usia Pemula Ekstrakurikuler Renang Di SD Anak Saleh Kota Malang. Jurusan Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Zazuli (2016) yang meneliti tentang Pengembangan Permainan Pengenalan Air Dalam Pembelajaran Renang Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurusan Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Sita (2014) yang meneliti tentang Model Pengenalan Air Bagi Siswa Taman Kanak-kanak. Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Yogyakarta. Hasil penelitian ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung

oleh Nerosa (2013) yang meneliti tentang Pengembangan Model-Model Pengenalan Air Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 11 Malang. Jurusan Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Satria (2013) yang meneliti tentang Pengembangan Model “Koin Bertahap” Dalam Proses Pembelajaran Renang Siswa Kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02 Kec. Tegal Tahun Ajaran 2011/2012. Jurusan Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Salim (2014) yang meneliti tentang Pengembangan Model Permainan Air Dalam Pembelajaran Renang Siswa Kelas Rendah SD Negeri Model Kota Malang. Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian model permainan pengenalan air dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran renang kelas rendah khususnya pengenalan air.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti bahwa sebagian besar (85%) anak kelas *toddler* di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang menyatakan bahwa model permainan kereta air untuk pengenalan air menarik, mudah dan menyenangkan sehingga model permainan kereta air untuk pengenalan air bagi pemula usia 6-8 tahun dapat digunakan di klub renang Amarta Aquatic Kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

Anggara (2010). *Pengembangan Model*

- Pembelajaran Pengenalan Air Olah Raga Renang Di Sekolah Dasar Negeri Bareng IV Kota Malang.* Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, (Online), 9 (4), (<http://journal.um.ac.id>) diakses Desember 2010.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Education Research: An Introduction, Fourth Edition.* New York: Longman.
- Bandi (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (Aquatic Teaching Based On Game) Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Renang Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Kesehatan Olahraga, (Online), 13 (3), (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/22276>), diakses 1 Juli 2015.
- Ermawan (2016). *Model Permainan Air (Water Fun Games) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Kesehatan Olahraga, (Online), 12 (4), (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/22276>), diakses 11 Agustus 2017.
- Furqon. (2006). *Mendidik Anak dengan Bermain (Buku Pegangan Puru Penjas di Sekolah Dasar).* Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Irianto, A. (2009). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nerosa (2013). *Pengembangan Model-Model Pengenalan Air Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri II Malang.* Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, (Online), 12 (3), (<http://journal.um.ac.id>) diakses 5 Januari 2014.
- Pradana (2013). *Pengembangan Macam-Macam Permainan Pengenalan Air Untuk Belajar Renang Pemula Di SDN Kepuharjo II Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang.* Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, (Online), 12 (3), (<http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4906>) diakses 12 Januari 2014.
- Roeswan dan Soekarno. 1979. *Renang dan Methodik Untuk SGO.* Jakarta: PT. Karya UniPress.
- Satria (2013). *Pengembangan Model "Koin Bertahap" Dalam Proses Pembelajaran Renang Siswa Kelas III SD Negeri Slawi Kulon 02 Kec. Tegal Tahun Ajaran 2011/2012.* Jurnal Kesehatan Olahraga (Online), 3 (2) (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs/article/view/6469>), diakses 10 Maret 2014
- Salim (2014). *Pengembangan Model Permainan Air Dalam Pembelajaran Renang Siswa Kelas Rendah SD Negeri Model Kota Malang.* Jurnal pendidikan jasmani dan kesehatan, (Online) 13 (4), (<http://journal.um.ac.id>) diakses 5 Februari 2015.
- Sobur, A. (2009:246). *Psikologi umum.* Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Tetikay, R, M. Pd. 2011. *Renang (Teknik&Methodik).* Malang: Wineka MediaPate, R. dkk. 1993. *Dasa-dasar Ilmiah Kepelatihan.* Semarang: Ikip Semarang Perss
- Yulianto (2014), *Pengembangan Model Latihan Pengenalan Air Menggunakan Media Video Bagi Peserta Usia Pemula*

Ekstrakurikuler Renang Di SD Anak Saleh Kota Malang. Jurnal pendidikan jasmani dan kesehatan, (Online), 13 (2), (<http://journal.um.ac.id>) diakses 11 Januari 2010

Zazuli (2016). *Pengembangan Permainan Pengenalan Air Dalam Pembelajaran Renang Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar* Jurnal pendidikan jasmani dan kesehatan, (Online), 11 (3) (<http://journal.um.ac.id>) diakses 25 Desember 2014.

