

# **PENGEMBANGAN 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 buku ajar *Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan*, (2) Melakukan uji coba produk buku ajar permainan air. Untuk mencapai target tersebut, penelitian didesain melalui penelitian *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 telah 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.*