Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Volume 11 Nomor 03 Tahun 2023
ISSN : 2338-798X
nttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani

PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN AIR TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS

Hariadi Prayogo*, Fifukha Dwi Khory

S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*Hariadi.19044@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disingkat PJOK Salah satu pelajaran wajib dan terlaksana di jenjang sekolah dasar. PJOK tidak hanya aktivitas fisik dan cabang olahraga tertentu saja namun pembelajaran PJOK juga diatur kementerian Pendidikan materi pembelajaran PJOK terdiri Pembelajaran akuatik yang paling umum diterapkan di sekolah ialah renang di tingkat sekolah dasar merupakan pembelajaran yang menyenangkan dalam renang perlu adanya penguasaan Teknik berenang untuk bisa berenang. Pada jejang sekolah dasar pemberian pembelajaran renang merupakan aspek dasar siswa agar bisa berenang. Selain aspek keterampilan renang pembelajaran renang sekolah dasar perlu permainan agar siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran renang variasi permianan sesuai dengan pembelajaran renang gaya bebas salah satunya adalah permainan air. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh pemberian permainan air terhadap hasil belajar renang gaya bebas. Desain penelitian eksperimen murni pendekatan kuantitatif, pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Populasi ada 3 kelas V/A, V/B, dan V/C dengan jumlah 110 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas V/B dengan jumlah 22 siswa. Dengan pendekatan one group pretest-posttest design. Hasil penelitian analisis data SPSS dengan hasil pretest 1.593 dan posttest 1.788 ditemukan selisih nilai sebesar 195 signifikan 0,000 < 0,05 dapat dinyatakan ada pengaruh berdasarkan nilai mean sebesar 11,50% terhadap hasil belajar renang gaya bebas.

Kata Kunci: permainan air; pengenalan air; hasil belajar

Abstract

Physical education sports and health abbreviated as PJOK One of the compulsory and implemented lessons at the elementary school level. PJOK is not only physical activity and certain sports but PJOK learning is also regulated by the Ministry of Education PJOK learning material consists of aquatic learning which is most commonly applied in schools is swimming at the elementary school level is a fun learning in swimming it is necessary to master swimming techniques to be able to swim. At the elementary school level, the provision of swimming lessons is a basic aspect of students being able to swim. In addition to aspects of swimming skills, elementary school swimming lessons need games so that students do not get bored following swimming lessons, variations of games in accordance with freestyle swimming learning, one of which is water games. The purpose of the study was to determine the effect of giving water games on freestyle swimming learning outcomes. Pure experimental research design quantitative approach, sampling using cluster random sampling technique. The population was 3 classes V/A, V/B, and V/C with a total of 110 students. The sample of this study was class V/B with 22 students. With a one group pretest-posttest design approach. The results of the SPSS data analysis research with the results of the pretest 1,593 and posttest 1,788 found a difference in value of 195 significant 0.000 <0.05 can be stated that there is an influence based on the mean value of 11.50% on the learning outcomes of freestyle swimming.

Keywords: water play; water recognition; learning outcomes

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran sekolah menurut peraturan pemerintah nomor 20 tahun 2003 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, pengendalian diri, kepribadian, keerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan memerlukan kesatuan komponen yang utuh dalam bentuk Pendidikan nasional sebagai sistem satuan Pendidikan yang mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang unggul segala bidang diperlukan kurikulum yang dapat mengembangkan peran mata pelajaran sekolah diajarkan oleh sekolah kepada siswa jenjang sekolah dasar

Peran mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar diperlukan salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga atau bisa disebut dengan PJOK. Pembelajaran PJOK merupakan pembelajaran rutin seminggu sekali yang diterapkan disekolah tak heran pembelajaran PJOK sering dinantikan siswa-siswi sekolah dasar. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada aktifitas fisik olahraga dan salah satu cabang olahraga tertentu pembelajaran PJOK berlandasakan lima aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, tumbuh kembang, psikis dan penalaran. Hal ini merujuk pada sistem kurikulum menurut kementerian Pendidikan Indonesia dengan materi pembelakaran PJOK disekolah mempunyai rencana pelaksanaan pembelajaran atau disebut dengan RPP sesuai kemampuan sekolah masing-masing (Ridwan, 2021).

Pembelajaran PJOK berpedoman pada penetapan kurikulum di sekolah terdapat materi pelajaran yang paling umum dilaksanakan di sekolah terdapat materi pembelajaran PJOK yaitu bola besar, bola kecil, atletik, beladiri, kebugaran jasmani, senam lantai, senam irama, akuatik, bahaya pergaulan bebas dan bahaya NAPZA. Materi pembelajaran PJOK akuatik merupakan materi yang sering terlewat atau bahkan tidak diajarkan ketika pembelajaran PJOK hanya sekolah tertentu saja yang bisa menerapkan pembelajaran akuatik dikarenakan banyak sekolah yang tidak ada sarana dan prasaranya yaitu kolam renang sebagai media pembelajaran akuatik , pembelajaran PJOK akuatik sering terlewat dikarenakan perizinan dari pihak sekolah dan kolam renang biasanya tidak ada kesepakatan sehingga pembelajaran akuatik hanya sebatas teori pengetahuan saja di dalam kelas tidak adanya praktek langsung lapangan sering kali keterampilan tersebut diambil dari nilai pengetahuan (Boy Sandy et al., 2022)

Materi pembelajaran PJOK akuatik di sekolah terdiri dari renang, locat indah, polo air, renang artistik dan kano. Renang merupakan tahap dasar ketika ingin melanjutkan ke loncat indah, polo air, renang artistik dan kano. Berdasarkan hasil pegamatan oleh tim peneliti mempertimbangkan bawa usia sekolah dasar berkisar 6 tahun sampai 12 tahun diperlukan dasar-dasar pembelajaran akuatik. Pembelajaran renang umunya diterapkan di sekolah dasar di Surabaya (Balan & Shaao, 2014). Pembelajaran renang terdiri dari empat gaya yang diakui dan dipertandingkan oleh organisasi Pemerintah Persatuan Renang Seluruh Indonesia atau disingkat menjadi PRSI (Haking & Soepriyanto, 2019).

Freestyle crawl merupakan gaya bebas salah satu gaya renang yang dilakukan dengan badan terlungkup diatas permukaan air. Gerakan lengan diayunkan kedepan mendayung lalu fase penangkapan dan di sapuan air ke bawah air kemudian Kembali lagi dengan kombinasi bergantian tangan kiri dan kanan diikuti dengan gerakan tungkai ke atas dan ke bawah menyesuaikan pengambilan nafas. *Backstroke* merupakan gaya punggung salah satu gaya dengan posisi tubuh keadaan terlentang kepala tetap di permukaan air. Gerakan lengan ke depan diatas permukaan air lalu didorong belakang dibawah permukaan air dilakukan bergantian dengan gerakan tungkai naik turun keadaan terlentang dengan pengambilan nafas dilakukan dengan kepala terletang diatas permukaan air. *Butterfly stroke* merupakan gaya suatu gaya renang dilakukan dengan posisi badan terlungkup. Gerakan lengan dibawa ke depan di atas permukaan air secara bersama-sama dan ditarik ke belakang secara bersama-sama diikuti dengan gerakan tungkai ke atas dan ke bawah yang dilakukan secara bersama-sama simultan pada level yang sama. Breaststroke gaya dada merupakan suau gaya berenang dilakukan dengan posisi tubuh dalam keadaan telungkup tangan di dorong dari dada ke depan secara bersama-sama dan dibawa ke belakang secara bersama-sama sampai batas pinggang dikordinasikan dengan tendangan tungkai memutar ke luar tanpa gerakan mengnting dan dolphin (Lynn, 2019).

Pembelajaran PJOK renang usia sekolah dasar mengutamakan gerak dasar siswa dalam menerima pembelajaran renang siswa tidak diwajibkan bisa berenang seperti atlet perenang pada umumnya pembelajaran PJOK juga memperhatikan proses belajar siswa secara pengetahuan, keterampilan dan psikologi siswa (Haking & Soepriyanto, 2019). selain iu gaya bebas merupakan pilihan paling tepat ketika diaplikasikan di pembelajaran PJOK renang. Karena gaya bebas merupakan gaya pertama kali ketika diajarkan belajar renang gaya bebas juga dapat diberikan kepada siswa sekolah dasar pada saat pembelajaran

 ISSN : 2338-798X

PJOK renang salah satu gaya renang yang memiliki keistimewaan gaya berenang seperti berjalan di permukaan air. Dasar teknik renang gaya bebas memerlukan dasar yang perlu dipelajari paling tepat ialah dengan mengenalkan siswa (Susanto, 2016) tentang dasar berenang untuk siswa sekolah dasar guru PJOK melakukan upaya pembelajaran PJOK dengan permainan air, pengambilan nafas mengapung, gerakan tungkai dan meluncur (Phytanza & Burhaen, 2019)

Permainan air memiliki tujuan khusus sendiri selain dapat menekankan kesenangan dan kegembiraan permainan air dapat dijadikan motivasi minat belajar diharapkan hasil belajar renang gaya bebas dapat meningkat. Penerapan permainana air memiliki kentungan dari aktifitas diantaranya mengoptimalkan pertumbuhan tubuh, berkembangnya kterampilan yang berguna pada dirinya, dapat mengontrol diri, kesempatan dapat menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada, kesempatan bergaul dengan teman-teman, salah satu cara mengatasi kemarahan iri dengki, menambah dayatahan ekstra energi tubuh (Rodríguez González et al., 2022). Permainan menjaring ikan merupakan permainan dilakukan di kolam dangkal dengan membentuk tim penangkap dan tim ikan.

Tim penjaring tidak boleh menangkap ketika tim ikan sedang menyelam. Permainan gerobak air merupakan permainan berkelompok tim pedorong bertugas sebagai pendorong tim gerobak sebagai tim yang bertugas sebagai gerobak dengan adu kecepatan sampai garis selesai. Permaianan mengambil gelang permainan ini dilakukan secara individu dengan posisi gelang disebar saling berhadapan dengan siswa lain bunyi peluit menandahkan gelang secepat cepatnya diambil dalam menyelam. Permainan mencari harta permainan individu ini dengan disebarnya siswa dengan area kolam yang ditentuka dengan kedalaman sedang siswa menyembar ke seluruh kolam dengan mencari harta karun mainan yang sudah disebar sebelumnya (Hudson, 2015).

Permainan air merupakan tahapan dasar pembelajaran renang gaya bebas pada siswa. Beradaptasi pada air permainan air bisa dilakukan untuk mengurangi aquaphobia (Balan & Shaao, 2014). Selain itu permainan air menghilangkan kejenuhan pada awal pembelajran renang gaya bebas permainan air yang dilakukan oleh siswa dengan gembira tanpa disadari siswa telah mengenal sifat air (Hudson, 2015). Air memberikan hambatan yang cukup besar dengan permainan air perasaan takut terhadap air akan hilang dan timbulah percaya diri (Mustaqim, 2012). Pembelajaran renang gaya bebas bisa seru ketika pembelajaran dalam bentuk permainan air di kolam renang. Siswa sekolah dasar bisa melaksanakan pembelajaran renang gaya bebas sekaligus bermain di kolam renang. Melihat sudut pandang dari peneliti masih banyak guru PJOK mengajar di sekolah dasar di Surabaya tidak melakukan permainan air hanya fokus pada renang gaya bebas saja sehingga pembelajaran renang gaya bebas cenderung monotn kurang variasi dan inovasi membuat siswa sering kali bosan dan malas mengikuti pembelajaran renang gaya bebas (Pamungkas, 2020).

METODE

Metode penelitian menggunakan eksperimen murni digunakan untuk mengetahui sebab akibat di antara variabel. Seorang peneliti sejauh mungkin harus variasi atau perubahan diakibatkan oleh adanya variabel bebas (Maksum Ali, 2018). Desain penlitian menggunakan one group pretest posttest design dengan populasi mengunakan cluster random sampling 3 kelas setiap kelas berjumlah 35 V/A, V/B dan V/C dengan jumlah 105. Namun berdasarkan pemilihan terpilih kelas V/B 35 orang namun berdasarkan kriteria ekslusi siswa terpilih menjadi 22 orang berdasarkan pertimbangan yang ada.

Penelitian ini menggunakan tes keterampilan renang gaya bebas adopsi dari buku guru aktif berolahraga. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Kelas IV SD halaman 203-205. Analisis data menggunakan Statistical Product and Service Solutions. SPSS 22 uji deskriptif, uji normalitas Kolmogorov-smirnov, uji paired t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan data yang diperoleh dari hasil tes keterampilan renang gaya bebas buku guru aktif berolahraga. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IV SD halaman 203-295. Subjek penelitian sampel eksperimen kelas V/B yang berjumlah 22 siswa dilaksanakan pretest renang gaya bebas dengan jarak 10 meter kemudian hasil renang gaya bebas dinilai oleh 3 orang observer ahli dibidang renang kemudian diberikan treatment permainan air menjaring ikan, permainan gerobak air, permainan mengambil gelang, permainan mencari harta karun dan diberikan pengenalan air seperti, berjalan berpegangan tangan, berlari berpegangan tangan, kepala masuk ke dalam air, meluncur di tepi kolam, menyelam melalui rintangan teman, mengapung posisi tengkurap, melompat ke air, menggerakkan tungkai di tepi kolam. posttest juga dilakukan penilaian renang gaya bebas dengan jarak 10 meter dengan 3 orang observer ahli di bidang renang .Kemudian hasil dari pretest dan posttest diketahui besar peningkatan dari pengaruh pemberian permainan air terhadap hasil belajar renang gaya bebas (Mashud & Kristiyandaru, 2019).

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Renang Gaya Bebas

No	Hasil Belajar Renang Gaya Bebas		Eksperimen	
	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persen
1	90 - 100	Sangat Baik	3	13,6%
2	80 - 89	Baik	9	40,9%
3	70 - 79	Cukup	10	45,5%
4	< 70	Kurang	0	0%
Total			22	100%

Hasil kategori tingkat keterampilan renang gaya bebas saat posttest sebagai berikut:

1. Data dari kelompok eksperimen sejumlah 22 siswa yang termasuk dalam kategori cukup dengan presentase 45,5%. Pada kelompok eksperimen sejumlah 10 siswa yang termasuk dalam kategori cukup.
2. Data dari kelompok eksperimen sejumlah 22 siswa yang termasuk dalam kategori baik dengan presentase 40,9%. Pada kelompok eksperimen sejumlah 9 siswa yang termasuk dalam kategori baik.
3. Data dari kelompok eksperimen sejumlah 22 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase 13,6%. Pada kelompok eksperimen sejumlah 3 siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 2. Deskripsi statistik Hasil Belajar Renang Gaya Bebas

Tes Keterampilan Renang Gaya Bebas	N	Mean	Standart deviasi	Minimum	Maximum
Pretest	22	72,3636	10,23786	48,00	92,00
Posttest	22	81,2273	6,19471	73,00	95,00

Berdasarkan dari analisis diperoleh data statistik sebagai berikut:

1. Jumlah data siswa kelompok eksperimen kelas V/B sebanyak 22 siswa yang mengikuti pretest dan posttest.
2. Nilai rata-rata siswa saat pretest diperoleh 72,36 dan rata-rata nilai pada posttest diperoleh 81,23.
3. Nilai Standart deviasi pretest adalah 10,23786 sedangkan posttest adalah 6,19471.
4. Nilai Minimum pretest adalah 48,00 sedangkan posttest 73,00.
5. Maximum pretest adalah 92,00 sedangkan posttest 95,00

Tabel 3. Uji Normalitas Data Kolmogorov-Smirnov

Tes Keterampilan Renang Gaya Bebas	Kolmogorov-Smirnov	Kesimpulan
	Sig.	
Pretest	0,001	Tidak Normal
Posttest	0,016	Tidak Normal

Uji Kolmogorov-Smirnov adalah uji yang digunakan untuk membuktikan bahwa data yang di teliti berdistribusi normal. Jika Uji Kolmogorov-smirnov adalah uji yang digunakan untuk membuktikan bahwa data yang di teliti berdistribusi normal. Jika nilai Sig. > 0,05. Pada kelompok eksperimen hasil penelitian hasil belajar renang gaya bebas pada saat pretest 0,001 dan posttest 0,016. Maka disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari uji normalitas Kolmogorov-smirnov berdistribusi tidak normal karena nilai Sig. < 0,05.

Tabel 4. Uji Wilcoxon

	N	Negatif Rank	Positif Rank	Ties	Z	Asymp. Sig.
Pretest Posttest	22	0,00	11,50	0	-4,1	0,000

Uji Wilcoxon adalah uji beda non parametris pada dua sampel yang berpasangan dengan membandingkan perbedaan nilai mean dua kelompok berpasangan. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan yang signifikan (Hipotesis diterima), sedangkan jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada perbedaan yang signifikan (Hipotesis ditolak).

1. Negatif Rank merupakan selisih negatif untuk pretest dan posttest adalah 0,00 artinya tidak ada penurunan antara nilai pretest ke posttest
2. Positif Rank merupakan selisih positif pretest dan posttest. Terdapat nilai N dengan jumlah 22 siswa. Artinya 22 siswa mengalami peningkatan hasil belajar renang gaya bebas sebesar 11,50
3. Ties merupakan nilai kesamaan antara pretest dan postest. Jika nilai ties 0 sehingga tidak ada nilai yang sama antara pretest dan posttest.
4. Berdasarkan output nilai test statistics diketahui nilai Z sebesar -4,111 dan Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 lebih kecil dari nilai <0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berati ada pengaruh permainan air terhadap hasil belajar renang gaya bebas.

Hasil Penelitian tentang pengaruh pemberian permainan air terhadap hasil belajar renang gaya bebas. Permainan air adalah pengenalan siswa terhadap air tanpa disadari membuat siswa akan lebih tertarik

ISSN : 2338-798X

mengikuti pembelajaran renang gaya bebas. Selain itu pembelajaran renang gaya bebas jika diberikan permainan air bagi siswa sekolah dasar membuat pembelajaran lebih aktif menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan teori hukum efek belajar Edward Lee Thorndike intensitas stimulus dan respon akan meningkat apabila dalam keadaan yang menyenangkan (Firdaus, 2012). Menurut Dr. Scott Rodeo beberapa prinsip teori mekanika gerak renang yang perlu diperhatikan adalah daya apung merupakan kunci untuk mempertahkanan daya apung dalam air sesuai dengan hukum "Archimedes" menyatakan bila sebuah benda berada didalam air, benda akan mendapatkan tekanan dari atas besarnya sama dengan berat air (Riewald & Rodeo, 2015).

Dorongan merupakan daya dorong untuk tubuh maju kedepan dalam renang ada dua gaya kekuatan power force dihasilkan oleh cambukan atau dorongan kaki dengan gerakan sinkron (Douglas et al., 2023), Hambatan berenang juga meminimalisir hambatan air yang menimbulkan daya laju menjadi lambat. Air bersifat menetap setiap benda yang melewatinya demikian dengan tubuh manusia bergerak maju akan menghasilkan aliran air turbelen (Lynn, 2019). Kesalahan yang sering dilakukan oleh siswa posisi tubuh perenang tidak dapat mengapung dengan baik sehingga sulit untuk berenang. Pengambilan nafas yang terlalu terangkat membuat badan menjadi berat dan turun kedalam air (Sin & Hudayani, 2020). Renang gaya bebas dianggap cocok digunakan untuk proritas anak sekolah dasar sebagian masih pemula, gaya bebas memiliki keistimewaan mudah dipelajari oleh anak (Sato et al., 2019)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil yang sudah di uraikan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pemberian permainan air terhadap hasil belajar renang gaya bebas dapat dibuktikan pada tabel 4.5 yang menyatakan nilai Sig. 0,000 dengan taraf signifikasi 0,05 jadi nilai Sig. 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dalan pengaruh pemberian permainan air terhadap hasil belajar renang gaya bebas.
2. Pada nilai keterampilan terdapat perbedaan antara hasil pretest sebesar 1.593 dan hasil posttest sebesar 1.788 nilai selisih 195. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan 11,50%. Terhadap hasil belajar renang gaya bebas pada siswa kelas V/B SDN Medokan Ayu II/615 Surabaya

Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil dari penelitian pembahasan dan simpulan yaitu dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perlu adanya variasi permainan air terhadap pembelajaran renang gaya bebas sesuai dengan dasar gerakan gaya bebas seperti menahan nafas, menggerakan kaki, menggerakan tangan dan keseimbangan tubuh ketika berada di air
2. Saran untuk treatment gaya bebas perlu adanya video penjelasan renang gaya bebas supaya siswa dapat jelas dan paham mengenai gerakan renang gaya bebas yang benar.

DAFTAR PUSTAKA

Balan, V., & Shaao, M. (2014). *Study on Improving the Specific Content of Teaching Physical Education Classes through Movement Games in Primary School*. *117*. http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.197

Boy Sandy, Bafirman, Damrah, Wilda Welis, Bambang Muhammad Arba'i, & Trio Nanda Putra. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang Pjok Pada Kelas Iv Sd Negeri 179 Pekanbaru. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, *7*(2), 199–210. https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2111

Douglas, D., Sukiri, & Marlina, N. (2023). *Effectiveness of Game Based Freestyle Swimming Training Models For Early Children*. *14*(01), 121–128.

Firdaus, K. (2012). Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Nomor August).

Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD*. *2*(4).

Hudson, P. (2015). *Best Ever Swimming Pool Games* (1 ed., Nomor 1).

Lynn, A. (2019). Crowood Sports Guides Swimming. In *The Crowood Press Ltd* (Vol. 15, Nomor 2). The Crowood Press Ltd.

Maksum Ali. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*.

Mashud, & Kristiyandaru, A. (2019). Variasi Dan Kombinasi Dasar Gerak Renang. In *Prodi JPOK FKIP ULM Press* (Nomor Maret).

Mustaqim, R. (2012). *Pengembangan Model Permainan Kereta Air Untuk Pengenalan Air Bagi Pemula Usia 6-8 Tahun di Klub Renang Amarta Aquatic Kota Malang*.

Pamungkas, G. S. (2020). Pengaruh pengenalan air terhadap tingkat aquaphobia. *Journal of Physical Education*, *1*(3).

Phytanza, D. T. P., & Burhaen, E. (2019). Aquatic Activities As Play Therapy Children Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Disabilities Sports & Health Sciences*, *2*(December), 64–71. https://doi.org/10.33438/ijdshs.652086

Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *5*(3).

Riewald, S., & Rodeo, S. (2015). Science of Swimming Faster. In *Science of Swimming Faster*. https://doi.org/10.5040/9781492595854

Rodríguez González, L., Melguizo-Ibáñez, E., Martín-Moya, R., & González-Valero, G. (2022). Study of strength training on swimming performance. A systematic review. *Science and Sports*, *xxxx*. https://doi.org/10.1016/j.scispo.2022.09.002

Sato, T., Ellison, D. W., & Eckert, K. (2019). African American pre-service physical education teachers' learning about aquatic courses. *European Physical Education Review*, *25*(3).

Sin, T. H., & Hudayani, F. (2020). The Influence of Swimming Learning Method Using Swimming Board Towards Students' Interest In Freestyle. *Jurnal Keolahragaan*, *8*(2), 216–221. https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.34412

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).

UNESA
Universitas Negeri Surabaya