

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah suatu kegiatan yang sistematis dimana guna untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No 3 Tahun 2005, 2005). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan: 1) Olahraga pendidikan, 2) Olahraga rekreasi, dan 3) Olahraga prestasi (UU No 3 Tahun 2005, 2005)

Dalam (UU No 3 Tahun 2005, 2005) pasal 1 ayat 11 dijelaskan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, serta kebugaran jasmani. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP dan SMA. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam tujuan pendidikan yang mempunyai peran penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Mengenai pernyataan diatas tentang pengertian pendidikan, maka Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) mempunyai arti penting dalam proses membangun bangsa, karena merupakan bagian integral dari system

Menurut (Bambang, 2014) “Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah suatu mata pelajaran yang menempatkan siswa belajar tentang semua keuntungan yang diperoleh dan pembiasaan gaya hidup aktif secara fisik dan keterampilan serta pengetahuan tentang aktivitas jasmani dan kepuasan beraktivitas jasmani dalam kehidupan”. Pada pelaksanaannya PJOK merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia Indonesia. Hasil yang diharapkan akan dicapai dalam jangka yang cukup lama. Sebagai dari pendidikan, berharap PJOK di lembaga pendidikan formal maupun tidak dapat di kembangkan lebih pesat lagi agar bisa menjadi landasan pembinaan keolahragaan nasional. Pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi mulai dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Menurut (Lutan, 2011) menegaskan “Tujuan akhir olahraga dan pendidikan jasmani terletak dalam peranan sebagai wadah untuk penyempurnaan watak, dan sebagai wahana untuk memiliki dan membentuk kepribadian yang kuat, watak yang baik serta sifat yang mulia, hanya orang-orang yang memiliki kebijakan moral seperti menjadi warga masyarakat yang berguna”.

Ruang lingkup dalam PJOK meliputi 9 aspek yaitu aspek permainan dan olahraga, pembelajaran atletik, pembelajaran bela diri, pembelajaran senam lantai, pembelajaran aktivitas gerak berirama, pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani, akuatik (aktivitas air), pendidikan luar kelas dan kesehatan budaya hidup sehat. Di dalam mata pelajaran PJOK antara lain sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu materi pembelajaran yang dicantumkan dalam mata pelajaran PJOK kurikulum 2013 adalah aktivitas air, yaitu renang. Renang sebagai salah satu materi yang diajarkan pada hakekatnya terkandung beberapa aspek olahraga, dan merupakan suatu materi yang memiliki tujuan antara lain adalah untuk mencapai kesehatan, tujuan rekreasi dan tujuan prestasi.

Olahraga pada hakekatnya merupakan kegiatan fisik dan psikis yang dilandasi semangat perjuangan melawan diri sendiri, orang lain, atau unsur alam yang jika dipertandingkan harus dilaksanakan secara ksatria sehingga merupakan sarana untuk membentuk kepribadian dalam rangka meningkat kualitas hidup yang lebih luhur, olahraga juga dapat berupa kesehatan, terapi penyembuhan, menjaga tubuh agar fit dan oleh karena itu, kegiatan olahraga perlu dikembangkan agar setiap orang khususnya atlet junior dapat berpartisipasi di dalam kegiatan olahraga, baik dalam olahraga perorangan ataupun olahraga beregu.

Selanjutnya, dilandasi dengan salah satu cabang olahraga yang saya sukai yaitu berenang, dan untuk memenuhi Sebagian atau salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam “45” Bekasi, penulis memilih judul skripsi “Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Renang Gaya Dada Berbasis Permainan Pada Siswa Usia 13-15 Tahun” sekiranya mampu terselesaikan.

Olahraga renang merupakan salah satu olahraga air yang menyenangkan dan murah biayanya, serta menyehatkan tubuh. Olahraga renang ini cocok untuk dilakukan kalangan apapun, tanpa ada pembeda, baik umur dan status sosial.

Sehingga olahraga ini juga sangat digemari masyarakat. Selain itu, olahraga ini pun sudah dapat dikenalkan pada anak usia dini, seperti usia balita.

Berenang dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis fungsinya, yaitu renang sebagai kegiatan waktu luang dan renang prestasi. Keduanya memiliki kesamaan yaitu dilakukan dalam kolam dan daerah perairan lainnya, seperti danau, sungai, renang yang berstandar, sedangkan renang rekreasi dilakukan di sungai dan danau.

Olahraga renang menurut Kasiyo Dwijowinoto dalam (Saputra et al., 2020) merupakan olahraga yang sangat menyenangkan dan cocok untuk siapa saja tanpa memandang umur. Renang adalah salah satu jenis olahraga yang populer di masyarakat. Renang merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat diajarkan pada anak-anak dan dewasa, bahkan bayi umur beberapa bulan sudah dapat memulai diajarkan renang.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa usia 13-15 tahun. Masalah yang didapat yaitu masih banyak nya siswa yang merasa kesulitan saat melakukan praktik olahraga renang. Karena tidak dapat menguasai teknik dasar renang dengan baik dan benar yang menjadi penyebab utama siswa kurang menyukai atau tidak bisa berenang.

Di lingkup sekolah olahraga renang termasuk olahraga yang jarang dipraktekkan oleh sebab itu masih banyak siswa yang belum bisa menguasai gerakan renang gaya dasar, oleh sebab itu agar siswa memahami olahraga renang maka dari itu membuat variasi pembelajaran agar menambah semangat siswa untuk mengetahui tentang renang dan menambah atlit pada cabang *aquatic*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menyusun judul yaitu: Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Renang Gaya Dada Berbasis Permainan Pada Siswa Usia 13-15 Tahun.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Masih banyak siswa yang belum mengetahui banyaknya gerakan dasar pada olahraga renang
- b. Masih banyak siswa yang belum bisa untuk menguasai keterampilan pada cabang olahraga renang.
- c. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dari konsep Sugiyono, dengan tujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran
- d. Masih belum diketahui faktor apa saja yang mempengaruhi kesulitan siswa pada renang gaya dada.
- e. Siswa masih mengalami kendala atau kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan renang gaya dada.
- f. Objek penelitian ini dikhususkan untuk siswa-siswi usia 13-15 tahun.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan model permainan dalam pembelajaran renang untuk siswa usia 13-15 tahun.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pengembangan model pembelajaran renang kepada siswa sekolah menengah pertama. Adapun yang jadi tujuan dalam penelitian ini adalah: “Untuk pengembangan model pembelajaran teknik dasar renang gaya dada berbasis permainan untuk siswa usia 13-15 tahun agar tidak monoton dan terlihat bervariasi”.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai diharapkan ada manfaat yang diperoleh, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan mengetahui bagaimana model pembelajaran berbasis permainan pada renang gaya dada.
- b. Menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca penelitian ini tentang keterampilan gerak dasar renang gaya dada.
- c. Bagi pembina dan pelatih renang, penelitian ini sangat membantu untuk meningkatkan dan mengembangkan jenis latihan dengan menggunakan

alat bantu dan model pembelajaran berbasis permainan berguna untuk meningkatkan prestasi pada renang khususnya pada anak usia sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat mengetahui bagaimana caranya melakukan keterampilan dasar renang gaya dada yang diharapkan setelah dilakukannya penelitian tentang model pembelajaran berbasis permainan teknik dasar renang gaya dada dan dapat meningkatkan kemampuan renang gaya dada serta memahami teknik dasar renang gaya dada.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan sebagai bahan dalam memperbaiki pembelajaran renang gaya dada di sekolah menjadi lebih baru serta menyenangkan. Sehingga meningkatkan profesional guru dan lebih kompeten sebagai pendidik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada materi renang gaya dada.
- 2) Dapat dijadikan motivasi atau acuan guru mata pelajaran lain dalam model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar.

d. Peneliti

Sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana, serta meningkatkan pengalaman dan kreativitas dalam melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran renang gaya dada (*breaststroke*) yang berbasis permainan dalam proses pembelajaran.

e. Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meneliti dan mengembangkan lebih dalam mengenai model pembelajaran renang gaya dada berbasis permainan.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan menghasilkan melalui penelitian pengembangan model “pengembangan model pembelajaran renang gaya dada menggunakan metode permainan terhadap siswa usia 13-15 tahun di SMP Negeri 32 Kota Bekasi” yang sesuai dengan minat serta karakter siswa yang dapat mengembangkan beberapa manfaat.

1. Aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efisien dan efektif, dan dapat meningkatkan intensitas tubuh dalam kebugaran jasmani sehingga dapat terwujud mengatasi kesulitan dalam pembelajaran renang gaya dada.
2. Berisikan 10 variasi model pembelajaran renang gaya dada berbasis permainan yang sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama.

3. Produk yang dihasilkan dari pengembangan kreatifitas alat dan permainan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Pengembangan kreatifitas alat dan permainan, dengan menggunakan alat yang seadanya sebagai meningkatkan siswa aktif dalam bergerak dan meningkatkan pengetahuan guru penjasorkes tentang pengembangan model pembelajaran renang gaya dada terhadap program pembelajaran dengan pendekatan permainan.
4. Guru memiliki peran kunci dalam membangun rasa percaya diri, sehingga mereka dapat bersama-sama menikmati dan berhasil dalam belajar. Bermain merupakan metode dasar dalam pembelajaran yang menyenangkan terhadap anak. Semua anak tumbuh dan berkembang dalam pola yang sama, tetapi setiap anak berkembang sesuai dengan kemampuan tersendiri, dan setiap anak mempunyai bakat serta minat sendiri, dan cara berinteraksi sosial serta pendekatan khas terhadap pembelajaran.

