

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

Ermawan Susanto

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan air (*water fun games*) yang berpeluang meningkatkan kemampuan potensi berenang sekaligus menumbuhkan perilaku karakter siswa. Tujuan khusus yang ingin dicapai: (1) Mengembangkan model permainan air (*water fun games*), (2) Melakukan uji coba produk model permainan air, (3) Menguji tingkat keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan produk. Untuk mencapai target tersebut, penelitian dirancang melalui penelitian *research & development* dalam lima pentahapan. Penelitian ini didahului dengan *Focus Group Discussion*, *in-depth interview*, dan observasi *non-participant* yang bertujuan untuk memperoleh gambaran persepsi siswa dan guru tentang kebutuhan permainan air dalam pembelajaran akuatik. Subjek penelitian untuk memperoleh persepsi kebutuhan permainan air adalah siswa dan guru pendidikan jasmani. Subjek penelitian untuk mengembangkan model permainan air adalah ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik. Subjek ujicoba model adalah siswa siswi sekolah dasar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis varians. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya 31 jenis permainan air yang terintegrasi nilai-nilai 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.

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