

RINGKASAN

INDRA AGUS SUGANDA. PENERAPAN PERMAINAN AIR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GAYA KUPU-KUPU PADA PEMULA (USIA 9-11 TAHUN) DI KLUB INDONESIA STAR AQUATIC: Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, 28 Juli 2019

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan air untuk anak usia 9-11 tahun. Penelitian ini bertempat di kolam renang gelanggang remaja jakarta timur. Waktu yang digunakan selama penelitian mulai dari rencana penelitian hingga penyusunan dilakukan bulan Juni 2019 sampai dengan Juli 2019. Penelitian dilakukan untuk menerapkan permainan air untuk anak usia 9-11 tahun. Penelitian tindakan (*Action Research*) ini menggunakan pendekatan Kemmis dan Mc Taggart dengan metode yang digunakan adalah perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflektion*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara validasi dosen ahli teori permainan dan ahli teori renang serta hasil uji coba. Setelah diadakan uji validasi dosen ahli dan uji coba akhirnya tercipta 10 macam permainan air untuk anak usia 9-11 tahun.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan permainan air dapat menjadi media untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan. Berdasarkan hasil penelitian model permainan air dapat dikembangkan dan dapat diterapkan terhadap atlet indonesia star aquatic.

ABSTRACT

INDRA AGUS SUGANDA. APPLICATION OF WATER PLAY TO IMPROVE SKILLS STYLE SKILLS IN BEGINNERS (AGES 9-11 YEARS) IN THE INDONESIAN STAR AQUATIC CLUB: Sports Science Concentration of Recreational Sports, Faculty of Sports Science, Jakarta State University, July 28, 2019

In general, this study aims to determine how the application of water games for children aged 9-11 years. This research was located in the East Jakarta teenager swimming pool. The time spent during the study from the research plan to the preparation was carried out in June 2019 until July 2019. The research was conducted to apply water games for children aged 9-11 years. This action research uses the Kemmis and Mc Taggart approach with the method used is planning (plan), action (action), observation (observation), and reflection (reflection). Data collection was done by validating game theory lecturers, swimming theorists and trial results. After validating the expert lecturer and the trial was finally created 10 kinds of water games for children aged 9-11 years.

The results of this study concluded that the application of water games can be a medium for use in the teaching and learning process, so that it can make a good contribution in the learning process to improve skills. Based on the results of research water game models can be developed and can be applied to Indonesian aquatic star athletes.