

EKSPLORASI MODEL PEMBELAJARAN DAN PENDEKATAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN RENANG: *SYSTEMATIC LITARATURE REVIEW*

Anuqiron¹, Alit Rahmat², Carsiwan³

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: anuqiron@upi.edu, alitrahmat@upi.edu, carsiwan@upi.edu

ABSTRAK

Pertama penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, penemuan baru dan menambah wawasan bagi pembaca maupun peneliti. Kedua, menguji kebenaran bukti atau pengetahuan yang ada dan ketiga, menguji perkembangan model pembelajaran olahraga renang pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Database dalam penelitian ini menggunakan *Google Scholar* untuk mencari *literature* yang tersedia. Artikel penelitian yang memenuhi kriteria kemudian dikumpulkan dan dihasilkan abstrak jurnal yang meliputi nama penulis, tahun penerbitan jurnal, desain penelitian, tujuan penelitian, sampel, instrumen (alat ukur) dan ringkasan hasil maupun temuan. Pencarian artikel yang relevan dengan penelitian ini dibatasi dalam publikasi 10 tahun terakhir yang diterbitkan jurnal nasional dan terakreditasi yang dapat diakses secara terbuka. Terdapat 8 artikel yang membahas model pembelajaran dan pendekatan bermain dalam pembelajaran renang. artikel tersebut dicari dengan menggunakan kata kunci “model pembelajaran, pendekatan bermain dan pembelajaran renang”. Kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis penilaian kritis kemudian dapat menemukan hasil penelitian untuk menganalisis inti artikel, persamaan dan perbedaan artikel-artikel tersebut. Ada beberapa hal penting yang didapat dari beberapa artikel diantaranya identifikasi metode pembelajaran renang anak dengan menjelaskan metode efektif berdasarkan beberapa penelitian terkait untuk dijadikan acuan dalam pembelajaran renang. Kedua, model pembelajaran dan pendekatan bermain dapat meningkatkan gerak aktif anak dan mencegah rasa bosan. Ketiga, berpengaruh dalam hal positif pada kemampuan motorik kasar anak serta pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Pendekatan Bermain, Pembelajaran Renang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses yang harus dilalui dalam kehidupan setiap individu mempunyai fungsi dan peranan penting dalam membentuk karakter bangsa suatu negara. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan dan proses pendidikan jasmani sangat diperlukan bagi peserta didik yang akan bertanggung jawab terhadap generasi penerus bangsa (Erliza, 2018).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan umum yang meliputi kebugaran jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, berpikir logis, kestabilan emosi, perilaku moral, aspek dan pengenalan pola hidup sehat. Menjaga kebersihan lingkungan melalui aktivitas fisik olahraga dan kesehatan terpilih direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan negara (PUTRA & ANDALA, 2020).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani baik guru maupun pelatih perlu memperhatikan seluruh aspek kepribadian anak sehingga proses dan hasil pengukuran

mempunyai arti yang sama pentingnya. Aktivitas sebagai proses jasmani yang dipahami sebagai aktivitas siswa untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai fungsional termasuk aspek kognitif, emosional, dan sosial. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat mendorong perkembangan harmonis tubuh dan kepribadian anak melalui kelas pendidikan jasmani (Yudha Prawira et al., 2021).

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk merancang isi yang termasuk dalam model pembelajaran, berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan (Andriani et al., 2022). Model pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk merancang. Isi yang termasuk dalam suatu model pembelajaran berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hidayat, 2019).

Menurut (Agung, 2019) dalam (Prasetyo et al., 2021) renang adalah termasuk olahraga yang telah dikenal sejak zaman prasejarah. Olahraga renang merupakan olahraga yang dilakukan di air dengan melakukan gerakan atau gaya tertentu diantaranya gaya kupu, gaya punggung, gaya dada dan gaya bebas. Berenang memerlukan kondisi yang bagus sehingga memerlukan latihan fisik yang lebih tepat. Komponen pengkondisian yang diperlukan dalam renang antara lain kekuatan, kelenturan, kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan kebugaran kardiovaskular (Sartono & Adityatama, 2018).

Bermain memberikan aktivitas siswa dalam suasana yang menantang dan menyenangkan. Untuk pertumbuhan dan perkembangan jiwa mereka yang masih bergejolak, penting bagi mereka untuk tertarik pada suasana yang menyenangkan, menantang, dan kompetitif (PUTRA & ANDALA, 2020). Aktivitas fisik merupakan pendidikan jasmani yang bertujuan mencakup seluruh aspek perkembangan pendidikan seperti perkembangan sosial dan intelektual anak. Melalui pendidikan jasmani siswa berhasil mengembangkan keterampilan psikomotorik, emosional dan kognitifnya. Dimensi kognitif mencakup perkembangan intelektual, dimensi afektif mencakup perkembangan pribadi, sosial dan emosional, dan dimensi psikomotorik mencakup segala sesuatu mulai dari aktivitas refleksi yang tidak disengaja hingga kinerja keterampilan motorik berisi saraf dan otot.

Kegiatan pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari beberapa komponen pembelajaran terpadu seperti atletik, senam, dan renang. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berpikir lebih mendalam untuk membantu siswa dan peserta didik menjadi lebih percaya diri khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang olahraga renang. Kami juga menikmati kolam renangnya, menyenangkan, tapi secara tidak langsung anak-anak dibekali rencana pembelajaran. Namun kondisi di lapangan seringkali berbanding terbalik dengan apa yang dikonsep atau direncanakan sebelumnya dan guru dihadapkan pada situasi dan kondisi yang tidak sesuai, seperti kolam yang penuh dan keterbatasan media serta alat bantu pembelajaran (Dalam & Akuatik, 2017).

Tujuan dari pendekatan permainan adalah untuk menyelaraskan materi dan kegiatan permainan. Sehingga pembelajarannya sendiri dikemas dalam suasana yang menyenangkan Tujuan lainnya adalah membuat siswa merasa aman dan bahagia. Dengan cara ini, siswa akan lebih termotivasi untuk terus belajar, Pendekatan yang menyenangkan juga bertujuan untuk berhasil menyampaikan isi pembelajaran. Mengingat berbagai permasalahan dalam pembelajaran air di sekolah, peneliti tertarik untuk melakukan kajian terhadap hasil renang gaya bebas dengan pendekatan bermain (Hasmarita & Husaeni, 2020).

Berenang merupakan salah satu olahraga yang memberikan dampak yang sangat positif bagi kesehatan tubuh, karena melatih hampir seluruh otot dan persendian saat berenang. Ada banyak gaya renang yang berbeda, termasuk gaya bebas, gaya punggung, gaya

dada, dan kupu-kupu. Perenang juga harus dalam kondisi fisik yang baik. Di antara gaya renang yang berbeda, gaya bebas dan gaya dada merupakan gaya yang paling umum digunakan oleh perenang.

Selain untuk mengajarkan siswa berbagai keterampilan gerak dasar renang, pembelajaran air juga dapat berperan dalam pendidikan karakter siswa khususnya cinta tanah air. (Susanto Heru & Listianingsih, 2019).

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah kajian literatur sistematis atau yang dikenal sebagai Systematic Literature Review (SLR). SLR merupakan suatu pendekatan penelitian yang menyelidiki secara menyeluruh semua temuan studi yang terkait dengan pertanyaan penelitian tertentu, topik khusus, atau fenomena tertentu (Ridwan, 2020).

Dalam SLR, langkah-langkah penelitian seperti identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis literatur ilmiah yang ada dilakukan secara sistematis. Tujuan utama metode ini adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif, akurat, dan terkini terhadap pertanyaan penelitian yang sedang diselidiki. Menggunakan data dan wawasan dari berbagai sumber literatur yang relevan (Desti Kartikasari et al., 2023).

Menurut Traiandini et al., (2019) dan Siswanto, (2010) dalam (Rusdiana et al., 2022) Manfaat penelitian dengan metode SLR ialah mampu mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan fokus topik pada fenomena tertentu yang menarik. SLR merupakan metode penelitian untuk mensintesis hasil-hasil penelitian, sehingga fakta lebih komprehensif dan berimbang dapat disuguhkan kepada penentu kebijakan.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research), yakni serangkaian penelitian yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya ditelusuri dan digali melalui berbagai informasi kepustakaan melalui (buku, ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen. Kajian literature atau penelitian kepustakaan (literature review) adalah penelitian yang meninjau dan mengkaji secara kritis gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam literature yang berorientasi akademik serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu (Safitri et al., 2021).

Pada tahapan ini menggunakan pendekatan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses). Peneliti membuat rencana strategis untuk merumuskan istilah-istilah yang akan dijadikan kata kunci pencarian, kemudian menetapkan beberapa pilihan database jurnal online yang akan dijadikan media pencarian, dan kriteria penyertaan dalam hasil data yang ditemukan, dan kriteria eksklusi. Evaluasi dan pertimbangan khusus mengenai objek data yang digunakan dalam pembahasan penelitian (Harahap & Wijayanti, 2022). Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui Google Scholar. Google Scholar mencari artikel akademik dan jurnal dalam format teks dalam berbagai format publikasi termasuk PDF dengan tujuan memudahkan pengguna mendapatkan ide dan gagasan untuk membuat artikel akademik berkualitas (Rafika et al., 2017).

Data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari hasil pencarian artikel di Google Scholar. Dalam pencarian artikel ditemukan sebanyak 92 artikel berdasarkan kata kunci yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. *The Search Used in Collecting Data Proccess*

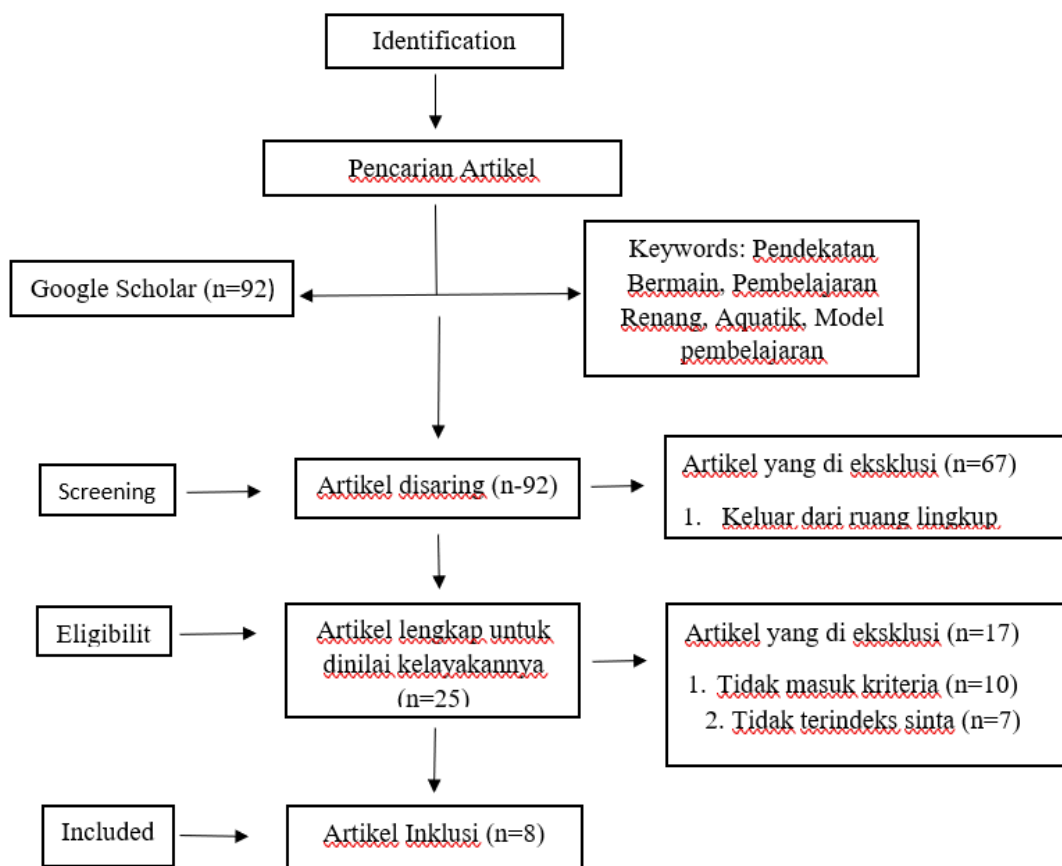
Database	Keyword
Google Scholar	“Model pembelajaran, Pendekatan Bermain, Pembelajaran Renang, Aquatik”

Tahap selanjutnya yaitu tahap penyaringan atau screening. Pada tahap ini mengecualikan 67 artikel yang keluar dari ruang lingkup. Jadi pada tahap ini hanya 25 artikel yang dinyatakan lolos dan dapat masuk kedalam tahap selanjutnya

Tahap ketiga yakni tahapan *eligibility*. Pada tahapan ini terdapat proses inklusi dan eksklusi secara manual sesuai dengan kriteria yang sudah di ditetapkan. Artikel yang lolos pada tahapan ini akan masuk kepada tahap akhir review atau masuk kedalam proses review sistematis. Pada tahapan ini terdapat 10 artikel yang tidak termasuk kriteria dan artikel yang masuk kriteria tetapi tidak terindeks sinta ada 7 artikel.

Tahap selanjutnya yaitu tahap inklusi dan eksklusi. Artikel yang dinyatakan masuk ke tahap inklusi adalah artikel yang masuk kriteria. Jumlah artikel yang masuk ke tahap inklusi ada 8 artikel dan artikel yang di eksklusi ada 17 artikel. Artikel yang di eksklusi adalah artikel yang tidak masuk kriteria dan tidak terindeks sinta.

Gambar 1. PRISMA Flowchart



HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan review 8 artikel yang masuk ke tahap inklusi diperoleh informasi dari sejumlah artikel penelitian yang memberikan wawasan mendalam mengenai Eksplorasi Model Dan Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Renang. Informasi yang dihasilkan artikel-artikel tersebut menjadi landasan penting untuk menambah wawasan terhadap pembelajaran renang dengan model pembelajaran dan pendekatan bermain lainnya. Kemudian untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik itu sendiri.

Tabel 2 menyajikan penjelasan hasil analisis review terhadap sejumlah artikel yang berkaitan dengan model dan pendekatan bermain dalam pembelajaran renang.

Tabel 2. Hasil Analisis Artikel

Judul	Penulis	Tahun	Jurnal	Publisher	Indeks
Pendekatan Bermain Untuk Hasil Belajar Renang Gaya Bebas	Sony Hasmarita, Ahmad Husaeni	2020	Jurnal Master Penjas & Olahraga	STKIP Pasundan	Tidak Terindeks
Model Pembelajaran Olahraga Renang Anak Usia Dini: Literature Review	Asrori Yudha Prawira, Eko Prabowo, Fajar Febrianto	2021	Jurnal Educatio	Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	Sinta 4
Model Permainan Air (Water Fun Games) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar	Ermawan Susanto,	2016	Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia	Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Sinta 3
Model latihan core stability cabang olahraga renang gaya kupu-kupu untuk usia 9-10 tahun	Vian Octrialinanggih Pradana, Iwan Hermawan, Ika Novitaria Marani	2018	Jurnal Keolahragaan	Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta. Jalan Rawamangun Muka, Rawamangun, Jakarta 13220, Indonesia.	Sinta 2
Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar	Bahtiyar Heru Susanto, Ferawati Listianingsih	2019	Jurnal Elementary School	PGSD FIKP Universitas PGRI Yogyakarta	Sinta 3
Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Renang Dengan Pendekatan Bermain	Ikhsan Maulana Putra, Sali Andala	2020	Jurnal Muara Olahraga	Dosen Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Muara Bungo Kompleks Islamic Center Jalan Rangkayo Hitam Muara Bungo	Tidak Terindeks
Peningkatan Pembelajaran	Yim Erliza	2018	Jurnal Educhild	Guru SDN 125 Kota Pekanbaru	Tidak Terindeks

Gerak Dasar Renang Dengan Pendekatan Bermain Siswa Kelas IV Sdn 125 Kecamatan Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru	Sriningsih	2017	Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia	Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan	Sinta 3
Keterampilan Renang Gaya Kupu-Kupu Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Akuatik					

Pertama, hasil review artikel dari penelitian yang di lakukan oleh (Hasmarita & Husaeni, 2020) yang berjudul “Pendekatan Bermain Untuk Hasil Belajar Renang Gaya Bebas” terbit pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 25 orang siswa dengan menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes keterampilan renang gaya bebas. Desain penelitian yang digunakan yaitu One Group Pretes Postes Desain. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pendekatan bermain untuk hasil belajar renang gaya bebas pada siswa kelas XII SMA Mutiara 2 Bandung, karena nilai thitung lebih besar dari ttabel ($22,624 > 17,108$).

Kedua, hasil review artikel dari penelitian yang dilakukan oleh (Yudha Prawira et al., 2021), dengan judul “Model Pembelajaran Olahraga Renang Anak Usia Dini: Literature Review” terbit pada tahun 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research). Data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi. Metode analisis yang digunakan menggunakan analisis isi artikel. Artikel penelitian yang sesuai dengan kriteria kemudian dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal, rancangan studi, tujuan penelitian, sampel, instrument (alat ukur) dan ringkasan hasil atau temuan. Terdapat 10 literatur yang membahas tentang model pembelajaran renang pada anak usia dini, semua jurnal tersebut adalah jurnal nasional yang dilakukan pencarian diportal google scholar dengan mengetik kata kunci “model pembelajaran renang” yang kemudian dianalisis menggunakan analisis critical appraisal untuk menganalisis dari inti jurnal, hasil studi sehingga mengetahui persamaan dan perbedaan dari jurnal-jurnal tersebut. Dari 10 jurnal tersebut ada 5 jurnal tidak dilakukan pemeriksaan permainan renang secara langsung ada yang membahas motorik kasar, permainan modifikasi dan kemampuan. Beberapa hal penting yang didapat dari beberapa jurnal diantaranya identifikasi metode pembelajaran olahraga renang anak usia dini dengan menjabarkan metode yang efektif dari beberapa penelitian terkait secara runtut agar dapat dijadikan sebagai sebuah acuan pembelajaran olahraga renang anak usia dini. Kedua, model pembelajaran olahraga renang pada anak usia dini dapat meningkatkan semangat dan mencegah kebosanan pada anak usia dini. Ketiga, memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia dini serta proses pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif.

Ketiga, hasil review artikel dari penelitian yang dilakukan oleh (Susanto, 2016), dengan judul “Model Permainan Air (Water Fun Games) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar” yang terbit pada tahun 2016 lalu. Tujuan khusus yang ingin dicapai: (1) Menyusun bentukbentuk permainan air (water fun

games), dan (2) Melakukan uji coba produk permainan air. Untuk mencapai target tersebut, penelitian didesain melalui research & development dalam lima pentahapan. Subjek penelitian untuk memperoleh persepsi kebutuhan permainan air adalah siswa dan guru pendidikan jasmani. Subjek penelitian untuk mengembangkan permainan air adalah ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran akuatik. Subjek ujicoba adalah siswa siswi sekolah dasar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis varians. Hasil penelitian menunjukkan tersusunnya 33 bentuk permainan air yang terintegrasi perilaku karakter yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan renang. Unsur permainan air tersebut berisi: nama permainan air, gambar, tujuan, level permainan, perlengkapan yang dipakai, kedalaman air, pengaturan tempat, jumlah peserta, cara bermain, potensi keterampilan renang yang dikembangkan, dan perilaku karakter.

Keempat, hasil review artikel dari penelitian yang dilakukan oleh (Pradana et al., 2018), dengan judul “Model latihan core stability cabang olahraga renang gaya kupu-kupu untuk usia 9-10 tahun” yang terbit pada tahun 2018. Penelitian & Pengembangan ini menggunakan pendekatan *Borg* dan *Gall*. Subjek yang digunakan 20 atlet untuk uji coba kelompok kecil, 60 atlet untuk uji coba kelompok besar, dan 30 atlet untuk uji efektifitas produk. Model latihan *core stability* divalidasi ahli kepelatihan kondisi fisik dan ahli olahraga renang. Hasil uji coba kelompok kecil, model latihan *core stability* mendapat persentase rata-rata 82,20%. Hasil uji coba kelompok besar, model latihan *core stability* mendapat persentase rata-rata 79,60%. Uji efektifitas produk menggunakan tes kecepatan renang 50 meter gaya kupu-kupu dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Dari hasil selisih *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh harga $t_{hitung} = 7,776$ dengan signifikansi 0,000. Didapatkan t_{tabel} dari $df = 58$ dari taraf signifikansi 5% adalah 1,671. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,776 > 1,671$) dan sig. (2 tailed) atau $p-value = 0,000 < 0,05$. Sehingga disimpulkan terdapat efektifitas hasil kecepatan renang gaya kupu-kupu atlet renang usia 9-10 tahun yang diberikan latihan *core stability* menggunakan *stability ball*.

Kelima, hasil review artikel dari penelitian yang dilakukan oleh (Susanto Heru & Listianingsih, 2019), dengan judul “Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar” yang terbit pada tahun 2019. Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah tertanamnya karakter cinta tanah air pada pemuda Indonesia sehingga muncul generasi bangsa yang berkarakter dan mampu menjaga budaya bangsa Indonesia. Target khusus yang akan dicapai mengenalkan aktivitas akuatik dan meningkatkan kemampuan gerak dasar berenang pada anak sekolah dasar, selain itu juga menanamkan rasa cinta tanah air dalam bentuk budaya bangsa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan pendekatan bermain. Metode ini diyakini efektif dalam pelaksanaan pembelajaran akuatik karena melalui permainan tradisional yang dikembangkan, siswa tidak menyadari bahwa telah melakukan proses belajar keterampilan renang dengan merasa gembira, sungguh-sungguh dan menyenangkan. Nilai karakter cinta tanah air yang diharapkan peneliti juga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran akuatik tersebut. Penelitian ini terdiri dari enam langkah, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli; (4) uji coba lapangan; (5) revisi produk; (6) produk akhir. Hasil penelitian berupa produk model pembelajaran akuatik berbasis permainan tradisional. Hasil uji efektifitas produk menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan berenang berdasarkan hasil *pretest dan posttest*.

Keenam, hasil review dari penelitian yang dilakukan oleh (PUTRA & ANDALA, 2020), dengan judul “Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Renang Dengan Pendekatan Bermain” yang terbit pada tahun 2020. Beberapa siswa yang belum maksimal dalam melakukan gerak dasar renang, dikarenakan siswa yang pasif dan belum antusias dalam proses pembelajaran, serta siswa masih belum memahami tentang gerak-gerak dasar renang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 35/II Seling Kecamatan Tabir

Kabupaten Merangin dengan jumlah peserta didik 22 orang, siswa laki-laki 16 dan 6 siswa perempuan. Desain penelitian yang dipergunakan berbentuk siklus yang mengacu pada model kemmis dan Mc Taggrat. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Rencana penelitian tindakan kelas ini, terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Ketujuh, hasil review dari penelitian yang dilakukan oleh (Erliza, 2018), dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Gerak Dasar Renang Dengan Pendekatan Bermain Siswa Kelas IV Sdn 125 Kecamatan Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru” yang terbit pada tahun 2018. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 125 Pekanbaru jumlah siswa 22 orang. Proses pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Teknik observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran guru dan partisipasi siswa dengan menggunakan lembar observasi, yang dilakukan oleh dua orang kolaborator. Setelah dilaksanakannya Peningkatan Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain terjadi kenaikan hasil belajar siswa pada siklus I (59,10%) 13 siswa berhasil tuntas dan pada siklus II mengalami kenaikan hasil belajar siswa (86,37%) 19 siswa berhasil tuntas. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar (27,27%) Hasil posttest, untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai pelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata kelas 78,36 sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata kelas sebesar 82,22. Penulis menyimpulkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan yang sangat signifikan.

Kedelapan, hasil review dari penelitian yang dilakukan oleh (Dalam & Akuatik, 2017), dengan judul “Keterampilan Renang Gaya Kupu-Kupu Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Akuatik” yang terbit pada tahun 2017. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan (Actions Research) dengan pengambilan data kuantitatif, dimana pelaksanaan penelitian ini melibatkan 1 dosen mata kuliah renang dan 2 pelatih renang Kota Cimahi sebagai kolaborator dan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada siklus pertama peneliti mengidentifikasi dan memberikan konsep teknik dasar renang gaya kupu-kupu pada mahasiswa melalui pendekatan bermain. Pada siklus ke dua, penelitian lebih diutamakan teknik nafas dan koordinasi renang gaya kupu-kupu lebih variatif melalui pendekatan bermain seperti permainan kibas tali tiga orang secara statis dan dinamis, kibas tali dua orang statis dan dinamis, serta gerakan tangan bebas kaki kupu-kupu. Melalui pendekatan bermain memberikan suasana berbeda didalam pelaksanaan pembelajaran, mahasiswa lebih aktif secara psikomotor. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan penguasaan renang gaya kupu-kupu.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur sistematis dan melihat dari penelitian diatas tentang model pembelajaran dan pendekatan bermain dalam pembelajaran renang yang telah dijabarkan dalam beberapa hal penting maka dapat disimpulkan bahwa: pertama sebagai identifikasi metode pembelajaran olahraga renang dengan menjabarkan metode yang efektif dari beberapa penelitian terkait secara runtut agar dapat dijadikan sebagai sebuah acuan pembelajaran olahraga renang. Kedua, model pembelajaran Olahraga renang dapat meningkatkan semangat dan mencegah kebosanan pada anak. Ketiga, memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan motorik kasar dan kognitif anak serta proses pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif. Keempat, anak tidak merasa lelah jika olahraga renang dilakukan dengan cara pendekatan bermain, sehingga anak terus menerus meminta permainan lain tanpa memikirkan rasa lelah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kehadiran Allah SWT, berkat limpahan dan rahmat-nya saya mampu menyelesaikan artikel ini. Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu membimbing saya dalam penulisan artikel ini, tidak lupa kepada orang tua, keluarga, dosen pembimbing, pasangan saya Meli Nurlaeliyah, teman seperjuangan saya Rian, dan sahabat pendidikan saya yang selalu mendukung saya sejauh ini. Terima kasih atas dedikasi dan waktu yang diberikan semoga saya dapat memberi inspirasi dan manfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M., Ladjar, B., Lewar, S. W., Jasmani, P., & Rekreasi, K. (2022). *UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR Pendidikan merupakan usaha dasar untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperang aktif, bersifat positif serta dapat mengembangkan potensi yang di miliknya . Pendidikan juga sebagai suatu proses pembinaan manusia yang be.* 1(1).
- Dalam, B., & Akuatik, P. (2017). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 2 Nomor 2. SePTEMBER 2017.* 2(SePTEMBER), 43–52.
- Desti Kartikasari, Lilis Komariyah, & Alit Rahmat. (2023). Aspek Psikologis Dalam Pembelajaran Renang: Systematic Literature Review. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(3), 294–306. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i3.433>
- Erliza, Y. (2018). Peningkatan Pembelajaran Gerak Dasar Renang Dengan Pendekatan Bermain Siswa Kelas Iv Sdn 125 Kecamatan Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 7(2), 107–112. <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/download/6521/5879>
- Harahap, A. R., & Wijayanti, L. (2022). Penerapan Crowdsourcing dalam Interaksi Komunitas Informasi di Indonesia: Systematic Literature Review. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v8i2.46649>
- Hasmarita, S., & Husaeni, A. (2020). Pendekatan Bermain Untuk Hasil Belajar Renang Gaya Bebas. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 1(2), 26–31. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v1i2.17>
- Hidayat, T. A. S. (2019). MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN RENANG GAYA BEBAS (TriAs) UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(1), 56–67. <https://doi.org/10.21009/gjik.101.06>
- Pradana, V. O., Hermawan, I., & Marani, I. N. (2018). Model latihan core stability cabang olahraga renang gaya kupu-kupu untuk usia 9-10 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 60–68. <https://doi.org/10.21831/jk.v6i1.19951>
- Prasetyo, D., Gani, R. A., & Ismaya, B. (2021). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Renang di SMA Negeri 5 Karawang: Student Interest in Learning Swimming. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 81–89. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO/article/view/4849>
- PUTRA, I. M., & ANDALA, S. (2020). Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Renang Dengan Pendekatan Bermain. *Jurnal Muara Olahraga*, 2(2), 280–291. <https://doi.org/10.52060/jmo.v2i2.313>
- Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). Analisis Mesin Pencarian Google Scholar Sebagai Sumber Baru Untuk Kutipan. *Journal CERITA*, 3(2), 193–205. <https://doi.org/10.33050/cerita.v3i2.657>
- Ridwan, M. (2020). Small sided games meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan bermain sepakbola. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31258/jope.3.1.35-42>
- Rusdiana, S., Diponegoro, J., Bondowoso, K., Timur, J., Penelitian Ternak, B., & Pertanian

- Republik Indonesia, K. (2022). Peranan Kelembagaan Peternakan, Sebuah Eksistensi Bukan Hanya Mimpi: Ulasan dengan Metode Systematic Literature Review (SLR) The Role of Animal Husbandry Institutions, An Existence Not Just a Dream: A Review Using the Systematic Literature Review (SLR) Me. *Jurnal Peternakan*, 19(1), 9–21. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/peternakan>
- Safitri, D., Nasution, T. A., & Marini, N. (2021). JOTE Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 Halaman 14-23 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 14–23.
- Sartono, S., & Adityatama, F. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Renang Terhadap Kondisi Fisik Pada Anak Usia 8 Tahun. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i2.262>
- Susanto, E. (2016). Model Permainan Air (Water Fun Games) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 76–84. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/17105>
- Susanto Heru, B., & Listianingsih, F. (2019). Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School* 6 , 6, 96–104.
- Yudha Prawira, A., Prabowo, E., & Febrianto, F. (2021). Model Pembelajaran Olahraga Renang Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 300–308. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.995>