

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Dalam era yang serba modern ini, pendidikan merupakan satu kebutuhan yang sifatnya mutlak bagi setiap individu untuk mencapai satu harapan atau cita-cita yang diinginkannya. Melalui pendidikan seseorang bisa merencanakan kehidupannya untuk menjadi lebih baik. Untuk mendapatkan pendidikan yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan maka setiap individu memilih tempat atau lembaga pendidikan formal atau sekolah yang berkualitas dan bermutu. Sekolah yang bermutu tidak terlepas dari kualitas infrastruktur secara fisik, tenaga pengajar dan juga kurikulum.

Kurikulum sekolah merupakan pedoman dasar dalam mengembangkan anak didik. Pada sekolah dasar, kurikulum yang diterapkan tidak hanya menyangkut mata pelajaran yang sifatnya ilmiah saja akan tetapi ada juga mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga untuk mengakomodasi siswa agar bisa beraktivitas secara jasmani melalui kegiatan bermain dan olahraga. Secara formal mata pelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar terdiri Ataspermainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, aktivitas air (aquatik) dan pendidikan luar kelas.

Melihat kondisi sekolah dasar saat ini, sangat minim sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana yang memadai bagi anak didik atau siswa untuk menerapkan pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan baik. Mayoritas sekolah dasar

hanya menyiapkan sarana olahraga alakadarnya. Untuk kegiatan aquatik, hanya ada beberapa sekolah saja yang mengakomodasi siswanya dengan menyediakan kolam renang dan alat renang lainnya. Hal ini dikarenakan biaya investasi dan pemeliharaan yang cukup mahal. Sebagai solusi jangka pendek sekolah biasanya menyerahkan otoritas kepada guru kelas atau guru olahraga untuk melakukan kegiatan aquatik dengan menyewa kolam renang yang terjangkau baik dari sisi biaya maupun jaraknya.

Di sekolah dasar kegiatan aquatik atau renang bukan menjadi mata pelajaran utama melainkan sebagai mata pelajaran pilihan. Kondisi ini berdampak pada model pembelajaran renang yang diterapkan masih bersifat konvensional dan kaku. Berdasarkan pengamatan langsung di sekolah dasar Pulojahe kecamatan Cakung, masih cukup banyak anak yang takut akan air pada saat proses pembelajaran renang. Hal ini dikarenakan anak tidak memiliki pengalaman bermain dalam air sejak lahir. Kondisi ini menyebabkan anak cukup kesulitan dalam beradaptasi pada saat belajar renang. Melihat kondisi ini maka, peneliti berpikir untuk menerapkan sebuah cara atau metode yang membuat anak tertarik dan antusias pada kegiatan renang. Bertolak dari sifat anak yang suka bermain, maka peneliti pun memikirkan jenis permainan yang tepat yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti pada saat membantu memberi materi di sekolah dasar Pulojahe kecamatan Cakung, pada saat anak-anak diberikan suatu permainan air, mereka terlihat gembira dan tergerak untuk berani turun ke air dan aktif bermain dengan permainan yang diberikan.

Permainan air yang diberikan pada waktu praktek kerja lapangan adalah lempar tangkap bola dan mengambil koin. Dengan permainan lempar tangkap bola dan mengambil koin, anak-anak terlihat sangat gembira dan antusias untuk mengikuti permainan dan yang terpenting yaitu membangun kepercayaan anak kedalam Air untuk melakukan pembelajaran Renang Dasar. Dengan kondisi ini maka peneliti melihat dan berkesimpulan bahwa anak-anak sangat menyukai permainan air. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menerapkan permainan *Bola Air* sebagai sebagai salah satu jenis permainan air untuk menarik minat anak dalam proses pembelajaran renang dasar. Harapan peneliti melalui kegiatan Model pembelajaran renang dasar berbasis permainan bola air, Membangun kepercayaan Dalam air siswa secara aktif bisa ambil bagian dalam proses pembelajaran ini karena permainan ini sangat menyenangkan dan menghibur.

Mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh(Ermawan, S, 2016), dijelaskan bahwa kegiatan aquatik melalui permainan air membuat siswa merasa terhibur, menciptakan suasana sosial yang baik melalui interaksi antar siswa, membangun rasa percaya diri, dan menghasilkan kesegaran jasmani atau kesehatan yang baik bagi siswa. Selain itu pembelajaran aquatik juga dapat mengurangi keaktifan anak (mengurangi hiperaktif), bermanfaat untuk rehabilitasi, melatih kedisiplinan, membentuk karakter yang positif dan membantu pertumbuhan anak secara fisik menjadi lebih optimal. Kelebihan penelitian yang dilakukan oleh Erwan Susanto adalah, dia mampu menyajikan permainan air dengan berbagai bentuk permainan yang unik, menghibur dan komplit.

Adapun penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh (Widiastuti, Hernawan, Timur Intan Aprilia, 2018), dijelaskan bahwa model pengenalan air untuk anak usia dini yang paling cocok adalah dengan metode bermain. Dengan metode bermain mampu menumbuhkan keberanian dan kesenangan dalam aktivitas dalam air. Kelebihan penelitian yang dilakukan oleh (Widiastuti, Hernawan, Timur Intan Aprilia, 2018) adalah, dia mampu menyajikan berbagai permainan air yang disesuaikan dengan karakter anak didiknya.

Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mustaqim & Roesdiyanto, 2018) dijelaskan bahwa model permainan kereta air sangat cocok untuk anak usia sekolah dasar dalam menghilangkan rasa takut anak terhadap air dan sekaligus memperkenalkan sifat air seperti dingin dan basah. Kelebihan penelitian yang dilakukan oleh Mustaqim adalah model permainan kereta yang dibuat sangat sederhana tetapi mencakup beberapa aspek penting yaitu kemenarikan, kejelasan, kemudahan, ketepatan dan kemanfaatan.

Dari ketiga penelitian terdahulu, para peneliti fokus pada faktor pengenalan air untuk anak usia dini dan faktor peningkatan potensi renang dasar pada anak sekolah dasar. Dari penelitian terdahulu, peneliti melihat dan mengamati bahwa khusus permainan *Bola Air* belum dibahas. Padahal melalui permainan *Bola Air*, siswa sangat antusias dalam mengambil kesempatan untuk bermain. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti ingin melanjutkan penelitian diatas untuk melengkapi jenis permainan air dan menambah antusias siswa dalam pembelajaran aquatik serta meningkatkan keterampilan renang siswa. Dan sebagai pembeda antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya

adalah fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah model pembelajaran renang dasar berbasis permainan bola air untuk siswa kelas atas sekolah dasar sedangkan penelitian sebelumnya menitik beratkan pada model permainan air untuk meningkatkan potensi berenang dan perilaku karakter siswa sekolah dasar dan pengenalan air bagi anak usia dini.

Permainan *Bola Air* merupakan permainan air yang dilakukan secara individu dan berkelompok dengan menggunakan peralatan yang sederhana yaitu bola plastic dan ember dan setiap siswa harus mengambil bola air di masing-masing tahap. Setiap tahap dalam permainan *Bola Air* memiliki tujuan yang berbeda-beda yaitu untuk melatih pernapasan, untuk melatih gerak kaki bebas, untuk latihan meluncur, untuk latih gerakan lengan tangan dan untuk latihan lengkap gaya bebas. Setiap tujuan di Atas memiliki jenis atau model permainan yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Melalui permainan ini diharapkan siswa lebih antusias dalam mengambil kesempatan untuk bermain. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti ingin melanjutkan penelitian di Atas untuk melengkapi jenis permainan air dan menambah antusias siswa dalam pembelajaran aquatik serta meningkatkan keterampilan renang siswa. Dan sebagai pembeda antara penelitian sekarang dan penelitian sebelumnya adalah fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah model permainan *Bola Air* untuk pembelajaran renang dasar kelas atas sekolah dasar sedangkan penelitian sebelumnya menitik beratkan pada model permainan air secara umum untuk meningkatkan potensi berenang dan perilaku karakter siswa sekolah dasar.

Dari latar belakang diatas maka penelitian tentang model pembelajaran aquatik melalui permainan *Bola Air* perlu dilakukan lebih mendetail dan mendalam agar hasilnya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Jika penelitian ini tidak dilakukan maka akan berdampak pada rendahnya tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran aquatik dan berdampak pula pada lemahnya kontrol Atasperkembangan motorik, kognitif, afeksi dan perkembangan sosial anak serta kurangnya keterampilan renang anak.

B. Fokus penelitian

Pada penelitian ini peneliti fokus pada model pembelajaran renang dasar berbasis permainan bola air untuk siswa kelas atas sekolah dasar.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut “Bagaimana pembuatan model pembelajaran renang dasar berbasis permainan bola air untuk siswa kelas atas sekolah dasar

D. Kegunaan hasil penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan secara teoritis sebagai sumbangan perkembangan ilmu pendidikan, khususnya model pemebelajaran renang dasar berbasis permainan untuk siswa kelas atas sekolah dasardasar, serta sebagai sumbangan pemikiran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

Secara praktis penelitian ini diharapkan sebagai masukan bagi para guru olahraga untuk proses pembelajaran renang dasar pada anak didiknya. Selain itu untuk para siswa sekolah dasar bisa memudahkan mereka dalam

proses pembelajaran renang dasar. Sedangkan bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan bekal wawasan dalam mempersiapkan diri dalam profesi keolahragaan.

