

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENGENALAN AIR UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Setio Nugroho

PJKR-FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

setio.roket@gmail.com

ABSTRAK

Secara umum tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran pengenalan air untuk siswa sekolah dasar. Rancangan dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran ini menggunakan pendekatan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dari Brog dan Gall. Sedangkan subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah seluruh siswa kelas IV yang mengikuti ekstra kulikuler renang SD Al Azhar Kelapa Gading yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket dan kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil); dan (4) uji coba utama (*field testing*). Untuk uji efektifitas model menggunakan rubrik penilaian kebenaran gerakan renang gaya bebas (*crawl*). Untuk melihat hasil efektifitas model digunakan uji statistik dengan menggunakan rumus uji-t amatan ulangan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) model pembelajaran yang inovatif untuk siswa Sekolah Dasar sangat dibutuhkan oleh guru pendidikan jasmani; (2) secara keseluruhan produk ini efektif dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani; (3) Berdasarkan hasil uji efektifitas model, terbukti secara empiris bahwa hasil produk berupa model pembelajaran Pengenalan air untuk siswa Sekolah Dasar memiliki efektifitas yang sangat baik.

Kata kunci: Efektivitas, renang, pengenalan air

ABSTRACT

In common aim of research and this development is subject to be result recognition learning model water for elementary school student. Design in observational and developmental model this learning utilize observational model approaching and developmental(Research & Development) from Brog and Gall. Meanwhile subjek in observational and developmental it is exhaustive student braze IV. which follow extra kulikuler SD Al Azhar's bathing Ivory it total 20 person. Instrument that is utilized in research and this development is questionnaire and kuesioner which is utilized to gather data on phase: (1) analisis the need; (2) pro evaluations (evaluate early product); (3) circumscribed test-drivings (little agglomerate test-driving); and (4) main test-drivings(field testing). To test model effectiveness utilize estimation rubric levels with another crawl movement(crawl). To see model effectiveness result utilized by statistic quiz by use of quiz formula t amatan replicates with signifikasi's level $\alpha = 0,05$. Base developmental result gets to be concluded that: (1) innovative learning model for indispensable Elementary School student by physical education teacher; (2) as a whole this product is effective executed by physical education teacher; (3) base model effectiveness quiz results, evident that empirical ala yielding product as model as water Recognition learning for Elementary School student have pretty good effectiveness.

Key word: Effectiveness, bathing, water recognition

PENDAHULUAN

Olahraga renang merupakan salah satu kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar, hal ini dapat dilihat pada waktu pelaksanaan pembelajaran renang mereka melakukannya dengan sangat bersemangat karena bagi mereka olahraga renang adalah olahraga menyenangkan, karena karakteristik anak usia sekolah dasar memang menyenangi dunia permainan. Hal di atas sebenarnya sudah menjadi awal yang sangat baik dalam pembelajaran, ketika motifasi yang besar yang dimiliki siswa transfer ilmu menjadi lebih mudah dan efektif, namun proses pembelajaran renang bisa menjadi kurang efektif dan menyenangkan bahkan membuat anak tersebut merasa sulit dalam melakukan pembelajaran hal ini disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam membuat desain pembelajaran yang menarik bagi siswa namun tetap efektif dalam mencapai tujuan yang dirancang dalam setiap pembelajaran.

Disamping menggunakan metode yang efektif yang dirancang dalam setiap pembelajaran, pembelajaran renang pada setiap tahapan materi harus disesuaikan dengan kemampuan, karakteristik, dan perkembangan gerak siswa. Setiap tingkatan perkembangan tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sama halnya dengan pembelajaran renang harus disesuaikan dengan karakteristik siswa artinya desain pembelajaran renang harus mengacu pada kemampuan keterampilan sesuai teori fase-fase perkembangan gerak manusia. karena kemampuan gerak manusia mulai dari masa bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu sepanjang hidup. Gallahue dan Ozmun (2006: 46-53) membagi perkembangan motorik menjadi 4 fase, yaitu (1) fase gerakan refleks, (2) fase gerak dasar awal, (3) fase gerak dasar fundamental, dan (4) fase gerakan khusus (spesialis). merujuk dari pendapat ahli di atas karakteristik kemampuan gerak siswa usia sekolah dasar adalah berada pada fase gerak dasar fundamental tahap matang dan fase gerak khusus (spesialisasi) tahap transisi. Hal ini berarti desain pembelajaran renang harus sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuan gerak siswa itu sendiri, tujuan pembelajaran dapat dicapai bila disesuaikan dengan fase-fase perkembangan gerak siswa.

Kurangnya kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran renang yang sesuai dengan perkembangan siswa tersebut di atas bisa menjadikan siswa kurang memiliki minat dan motivasi atau bahkan hilangnya motifasi, apalagi bagi mereka yang memiliki trauma air, jadi seorang guru dituntut memiliki kreatifitas, dengan kreatifitas yang dimiliki berbagai model pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat diciptakan sehingga siswa akan memiliki minat dan motivasi dan kondisi seperti ini akan membuat pembelajaran renang menjadi lebih efektif dan sasaran dari pembelajaran yaitu pengetahuan dan keterampilan dapat dicapai secara optimal.

Banyak cara yang dapat dilakukan para guru untuk mengantarkan siswa mendapatkan keterampilan renang, di samping model pembelajaran yang menarik dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan gerak manusia juga didisain untuk menumbuh kembangkan aspek mental siswa seperti keberanian dan aspek kesenangan yang nantinya akan memberikan motivasi yang tinggi terhadap siswa, karena tidak semua siswa memiliki rasa percaya diri yang kuat ketika berada di kolam renang, berdasarkan pengalaman penulis dalam sebuah kelas ekstrakurikuler renang, terdapat anak yang bisa dikatakan nakal dan bandel siswa tersebut sangat agresif dan energik, namun ketika berada di kolam renang siswa tersebut hanya bisa duduk di pinggir kolam renang melihat teman-temannya yang sangat asik bermaian di kolam renang bahkan ketika dibujuk siswa tersebut sama sekali tidak mau beranjak walaupun hanya menyentuh air. Hal tersebut menjelaskan bahwa dalam setiap pembelajaran terdapat berbagai macam karakter dan keunikan yang dimiliki siswa, kasus-kasus aspek mental tersebut misalnya kurangnya keberanian, rasa malu, kurangnya rasa percaya diri, trauma air dan lain-lain.

Keberanian, percaya diri dan merasa mampu, rasa senang merupakan aspek psikologis yang dikembangkan dan menjadi sasaran dari tahap pengenalan air. Tidak hanya aspek psikologis, pembelajaran pengenalan air juga bertujuan mengenalkan bentuk-bentuk gerak dasar dan teknik-teknik dasar seperti: menggerakkan kaki dengan kaki point atau sering disebut jinjit, memasukan kepala kedalam air, meniup di dalam air, mengambil nafas dengan mulut dan mengeluarkannya dengan hidung, terapung, memutar tangan di dalam air, dan lain-lain. Teknik-teknik dasar ini yang akan menjadi fondasi yang kokoh dalam setiap tahap pembelajaran renang selanjutnya. Melalui tahap pengenalan air siswa juga berkesempatan untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam renang seperti terdapat lantai yang licin, kolam yang dalam, kolam dangkal, macam-macam peralatan keamanan renang, adanya etika renang, air yang dingin, dan lain-lain.

Berdasarkan Permasalahan dalam latar belakang tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa perlu dirancang model pembelajaran renang yang dirumuskan dengan baik kreatif dan inovatif disesuaikan dengan fase-fase perkembangan gerak siswa, oleh karena itu peneliti ingin berkontribusi membuat penelitian pengembangan model pengenalan air untuk siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini merupakan model penelitian yang bertujuan membuat desain pembelajaran pengenalan air untuk sekolah dasar, desain pembelajaran yang dirancang inovatif dan efektif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penerapan dan pengembangan proses pembelajaran renang untuk sekolah dasar adalah membuat panduan model pembelajaran pengenalan air yang dirancang melalui bentuk-bentuk permainan yang dirumuskan pada model-model pembelajaran dirumuskan aman, menyenangkan dan efektif sangat sesuai bagi para pemula atau bahkan bagi mereka yang memiliki trauma di air sehingga bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan sangat efektif untuk mendapatkan keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam renang, penguasaan keterampilan dasar akan menjadi pondasi yang kuat sebelum memulai belajar untuk menguasai berbagai gaya renang. Model-model pembelajaran ini oleh khalayak juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran baik disederhanakan bentuk permainannya atau bahkan ditingkatkan kesulitan atau dimodifikasi bentuk permainannya sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan keterampilan yang ingin dicapai.

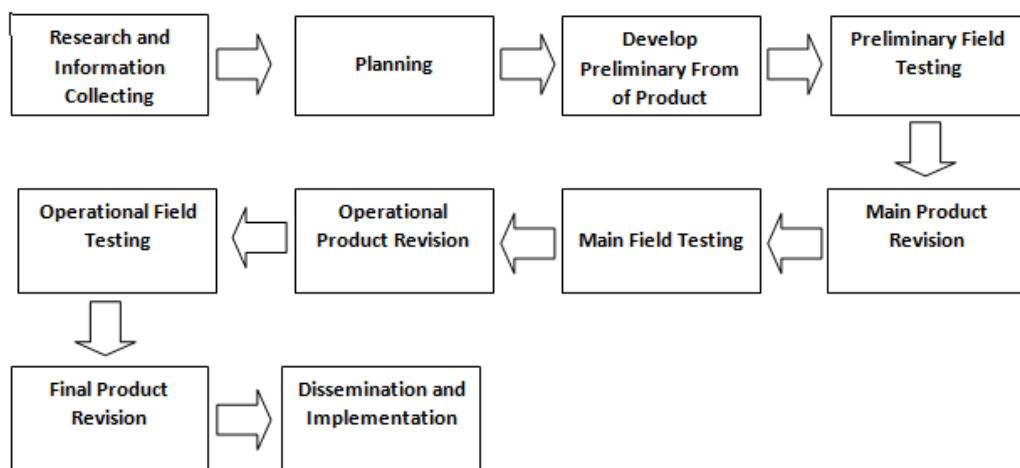
Model pembelajaran pengenalan air juga dirumuskan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani karena menyentuh seluruh aspek yang ada dalam diri manusia, tidak hanya aspek psikomotor melalui bentuk-bentuk Pengenalan fisik yang ada dalam permainan saja namun aspek mental, sosial, dan kognitif juga dibentuk dan dikembangkan melalui berbagai bentuk peraturan dan tata cara dalam permainan, karena didalam peraturan dan tatacara permainan dirumuskan mengandung nilai-nilai bekerjasama, cerdas dalam menyusun tak-tik dan setrategi, sikap disiplin, kejujuran dalam kompetisi, gigih dalam mencapai tujuan, penyelesaian tujuan, tanggung jawab, sportifitas, menghargai kawan, menghormati lawan bermain, persahabatan, dan nilai-nilai penting lain yang ada dalam pendidikan.

Penelitian dan pengembangan pembelajaran pengenalan air untuk siswa sekolah dasar ini secara khusus ada beberapa tujuan antara lain: (1) Untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang proses pelaksanaan pembelajaran renang siswa Sekolah Dasar. (2) Bagaimana merancang model pembelajaran renang untuk siswa sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu model pembelajaran pengenalan air.

(3)Memperoleh data empiris tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar.

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa model pembelajaran pengenalan air, sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang ada pada saat ini secara lebih efektif dan efisien, serta menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (1)Efektif, artinya merupakan kelengkapan belajar dalam meningkatkan efektivitas atau kemudahan bagi siswa dalam menguasai keterampilan dasar sebelum belajar teknik gaya dalam renang. (2)Efisiensi, maksudnya merupakan kelengkapan bantuan belajar, dimana dengan biaya dan waktu yang minimal sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal dalam penguasaan berbagai keterampilan dasar renang. (3)Menarik, artinya merupakan kelengkapan belajar yang memiliki daya tarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk memanfaatkannya dan dapat berlatih lebih optimal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) Borg and Gall. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan suatu model latihan teknik, maka pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), dengan desain pengembangan yang dipilih adalah merujuk pada pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (1983: 775) prosedur/langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri atas 10 langkah pelaksanaan yakni sebagai berikut: (1) Meneliti dan mengumpulkan informasi, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan produk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama, (7) Revisi produk operasional, (8) Uji coba produk operasional, (9) Revisi produk akhir, dan (10) Diseminasi dan implementasi. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Tahap Pengembangan Model Borg and Gall

Rancangan Model

Perencanaan dan penyusunan model pembelajaran dibuat agar dapat memberikan tuntunan secara jelas dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Perencanaan dan penyusunan model pembelajaran terkait dengan strategi pembelajaran yang akan direncanakan dan disusun secara sistematis, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Dalam proses pembelajaran perencanaan dan penyusunan model pembelajaran merupakan faktor yang menentukan keberhasilan program. Perencanaan

dan penyusunan model pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi renang untuk siswa sekolah dasar. Model pengembangan olahraga renang bagi siswa Sekolah Dasar direncanakan sebagai berikut:

Balap Kereta Berjalan

Sasaran dan tujuan: a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. b) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. c) Kerjasama dan kekompakan kelompok akan menghilangkan rasa takut dan rasa malu bagi karakter siswa yang introvert sehingga akan menyenangkan pembelajaran renang seperti teman-temannya yang lain. d) Mengenalkan alat bantu belajar yaitu papan pelampung kepada siswa

Balap Memindah Batang Kayu

Sasaran dan Tujuan: a) Melatih kekompakan dan kerja sama siswa. b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. c) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. d) Kerjasama dan kekompakan kelompok akan menghilangkan rasa takut dan rasa malu bagi karakter siswa yang introvert sehingga akan menyenangkan pembelajaran renang seperti teman-temannya yang lain

Kereta Berjalan satu roda

Sasaran dan Tujuan: a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. b) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. c) Kerjasama dan kekompakan kelompok akan menghilangkan rasa takut dan rasa malu bagi karakter siswa yang introvert sehingga akan menyenangkan pembelajaran renang seperti teman-temannya yang lain. d) Mengenalkan alat bantu belajar yaitu kacamata renang kepada siswa

Jalan Melangkah Miring

Sasaran dan Tujuan: a) Melatih kerja sama dan kekompakan. b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. c) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. d) Kerjasama dan kekompakan kelompok akan menghilangkan rasa takut dan rasa malu bagi karakter siswa yang introvert sehingga akan menyenangkan pembelajaran renang seperti teman-temannya yang lain

Jalan Merunduk

Sasaran dan Tujuan: a) Melatih kerja sama dan kekompakan. b) Melatih siswa menerima instruksi dari guru dengan benar. c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. d) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. e) Kerjasama dan kekompakan kelompok akan menghilangkan rasa takut dan rasa malu bagi karakter siswa yang introvert sehingga akan menyenangkan pembelajaran renang seperti teman-temannya yang lain

Balap Jalan Jinjit

Sasaran dan Tujuan: a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. b) Mengenalkan salahsatu teknik gerakan kaki gaya bebas yaitu kaki point atau jinjit. c) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. d) Kerjasama dan kekompakan kelompok

akan menghilangkan rasa takut dan rasa malu bagi karakter siswa yang introvert sehingga akan menyenangkan pembelajaran renang seperti teman-temannya yang lain.
e) Mengenalkan alat bantu belajar yaitu kacamata renang kepada siswa

Kereta Zig Zag

Sasaran dan Tujuan: a) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang. b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. c) Melatih koordinasi dan fleksibilitas gerakan kaki. d) Melatih keberanian memasukan kepala ke air. e) Melatih Kerjasama dan kekompakan

Jalan Meloncat-Loncat

Sasaran dan Tujuan: a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan kolam. b) Melatih kelincahan kaki. c) Melatih kekuatan kaki. d) Melatih keberanian memasukan kepala ke dalam air membuat gelembung udara. e) Dengan permainan yang mengasikan diharapkan dapat Menumbuhkan rasa senang sehingga dapat memberikan motifasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran renang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan model disajikan dalam tujuh aspek meliputi: (1) Hasil Analisis Kebutuhan, (2) Hasil Uji ahli (*Expert Judgement*), (3) Uji Coba Kelompok kecil, (4) Uji Coba Kelompok Besar, dan (5) Uji Efektifitas

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil dari data yang telah dikumpulkan peneliti melalui wawancara dan observasi di lapangan, kemudian diolah dan dideskripsikan dalam tulisan dan ditarik sebuah kesimpulan, adapun beberapa kesimpulan dari hasil wawancara dan observasi lapangan dapat diuraikan sebagai berikut:

Sebenarnya pada materi pembelajaran renang, siswa sudah sangat antusias dan memiliki motivasi yang tinggi namun bila inovasi model-model pembelajaran renang kurang dikembangkan pada akhirnya siswa hanya bermain-main di kolam renang tanpa arah dan tujuan pembelajaran yang jelas. Selanjutnya juga selama ini guru kurang kreatif dan inovatif dalam membuat desain pembelajaran padahal guru pendidikan jasmani bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dengan melihat, meniru, dan memodifikasi bentuk-bentuk model pembelajaran renang yang terdapat di internet

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti melakukan diskusi dengan dosen ahli, secara umum guru membutuhkan model pembelajaran yang menarik, inovatif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga proses belajar dapat secara optimal membentuk keterampilan, terobosan dan kreatifitas guru sangat berperan dalam membuat desain pembelajaran yang efektif dan efisien mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran renang.

Hasil Uji Ahli (*Expert Judgement*)

Evaluasi ahli atau evaluasi produk awal dilakukan untuk mengevaluasi produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan dengan melakukan analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Dalam penelitian ini *expert judgement* dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang rancangan model pembelajaran renang. Rancangan awal ini diujicobakan kepada beberapa siswa (kelompok kecil), yang kemudian diuji oleh 3 orang ahli pembelajaran renang (dosen dan pelatih) serta 1 orang guru pendidikan jasmani. Untuk mendapatkan masukan tentang rancangan model pembelajaran renang yang akan dikembangkan, maka digunakan kusioner yang hasilnya dijadikan landasan untuk memperbaiki produk awal yang akan digunakan pada uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil evaluasi produk awal berupa model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar yang dievaluasi oleh 4 orang ahli yang terdiri dari ahli pembelajaran renang (2 dosen renang dan 1 pelatih renang), dan 1 orang guru pendidikan jasmani diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran 1 memperoleh skor hasil 14 dari skor maksimal 16 atau sebesar 87,5%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran bagi siswa-siswa Sekolah Dasar agar secara optimal mencapai sasaran pembelajaran yaitu mengenalkan lingkungan kolam, menumbuhkan percaya diri dan keberanian.
2. Penggunaan model pembelajaran 2 untuk melatih kekuatan, kerjasama dan menghilangkan rasa takut memperoleh skor hasil 14 dari skor maksimal 16 atau sebesar 87,5%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran renang bagi siswa-siswa Sekolah Dasar.
3. Penggunaan model pembelajaran 3 untuk mengenalkan lingkungan kolam, mengenalkan alat bantu belajar kaca mata renang, melatih kelincuhan kaki, memberikan motivasi memperoleh skor hasil 13 dari skor maksimal 16 atau sebesar 81,25%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar.
4. Penggunaan model pembelajaran 4 untuk melatih mengenalkan lingkungan kolam, melatih kelincuhan dan fleksibilitas gerakan kaki, menumbuhkan rasa senang memperoleh skor hasil 14 dari skor maksimal 16 atau sebesar 87,5%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar.
5. Penggunaan model pembelajaran 5 untuk melatih mengenalkan lingkungan kolam, mengenalkan papan pelampung, memberikan rasa senang, memperoleh skor hasil 9 dari skor maksimal 16 atau sebesar 56,25%, sehingga dapat dikategorikan tidak valid sebagai model pembelajaran renang bagi siswa-siswa Sekolah Dasar.
6. Penggunaan model pembelajaran 6 untuk melatih mengenalkan lingkungan kolam, melatih kaki point, memberikan rasa senang dan motivasi yang tinggi memperoleh skor hasil 15 dari skor maksimal 16 atau sebesar 93,75%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar.
7. Penggunaan model pembelajaran 7 untuk melatih mengenalkan lingkungan kolam, melatih fleksibilitas, kelincuhan, kekuatan kaki, dan kerjasama memperoleh skor hasil 14 dari skor maksimal 16 atau sebesar 87,5%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar.
8. Penggunaan model pembelajaran 8 untuk melatih mengenalkan lingkungan kolam, memberikan rasa senang, dan melatih kelincuhan dan kekuatan kaki memperoleh skor hasil 1 dari skor maksimal 16 atau sebesar 81,25%, sehingga dapat dikategorikan valid sebagai model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar.

Uji Coba Kelompok kecil

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan beberapa kelompok siswa, tujuan langkah ini adalah untuk mengetahui apakah desain model yang dikembangkan dapat dikembangkan benar oleh guru pendidikan jasmani dan mudah untuk dilakukan oleh siswa sebagai sasaran klien (*target clientele*). Pengumpulan data dalam langkah ini dilakukan melalui observasi dan kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Langkah dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Berikut ini adalah hasil uji terbatas yang diterapkan kepada 10 orang siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh 4 orang ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penyusunan model dari mudah ke jenjang yang lebih sulit, para ahli menyatakan sudah tersusun dengan baik sesuai kebutuhan dan sasaran keterampilan yang harus dicapai.
2. Ahli menyatakan efektivitas penyusunan model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar dirasakan sudah efektif dalam membantu guru pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran akuatik.
3. Antusiasme siswa akan mengalami peningkatan jika model pembelajaran renang diberikan berupa model-model permainan yang tidak mengurangi inti pembelajaran itu sendiri terutama pada tahap pengenalan air yang merupakan menjadi pondasi untuk tahap pembelajaran selanjutnya.
4. Penggunaan sistematis tahapan model pembelajaran sudah tersusun baik, para ahli menilai bahwa sistematis yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran renang untuk siswa Sekolah Dasar sudah cukup baik.
5. Tingkat keamanan dalam pelaksanaan pembelajaran harus diperhatikan untuk menghindari terjadinya trauma hal-hal yang menyebabkan trauma antara lain: air masuk melalui hidung, air terseduk, atau bahkan kecelakaan yang menyebabkan siswa tenggelam karena faktor kurangnya pengawasan dari guru, kecelakaan yang dialami siswa akan menyebabkan trauma yang pada akhirnya siswa enggan mengikuti pembelajaran renang, dalam hal ini para ahli menyatakan model yang dibuat sangat baik dan layak untuk digunakan.

Uji Coba Kelompok Besar

Setelah hasil pengembangan produk pembelajaran renang gaya bebas untuk siswa Sekolah diujicobakan dalam skala kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba utama (*field testing*). Berdasarkan hasil uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil) yang telah dievaluasi oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan revisi produk awal dan memperoleh **7 model** yang akan digunakan dalam uji coba utama (*field testing*). Uji coba utama (*field testing*) ini langsung dilakukan terhadap 7 model sebagai hasil dari revisi uji coba terbatas (uji coba kelompok kecil). Pengujian ini tetap dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari 2 dosen renang, 1 pelatih renang serta 1 ahli pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil uji coba utama (*field testing*) yang dilakukan terhadap model yang berjumlah 7 yang tertuang pada tabel di atas, diperoleh skor hasil;

Tabel 1. Uji Coba Utama

No	Butir Pertanyaan	Skor Maks	Skor Hasil	Perentase (%)	Kriteria
1	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 1 cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar?	16	14	87,5	Valid
2	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 2 cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar?	16	15	93,75	Valid
3	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 3 cocok untuk digunakan	16	13	81,25	Valid

No	Butir Pertanyaan	Skor Maks	Skor Hasil	Perse ntase (%)	Kriteria
	oleh siswa Sekolah Dasar?				
4	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 4 cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar?	16	14	87,5	Valid
5	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 5 cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar?	16	15	93,75	Valid
6	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 6 cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar?	16	14	87,5	Valid
7	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah pengembangan model pembelajaran renang model 7 cocok untuk digunakan oleh siswa Sekolah Dasar ?	16	13	81,25	Valid

Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil uji coba terbatas kemudian dilakukan perbaikan terhadap desain model yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dua kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh model yang siap untuk di uji lagi dalam uji coba utama. Kemudian model yang dinyatakan sudah valid dan menjadi produk akhir dilakukan uji efektifitas model yang melibatkan khalayak lebih luas dengan tujuan utama untuk mengetahui seberapa efektifkah hasil penerapan desain model tersebut terhadap tujuan penelitian. Penelitian pada tahap ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengungkap tujuan dalam penelitian ini, dengan rancangan penelitian pra-eksperimen berbentuk *the one group pretest-postest design*.

Berdasarkan hasil penghitungan terhadap hasil penilaian kebenaran gerakan renang (uji signifikansi), diperoleh t hitung sebesar - 384,54 yang memiliki nilai lebih besar dari t tabel 5% sebesar 2,09302 ($t \text{ hitung} = 366,89 > t \text{ tabel } 5\% = 2,09302$) dengan derajat kebebasan = $20 - 1 = 19$. Hasil t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis nihil ditolak. Kesimpulannya, ada perbedaan yang signifikan antara tes awal dan tes akhir. Model pembelajaran renang efektif untuk meningkatkan kebenaran gerak dasar renang.

Pembahasan

Produk pengembangan ini merupakan alat yang digunakan untuk membelajarkan renang pada siswa, dalam pemanfaatannya sangat perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi masing-masing sekolah, tingkat keberagaman, pengalaman dan kompetensi pengguna, artinya produk ini tidak harus diterapkan secara sama, bentuk dan waktu permainan yang sama pula, jadi generalisasi tidak berlaku dalam pemanfaatan produk ini, yang ada adalah produk ini hanya merupakan sebuah umpan bagi guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan bentuk model lain untuk mendapatkan tujuan pembelajaran renang.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Model Pembelajaran renang penenggalan air untuk siswa Sekolah Dasar sangat dibutuhkan oleh guru. Secara umum guru sangat membutuhkan berbagai macam model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik siswa, namun tidak hanya itu model pembelajaran yang inovatif dan variatif harus terus dikembangkan. Hal ini dikarenakan ketergantungan para guru pada sarana yang standar serta pendekatan pembelajaran pada penyajian teknik-teknik dasar juga standar sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan, sehingga menyebabkan pola pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung membosankan siswa peserta didik.
2. Berdasarkan pentahapan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa model pembelajaran pengenalan air untuk siswa Sekolah Dasar, didapatkan bahwa secara keseluruhan produk ini efektif dilaksanakan oleh guru dalam membelajarkan renang. Hal ini bisa dilihat dari pembahasan hasil analisis uji coba produk, bahwasannya dari segi keberadaan produk (tingkat urgensi, kebermanfaatan dan kepraktisannya) dan tingkat efisiensi (waktu, tenaga dan biaya), serta tingkat kejelasannya, maka produk ini merupakan solusi yang tepat atas masalah yang dihadapi oleh guru dalam membelajarkan renang kepada siswa yang bertujuan mendapatkan keterampilan dasar renang.
3. Berdasarkan hasil uji efektifitas model, terbukti secara empiris bahwa hasil produk berupa model pembelajaran pengenalan air untuk siswa sekolah dasar memiliki efektifitas yang sangat baik. Hal ditunjukkan dengan hasil uji t amatan ulangan terhadap tes kebenaran gerakan yang menunjukkan bahwa t hitung pada kedua tes tersebut lebih besar dari t tabel. Dengan kata lain, model pembelajaran renang efektif untuk mendapatkan keterampilan dasar renang pada siswa sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asim. *"Langkah-langkah Penelitian Pengembangan"* Disajikan dalam Lokakarya Nasional Angka II, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*, Jakarta: PT Asdi Maharaya. 2002
- Borg, W.R. & Gall, M.D. *Educational research: an introduction*. Fourth edition. New York: Longman, 1983.
- Cheryl A Coker. *Motor Learning and Control Practitioners*. New Mexico: McGrawHill, 2004.
- David L. Gallahue and John C. Ozmun, *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults* New York: McGraw-Hill, 2006
- NN. *Cara Belajar dan Mengajar Renang*. (Jakarta. Proyek Pembinaan Permasalahan dan Pembibitan Olahraga. 1983
- Maglischo, Ernest W. *Swimming Faster-A Comprehensive Guide to the Science of Swimming*. California: May Field Publihing Company, 1993
- Robert C. Bogdan and Biklen Sari Knopp, *Qualitative and Research for Education; An introduction to Theory and Method* (Boston;: Allyn and Bacon, 1992
- Rita. C. Richey and Jamaes D. Klein, *Design and Development Research, Methede Strategies, and Issues* (New Jersey Laurence Erlbaum Associates Publissers, 2007
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* . Bandung: Alfabeta, 2008.

Thomas. David G, *Renang Tingkat Pemula*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 1996
Vander Zanden, James Wilgfrid. *Human Developmen*; New York: Alfred A Knopr: 1985