

## Pengembangan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya *crawl* untuk siswa sekolah dasar

Peni Nohantiya<sup>1\*</sup>, Eko Andi Susilo<sup>2</sup> Sumarno<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Madani Indonesia, Indonesia



### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 14 Februari 2025

Direvisi : 27 Februari 2025

Disetujui : 5 maret 2025

Dipublis : 20 maret 2025

#### Kata kunci:

Model

Pembelajaran;

pengenalan air;

renang

#### Keywords:

Learning Model;

Water introduction;

Swimming

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pengembangan Model Pembelajaran Pengenalan Air dan Renang Gaya Crawl Untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall melalui 10 tahapan yang dimodifikasi menjadi 7 tahap. Pada tahap uji kelayakan produk dilakukan ahli media, ahli materi dan responden. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini aberupa Wawancara, Observasi, Angket, Dokumentasi. Selanjutnya di uji cobakan pada skala kecil dan skala besar. Hasil penelitian Berdasarkan hasil skor uji kelayakan dari ahli media, dan materi diketahui bahwa persentase hasil angket uji coba produk tersebut masuk kategori sangat layak dengan persentase 85 – 100%. Pada hasil uji coba produk peningkatan hasil pembelajaran terjadi peningkatan dari sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa uji coba produk berhasil dan model pembelajaran sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran *renang* pada siswa SD Alam Al Ghifari Kota Blitar.

**Abstract:** Development of a Water Introduction and Crawl Swimming Learning Model for Elementary School Students. This study used the Borg and Gall development model through 10 stages modified into 7 stages. The product feasibility test was conducted by media experts, material experts, and respondents. Data collection techniques and instruments in this study were interviews, observations, questionnaires, and documentation. Furthermore, trials were conducted on a small and large scale. Research Results Based on the results of the feasibility test scores from media and material experts, it was known that the percentage of the product trial questionnaire results is categorized as very feasible with a percentage of 85-100%. In the results of the product trial, learning outcomes increased from before and after using the water introduction and crawl swimming learning model. Thus, it can be said that the product trial was successful and the learning model was very feasible to use and can improve swimming learning outcomes for students at SD Alam Al Ghifari, Blitar City.

### PENDAHULUAN

Pengembangan Model Pembelajaran Pengenalan Air dan Renang Gaya Crawl Untuk Siswa SD Alam Al-Ghifari, Kelurahan Karang Tengah, Kecamatan Sanan Wetan, Kota Blitar. Penelitian ini perlu dilakukan karena pembelajaran di SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar sering dilakukan di alam bebas. Siswa perlu dibekali kecakapan diri khususnya renang. Di dalam kurikulum SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar, renang merupakan ekstra kurikuler wajib. Hal ini bertujuan untuk membekali siswa dalam kegiatan *outing* (ke sungai, pantai, gunung, dll) yang seringkali dilaksanakan. Walaupun renang merupakan ekstrakurikuler wajib disekolah ini akan tetapi, ekstrakurikuler renang masih mengambil guru dari luar sekolah karena kurangnya pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan renang guru-guru di SD Alam

Al-Ghifari Kota Blitar. Oleh karena itu perlu dibuat pengembangan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl Untuk Siswa SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa dapat belajar. Mengingat pentingnya suatu pembelajaran maka idealnya perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dipandang mempunyai peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar, karena penerapan model pembelajaran melihat kondisi kebutuhan peserta didik. Hal ini selaras dengan yang dinyatakan Degeng (1989) bahwa pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa bukan pada apa yang dipelajari siswa. Pembelajaran disini lebih menekankan pada cara untuk mencapai tujuan, yaitu yang berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasi isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Pembelajaran gerak, dalam hal ini pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan melalui berbagai aktivitas jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual, dan emosional (Syarifuddin, 1985). Cabang olahraga yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, diantaranya adalah cabang olahraga renang. Alasan mengapa cabang renang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah karena renang memiliki banyak manfaat. Manfaat tersebut diantaranya dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan tubuh, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, menambah kepercayaan pada diri sendiri, dan dapat digunakan sebagai kegiatan rekreatif karena rangsangan dingin dapat menyegarkan tubuh dan perasaan. Hal ini selaras dengan pendapat Thomas (2002) yang menyatakan bahwa renang dapat memberikan kesenangan, relaksasi, tantangan, persaingan dan kemampuan untuk menyelamatkan jiwa dalam keadaan darurat di dalam air. Bahkan pendiri program renang *American Red Cross* dalam Nohantiya(2020) menyatakan bahwa "Anda tidak akan menemukan olahraga yang lebih baik untuk menyelamatkan jiwa anda selain olahraga renang".

Olahraga renang merupakan olahraga yang menuntut keberanian, karena anak yang belajar renang harus berani memasukkan kepala, menahan nafas dalam air, mengapung meluncur dan melakukan gerakan di dalam air. Akan tetapi tidak sedikit anak yang takut melakukan hal-hal tersebut. Oleh karena itu perlu mengurangi atau bahkan menghilangkan rasa takut sedikit demi sedikit. Rasa takut merupakan hambatan terbesar dalam keberhasilan belajar renang. Untuk mengurangi rasa takut tersebut, perlu memperkenalkan air pada anak sebelum berenang.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk memperkenalkan air pada siswanya. Seperti yang diungkapkan Suryatna (2003) yaitu pertama, berdiri dan membasahi muka di kolam renang. Kedua, berjalan di kolam renang. Ketiga, memasukkan kepala dan membuka mata ke dalam air. Keempat, menahan dan mengeluarkan udara di dalam air. Kelima, melakukan gerakan-gerakan tubuh di dalam air. Keenam, melalui permainan (membasuh muka, mengambil benda di dasar kolam, bertukar tempat, dan lain-lain).

Setelah melakukan pengenalan air, tahap selanjutnya adalah pengenalan dari teknik dasar salah satu gaya renang. Secara umum, ada 4 gaya dalam renang, yaitu: gaya dada (gaya katak), gaya bebas (*crawl*), gaya punggung (*back crawl*), dan gaya dolpin (kupu- kupu). Dari pengamatan dan pengalaman pengusul mengajar renang selama 14 tahun, gaya dada merupakan gaya yang paling mudah untuk dibelajarkan. Akan tetapi jika pemula dibelajarkan gaya dada terlebih dahulu, maka akan mengalami kesulitan saat mempelajari 3 gaya yang lain. Beda halnya jika renang gaya *crawl* dipelajari terlebih dahulu, gaya yang lain akan lebih mudah dikuasai. Hal ini sependapat dengan Dinata (2003) yang mengatakan bahwa, hendaknya bagi mereka yang akan belajar renang, dianjurkan untuk belajar gaya *crawl* terlebih dahulu, dengan alasan gaya *crawl* mempunyai gerakan mengarah lurus, gerakan dan irama kaki seperti gerakan kaki manusia saat berjalan sehari- hari.

Dalam pembelajaran renang, guru perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru memiliki peranan penting dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru perlu memiliki kreatifitas dan pengetahuan yang tinggi berkaitan dengan materi yang disampaikan. Untuk itu guru dapat belajar melalui pengalaman dan sumber belajar, seperti: Buku, video, media sosial, TV dan lain-lain .

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bagaimana peran penting guru dalam membelajarkan siswa. Namun dari hasil obsevasi dan wawancara, menunjukkan bahwa Guru SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar memiliki keterbatasan pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan renang serta sulitnya menemukan model pembelajaran renang yang sesuai dengan karakteristik siswa SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar. Di sekolah ini menjadikan renang sebagai ekstrakurikuler wajib di kelas 1 dan 2, namun masih menggunakan tenaga khusus dari luar sebagai tenaga pengajarnya. Padahal belum tentu pengajar dari

luar tersebut memahami karakteristik siswa SD. Berdasarkan dari kenyataan tersebut, peneliti mengembangkan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl di SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar supaya guru lebih mudah mempelajari renang dan metode pembelajarannya yang selanjutnya dapat disampaikan kepada siswa melalui proses pembelajaran.

## METODE

### Model Pengembangan

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan (memvalidasi) produk yang diterapkan dalam pendidikan dan pengajaran. Model *research and development (R&D)* yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk menggunakan model *Borg and Gall* dengan prosedur pengembangan 7 tahapan pengembangan.

Peneliti memilih model pengembangan Borg and Gall karena memiliki validasi yang tinggi dan diuji oleh beberapa ahli, model ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk yang efektif guna memenuhi kepentingan kegiatan program tertentu. Model pengembangan ini tersusun secara sistematis dan terprogram dalam pemecahan masalah pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, serta kebutuhan yang disesuaikan kepada siswa dan menekankan pada analisis kebutuhan siswa. Instrumen pengembangan meliputi angket validasi oleh para ahli dan angket uji coba yang digunakan untuk menganalisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Prosedur pengembangan merupakan salah satu langkah dalam pembuatan produk pengembangan yang tersusun secara sistematis dengan beberapa tahapan yang didasari dari potensi dan masalah sampai proses perencanaan produk hingga pengembangan produk. Prosedur pengembangan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl untuk siswa kelas 1 sekolah dasar menggunakan Borg and Gall dengan 7 tahapan sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba produk awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji lapangan, 7) penyempurnaan produk akhir. Hal ini menurut (Novitasari, 2019) *research and development (R&D)* merupakan model penelitian dengan menghasilkan sesuatu yang dapat diuji kelayakan dari produk yang dibuat.

#### 1) Potensi dan Masalah

Berikut tahapan pengambilan data pengembangan yang dilakukan: 1) analisis awal, 2) analisis kebutuhan. Penjelasannya sebagai berikut:

##### a) Analisis awal

*Pertama*, Peneliti melakukan analisis kebutuhan awal berupa wawancara. Hasil dari wawancara dan diskusi pengembangan terhadap para guru yaitu, siswa membutuhkan sumber belajar berupa model pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang dibutuhkan berupa pembelajaran teknik perbagian ke penggabungan. *Kedua*, kegiatan analisis mendapatkan data tentang materi yang perlu dikembangkan. Hasil dari observasi yaitu bahwa materi yang sangat cocok disajikan dalam model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl

##### b) Analisis Kebutuhan

Pada tahap selanjutnya analisis kebutuhan digunakan untuk menemukan solusi permasalahan-permasalahan yang terjadi di SD Alam Al Ghifari Kota Blitar. Solusi pembelajaran yaitu dengan mengembangkan Model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl.

#### 2) Perencanaan/Design

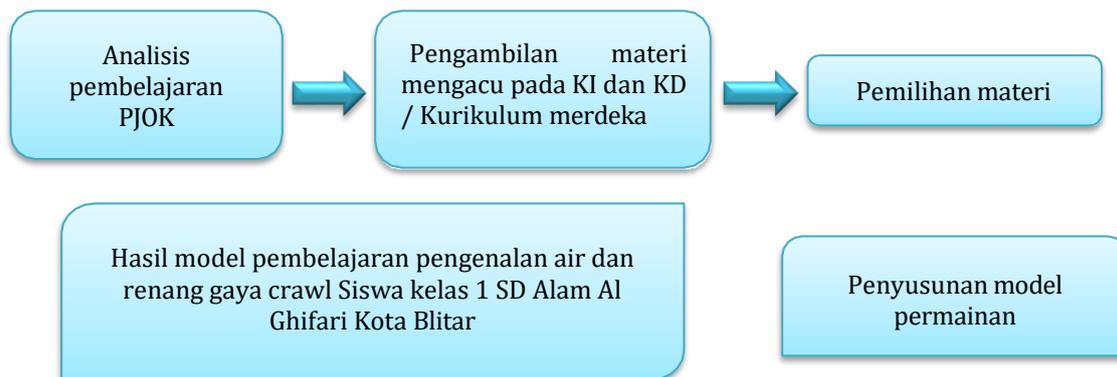
Tahap perencanaan/design produk pengembangan model pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

##### a) Tahap Pemilihan Materi

Materi model pembelajaran didapat dari sumber yang relevan, internet, buku dan jurnal, dengan menyesuaikan materi pada pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl disertai buku panduan dengan gambar dan petunjuk materi yang menyesuaikan dengan materi renang. Materi berdasarkan KI, dan KD kurikulum merdeka. Sehingga pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

### **b) Tahap Analisa Kurikulum**

Pada tahap merancang produk awal pengembangan model pembelajaran terdapat bagan alur pembuatan produk yang terdapat pada bagan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Bagan Merancang Produk Awal

### **3) Validasi Ahli**

Langkah/prosedur dalam menilai draft produk dilakukan validasi oleh ahli. Ada dua tahapan dalam validasi desain diantaranya sebagai berikut;

#### **a. Uji ahli media**

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui standart dalam pembuatan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl dan kelayakan model pembelajaran. Uji ahli media dilakukan oleh seseorang yang ahli media.

#### **b. Uji ahli materi**

Uji ahli materi bertujuan untuk mengetahui/menguji kelayakan materi model permainan, dan kesesuaian model pembelajaran dengan materi. Uji ahli materi dilakukan oleh Guru PJOK.

### **4) Revisi Produk Awal**

Revisi Produk Awal dilakukan setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mengevaluasi model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Jika hasil validasi ahli memerlukan revisi sangat besar, maka perlu ada revisi tahap kedua, dan jika revisi kecil maka tidak perlu melakukan revisi, langsung dipakai dalam uji coba lapangan.

### **5) Uji Coba Produk Skala Kecil**

Pada uji coba skala kecil produk dilaksanakan untuk mengetahui penilaian produk awal yang sudah dikembangkan, apakah produk model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Peneliti melakukan Uji coba skala kecil di SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar, dengan jumlah uji coba skala kecil meliputi; 8 Siswa, produk model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl yang baik isi materi, pendekatan dalam pembelajaran serta efektif dan efisiensi dalam menunjang pembelajaran.

### **6) Revisi Produk**

Tahap ini dilakukan untuk melakukan perbaikan. Apabila produk belum sempurna masih ada revisi maka dapat dijadikan bahan perbaikan guna penyempurnaan bahan ajar yang akan menghasilkan produk yang siap digunakan untuk sekolahan, tetapi apabila peserta didik menilai bahwa model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl tersebut menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar, maka produk sudah selesai, tanpa perlu direvisi.

### **7) Uji Coba Produk Skala Besar**

Uji coba produk skala besar dilakukan untuk menilai produk akhir yang sudah dikembangkan peneliti. Tahap uji coba produk skala besar dilakukan di SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar, dengan jumlah uji coba 32 siswa kelas. Pada tahap ini diharapkan dapat menghasilkan produk model pembelajaran yang baik dari segi isi materi dan pendekatan dalam pembelajaran serta efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga produk dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

## **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Ahli Media, ahli Materi, dan siswa kelas II SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar. Subjek memberikan penilaian pada pengembangan Model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian *research and development (R&D)*, meliputi 1) Wawancara, 2) Observasi, 3) Lembar Instrumen Angket, dan 4) Lembar Kuesioner responden. Pengujian instrumen ini dengan menggunakan uji validitas dengan membandingkan isi teori yang ada didalam instrumen.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisa data ini dilakukan untuk memberi penilaian dengan menganalisa kritik dan saran pada instrumen yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan responden siswa. Data dari angket kuesioner berupa data kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala likert dengan kriteria 1-5.

Analisis perhitungan dengan menggunakan persentase skor dari indikator-indikator jawaban pertanyaan instrumen. Rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Skor Penilaian  
 F = Frekuensi yang dicari  
 N = Skor Maksimal.

Setelah mendapatkan skor penilaian, kemudian dicari rata-rata penilaian untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk berdasarkan pendapat responden.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan untuk Ahli

No	Skor rata-rata (%)	Kriteria
1.	0-49,99	Sangat Kurang layak
2.	50,00-59,99	Kurang Layak
3.	60,00-59,99	Cukup Layak
4.	60,00-79,99	Layak
5.	80,00-100	Sangat Layak

Sumber : (Novitasari, 2019)

Skala pengukuran kuesioner ini ada lima alternatif jawaban yaitu: sangat setuju skor 5, setuju skor 4, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 2 dan sangat tidak setuju skor 1. Penskoran butir pernyataan ini disesuaikan dengan pedoman penskoran pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Penskoran Tiap Butir Kuesioner pembelajaran

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Sartikaningrum (2013)

**Tabel 3.** Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian kedalam Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,01$	A	Sangat Tinggi
4	$3.34 < X < 4,01$	B	Tinggi
3	$2,26 < X < 3,34$	C	Cukup
2	$1,99 < X < 2,26$	D	Rendah
1	$X < 1,99$	E	Sangat Rendah

Sumber: Sartikaningrum (2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan penelitian dan pengembangan produk meliputi: uji ahli media, uji ahli materi, uji skala kecil dan uji skala besar produk untuk menentukan kelayakan dan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Hasil analisisnya sebagai berikut:

### Hasil

#### Validasi Ahli Media

Pengambilan data pada ahli media Bapak Fatra Nonggala Putra, S.Kom., M. Kom dilakukan pada

tanggal 20 November 2024, di Jl. Masjid 22. Beliau bekerja sebagai Dosen ILKOM UNU Blitar. Peneliti memberikan produk buku panduan beserta instrumen untuk mendapatkan penilaian dan masukan. Data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.** Data Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	$\sum x$ Aspek	Skor Maksimal	Skor %	Kategori Penilaian
1	Kelayakan Penyajian Buku	28	30	93%	Sangat Layak
2	Kelayakan Kefrafikan Buku	52	55	95%	Sangat Layak
3	Kejelasan Video	23	25	92%	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>				<b>103</b>	
<b>Skor Maksimal</b>				<b>110</b>	
<b>Persentase</b>				<b>93%</b>	
<b>Kriteria Uji Kelayakan Produk</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Skor hasil angket uji coba produk diatas sebesar 93%, masuk kategori sangat layak dengan prsentase 86 – 100%. Dengan demikian Pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl sangat layak diaplikasikan pada pembelajaran PJOK. Kritik dan saran terhadap pengembangan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl pada siswa SD oleh ahli media adalah: Secara umum sudah bagus. Saran dari ahli media : model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl sudah bisa di ujikan untuk pembelajaran PJOK.

**Validasi Ahli Materi**

Pengambilan data pada ahli materi dilakukan pada tanggal 1 Desember 2024 oleh guru PJOK yaitu Ibu Roviatul Adawiyah S,Pd. Di Sekolah Alam Al Ghifari tempat beliau mengajar. Beliau kompeten pada bidang PJOK. Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 5.** Data Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	$\sum x$ Aspek	Skor Maksimal	Skor %	Kategori Penilaian
1	Kelayakan materi	56	58	97%	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	32	34	94%	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>				<b>87</b>	
<b>Skor Maksimal</b>				<b>92</b>	
<b>Persentase</b>				<b>96%</b>	
<b>Kriteria Uji Kelayakan Produk</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Hasil evaluasi ahli materi, diketahui bahwa persentase hasil angket uji coba produk yaitu sebesar 96%, masuk kategori sangat layak dengan persentase 86 – 100%. Dengan demikian uji coba produk berhasil. Model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl sangat layak diaplikasikan dalam pembelajaran PJOK. Kritik dan saran ahli materi adalah sebagai berikut: Menurut ahli materi secara keseluruhan sudah cukup bagus. Saran dari ahli media : model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl tersebut sudah bisa di ujikan untuk pembelajaran PJOK sesuai dengan KI dan KD/ Kurikulum merdeka.

**Merevisi Hasil Uji Coba**

Setelah peneliti uji validasi pada ahli media dilakukan, peneliti mendapatkan masukan dari ahli media untuk memperbesar *barcode* video agar lebih jelas. Peneliti merevisi berdasarkan masukan tersebut.

**Uji Coba Produk Awal**

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2024 dengan subjek penelitian 8 siswa yang di SD Alam Al-Ghifari Jl. Sumba No. 38 Karang Tengah Kecamatan Sanan Wetan Kota Blitar. Instrumen menggunakan skala likert dengan lima skala. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner dan buku panduan pembelajaran kepada siswa, angket diberikan sebelum pembelajaran berlangsung dan setelah menggunakan model pembelajaran. Hasil penilaian sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran tersebut kemudian dibandingkan, apakah ada peningkatan atau tidak. Data tersebut dapat dilihat pada tabel.

Hasil penilaian kuesioner oleh siswa pada uji coba lapangan menentukan kemampuan model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Model pembelajaran dikatakan dapat meningkatkan kemampuan belajar jika rerata skor masing-masing indikator mengalami peningkatan dari sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang

gaya crawl. Oleh karena itu hasil penilaian yang masih berupa skor tersebut perlu dikonversikan ke dalam nilai dengan lima kategori menggunakan pedoman konversi.

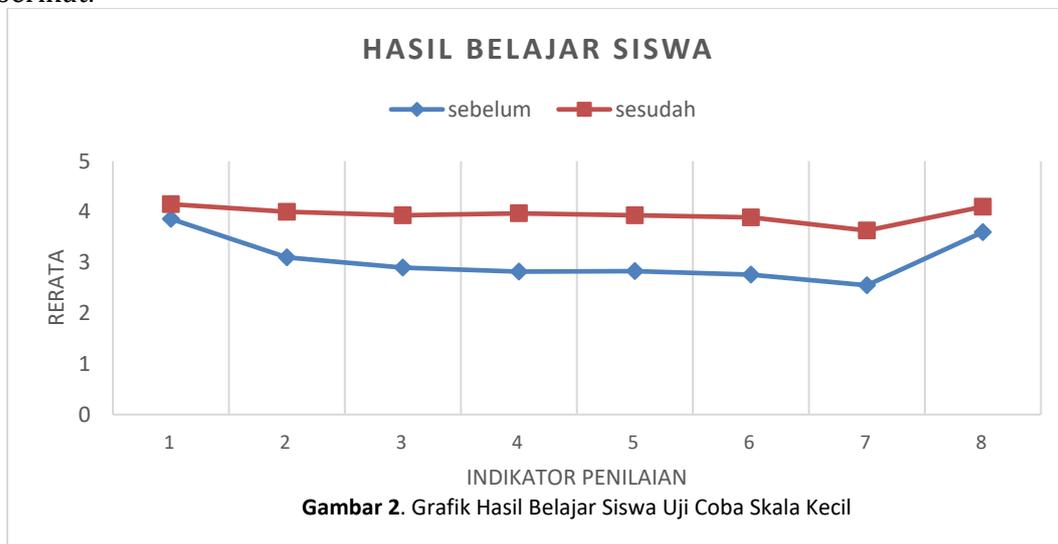
**Tabel 6.** Data Uji Coba Skala Kecil Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Berminat terhadap pembelajaran renang	3,86	Tinggi
2	Keberanian masuk kolam renang	3,1	Cukup
3	Berani memasukkan kepala di dalam air	2,9	Cukup
4	Mampu melakukan <i>bubbling</i>	2,82	Cukup
5	Mampu meluncur tanpa bantuan	2,83	Cukup
6	Mampu menggerakkan kaki dan tangan	2,76	Cukup
7	Mampu mengkoordinasikan renang gaya crawl	2,55	Rendah
8	Mudah memahami materi	3,6	Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>60,25</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,05</b>	<b>Cukup</b>

**Tabel 7.** Data Uji Coba Skala Kecil Setelah Menggunakan Model pembelajaran

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Berminat terhadap pembelajaran renang	4,15	Sangat Tinggi
2	Keberanian masuk kolam renang	4,00	Tinggi
3	Berani memasukkan kepala di dalam air	3,93	Tinggi
4	Mampu melakukan <i>bubbling</i>	3,97	Tinggi
5	Mampu meluncur tanpa bantuan	3,93	Tinggi
6	Mampu menggerakkan kaki dan tangan	3,89	Tinggi
7	Mampu mengkoordinasikan renang gaya crawl	3,63	Tinggi
8	Mudah memahami materi	4,1	Sangat Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>78,96</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,95</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel 6 dan tabel 7 diketahui bahwa kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Rerata skor hasil belajar siswa meningkat dari 3,05 menjadi 3,95. Berdasarkan tabel 4 (pedoman konversi rerata skor hasil penilaian ke dalam lima kategori), kemampuan belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran ada peningkatan dari kategori "Cukup" menjadi "Tinggi". Jika disajikan dalam bentuk diagram maka hasilnya sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui perbandingan penilaian hasil belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model Pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Berdasarkan tabel 8 mengenai pedoman konversi skor ke dalam lima kategori, total rerata skor kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori "Cukup" menjadi "Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model Pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl pada uji coba laporan awal dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Merevisi Hasil Uji Coba

Tahap penelitian pengembangan ini tidak dilakukan revisi hasil uji coba dikarenakan hasil yang diperoleh pada peningkatan motivasi belajar mendapat peningkatan hasil belajar dari kategori "Cukup"

menjadi **"Tinggi"**. Sehingga langsung dilakukan uji coba lapangan/ ujicoba skala besar.

**Uji Coba Skala Besar**

Uji coba lapangan/uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 27 Desember 2024 dengan subjek penelitian 32 siswa di SD Alam Al Ghifari. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan buku panduan permainan dan kuesioner kepada siswa, angket diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Hasilnya kemudian dibandingkan, apakah mengalami peningkatan atau tidak. Data hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 8.** Data Uji Coba Skala Besar Sebelum Pembelajaran Menggunakan Model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Berminat terhadap pembelajaran renang	3,81	Tinggi
2	Keberanian masuk kolam renang	3,60	Cukup
3	Berani memasukkan kepala di dalam air	3,0	Cukup
4	Mampu melakukan <i>bubbling</i>	2,94	Cukup
5	Mampu meluncur tanpa bantuan	3,1	Cukup
6	Mampu menggerakkan kaki dan tangan	2,95	Cukup
7	Mampu mengkoordinasikan renang gaya crawl	2,86	Rendah
8	Mudah memahami materi	3,5	Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>62,25</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,22</b>	<b>Cukup</b>

Hasil penilaian kuesioner oleh siswa pada uji coba skala besar menentukan kemampuan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar jika rerata skor masing-masing indikator meningkat dari sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penilaian yang masih berupa skor tersebut perlu dikonversikan ke dalam nilai dengan lima kategori menggunakan pedoman konversi sebagai berikut:

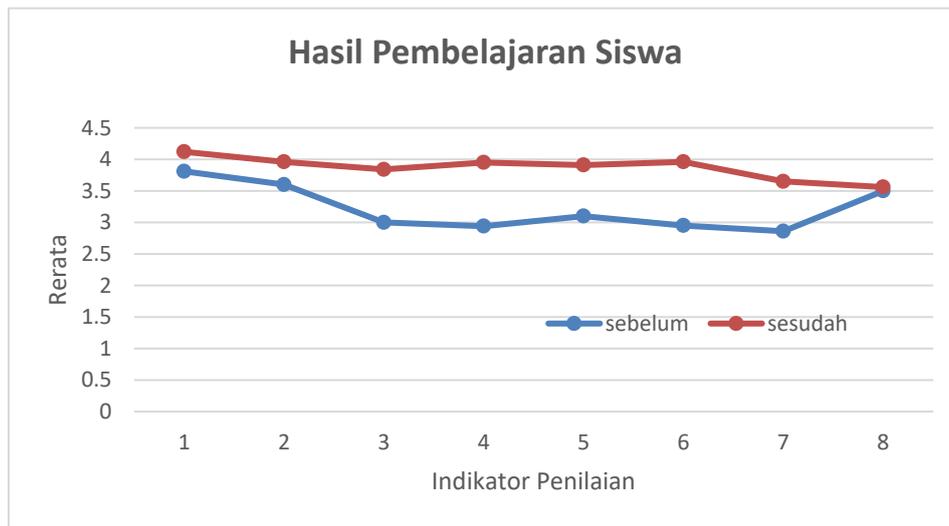
**Tabel 9.** Data Uji Coba Skala Besar Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Berminat terhadap pembelajaran renang	4,12	Sangat Tinggi
2	Keberanian masuk kolam renang	3,96	Tinggi
3	Berani memasukkan kepala di dalam air	3,84	Tinggi
4	Mampu melakukan <i>bubbling</i>	3,95	Tinggi
5	Mampu meluncur tanpa bantuan	3,91	Tinggi
6	Mampu menggerakkan kaki dan tangan	3,96	Tinggi
7	Mampu mengkoordinasikan renang gaya crawl	3,65	Tinggi
8	Mudah memahami materi	3,56	Tinggi
<b>Total Rerata Skor</b>		<b>79,8</b>	
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,87</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel 9 dan tabel 10 diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Rerata skor hasil belajar siswa meningkat dari 3,22 menjadi 3,87. Berdasarkan tabel 4.11 mengenai pedoman konversi rerata skor hasil penilaian ke dalam lima kategori, hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran meningkat dari kategori **"Cukup"** menjadi **"Tinggi"**. Perbandingan hasil data hasil belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan jika disajikan dalam bentuk grafik maka akan tampak hasilnya sebagai berikut.

Berdasarkan gambar 3. dapat diketahui perbandingan penilaian hasil belajar siswa pada masing-masing indikator sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Keseluruhan indikator penilaian hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan model permainan mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan model permainan. Berdasarkan tabel 11 mengenai pedoman konversi skor ke dalam lima kategori, total rerata skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori **"Cukup"** menjadi **"Tinggi"**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl dapat

meningkatkan hasil belajar siswa.



**Gambar 3.** Grafik Hasil Belajar Siswa Uji Coba Skala Besar

### Penyempurna Produk Akhir

Penyempurnaan produk diperoleh dari saran dan komentar dari ahli dan respon siswa. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl yang telah dikembangkan layak digunakan oleh siswa.

### Pembahasan

#### Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model *Borg and Gall*, dengan menyesuaikan analisis kebutuhan penelitian serta berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa prosedur pengembangan yang seharusnya 10 tahapan disederhanakan menjadi 7 tahapan yaitu: (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba laporan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji lapangan, dan (7) penyempurnaan produk akhir.

#### Kelayakan Produk

Kelayakan produk pembelajaran yang dikembangkan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian oleh ahli media, dan ahli materi. Hal ini sependapat dengan Khabibah (dalam Trianto, 2007) yang menyatakan bahwa untuk melihat tingkat kelayakan suatu model pembelajaran suatu aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model yang dikembangkan. Kelayakan ditentukan berdasarkan persentase penentuan kelayakan produk. Produk dinyatakan layak apabila mencakup persentase hasil penilaian sebesar 60%-80%. Selanjutnya dinyatakan sangat layak digunakan apabila mencapai tingkat kelayakan sebesar 81%-100%. Berdasarkan dari hasil penilaian secara keseluruhan ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan produk **“Sangat Layak”** untuk digunakan siswa Kelas II SD Alam Al Ghifari Kota Blitar.

#### Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar dari model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl mengalami kenaikan dari sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl pada uji coba skala kecil dengan total rerata skor sebesar 60,25 dan rerata skor sebesar 3,05 dengan kategori **“Cukup”** total rerata skor menjadi 78,96 dan rerata skor 3,95 dengan kategori **“Tinggi”** setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model permainan kancil dan katak, dan pada uji coba skala besar diperoleh dengan total rerata skor sebesar 62,25 dan rerata skor sebesar 3,22 dengan kategori **“Cukup”** total rerata skor menjadi 79,8 dan rerata skor sebesar 3,87 dengan kategori **“Tinggi”** setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Indriana (2011:25) yang menyatakan bahwa siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang dipakai mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.

### **SIMPULAN**

Produk model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl untuk meningkatkan hasil belajar renang pada siswa kelas II SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang meliputi: Melakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba laporan awal, merevisi hasil uji coba, uji lapangan, dan penyempurnaan produk akhir.

Kelayakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar, berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"** yang artinya model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl sangat layak untuk digunakan.

Hasil belajar siswa sebelum pembelajaran termasuk dalam kategori **"Cukup"** menjadi **"Tinggi"** setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl. Jadi model permainan pembelajaran pengenalan air dan renang gaya crawl yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penyusunan artikel ini tidak dapat terlaksana tanpa adanya bantuan dan kerjasama rekan sejawat, khususnya dosen-dosen Pendidikan Olahraga, Suami, anak-anak serta dari berbagai pihak yang mendukung penyusunan artikel ini, dan tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada keluarga besar SD Alam Al-Ghifari Kota Blitar yang memberikan kesempatan sebagai tempat penelitian

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Degeng, I.N.S. (1989). *Desain Pembelajaran: Teori terapan*. Malang: Penyelenggaraan Pendidikan Pasca Sarjana IKIP Malang.
- Syarifuddin, A. (1985). *Olahraga Pendidikan untuk Taman Kanak-kanak*. Jakarta: CV. Kencana Mukti.
- Thomas, G. D. (2002) *Renang Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Nohantiya, P. 2020. *Modul Renang Gaya Crawl Berbasis Augmented Reality*. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara
- Suryatna, E. (2003). *Pembelajaran Renang di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dinata, M.(2003). *Belajar Renang*. Jakarta: Cerdas Jaya
- Sugiyono, P. D. (2015) *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Novitasari, (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes) Melalui Pendekatan Jelajah Alam Sekitar untuk Kelas II SD/MI*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. *Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta*. Yogyakarta
- Indriana, D. (2011) *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.