

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN AKUATIK BERBASIS PERMAINAN
(AQUATIC TEACHING BASED ON GAMES) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
GERAK RENANG SISWA SEKOLAH DASAR**

oleh:

Drs. Sismadiyanto, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan (*aquatic teaching based on games*) bagi siswa Sekolah Dasar. Tujuan khusus yang ingin dicapai: (1) Mengidentifikasi dan memperoleh data kebutuhan pembelajaran akuatik berbasis permainan, (2) Mengembangkan model pembelajaran akuatik berbasis permainan dan melakukan uji coba produk, (3) Menguji tingkat keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran akuatik berbasis permainan.

Rancangan penelitian pada tahun pertama ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini akan menjawab tiga rumusan masalah. *Pertama*, populasi sebanyak 60 orang guru Penjas sekolah dasar di DIY. Teknik sampling *Cluster Random Sampling*. Jumlah sampel 40 orang guru Penjas sekolah dasar di DIY. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan teknik analisis dokumen (RPP). *Kedua*, populasi 24 orang guru Penjas sekolah dasar di DIY. Teknik sampling *Purposive Random Sampling*. Instrumen penelitian pedoman wawancara dan *observasi sit in class*. Teknik wawancara terstruktur. Jumlah sampel 5 orang guru Penjas sekolah dasar di DIY. *Ketiga*, populasi draft buku ajar pembelajaran akuatik berbasis permainan. Instrumen penelitian berupa Draft Permainan Air. Metodologi *Research and Development*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kompetensi pedagogik guru Penjas dalam menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) akuatik belum terencana dengan baik. Hal ini tercermin dalam kemampuan guru menyusun RPP yang masih kurang mengajarkan pembelajaran akuatik berbasis permainan ke dalam tiga tahap pembelajaran pendidikan jasmani yaitu, tahap **Persiapan** (Tujuan Pembelajaran, SK, KD, dan Indikator Keberhasilan), tahap **Pelaksanaan** (Pendahuluan, Latihan Inti, Penutup), dan tahap **Evaluasi** (Penilaian Hasil Belajar); (2) Pemahaman guru Penjasorkes terkait dengan pembelajaran akuatik berbasis permainan masih kurang. Indikator tersebut nampak pada pengetahuan dan pemahaman guru akan konsep pembelajaran akuatik berbasis permainan yang masih kurang; (3) Terdapat berbagai macam bentuk-bentuk permainan air untuk pembelajaran akuatik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *pembelajaran akuatik, permainan, pendidikan jasmani, sekolah dasar.*

FIK 002/PHB/L/2011