

Pengembangan Permainan Lempar Tangkap Bola untuk Pengenalan Air *Toddler* Klub ERMS Academy

Vanya Shalshabilla Meisya Putri ^{a,1,*}, Ahmad Junaidi ^{a,2}, Yuskhil Mushofi ^{a,3}, Ary Artanty ^{a,4}, Luthfie Lufthansa ^{a,5}, Dwi Budiono ^{a,6}

^a Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Insan Budi Utomo, Jl. Citandui No.46, Indonesia

¹ vanyasalshabilla.m.p@gmail.com; ² ahmadjunaidi@uibu.ac.id; ³ yuskhilgalbina@gmail.com; ⁴ aryartanty@uibu.ac.id;

⁵ luthfie@uibu.ac.id; ⁶ dbudiono07@gmail.com

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received 2025-07-14

Revised 2025-09-03

Accepted 2025-09-25

Keywords

Game Development
Introduction to Water
Toddlers

Kata kunci

Pengembangan
Permainan Pengenalan
Air
Toddler

ABSTRACT

This research on the development of the ball throwing and catching game model was conducted because many ERMS Academy students were afraid of water and were hampered in learning about water introduction. This research and development used ERMS Academy students aged 3-4 years as research subjects. The purpose of this research was to eliminate children's fear of water. The Borg and Gall model method was chosen by researchers to be applied in this research and development. This model uses the technique of collecting results from expert validation and testing through experiments. The results of the research and development of the ball throwing and catching game model for toddlers showed that (1) the ball throwing and catching game model for water introduction in toddlers was proven to be accurate in increasing children's swimming abilities (2) validation tests by swimming experts showed that the ball throwing and catching game model for water introduction in toddlers was feasible to be implemented, (3) The ball throwing and catching game model showed that water introduction in toddlers worked well. This shows that there is a difference between the results before and after the action was taken.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstrak

Penelitian pengembangan model permainan lempar tangkap bola ini dilakukan karena banyaknya murid ERMS Academy yang takut terhadap air dan terhambat dalam pembelajaran pengenalan air. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan siswa ERMS Academy berusia 3-4 tahun sebagai subyek penelitian. Maksud dari penelitian ini adalah untuk menghilangkan rasa takut anak terhadap air. Metode model Borg dan Gall menjadi pilihan peneliti untuk diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini. Model ini menggunakan teknik pengumpulan hasil dari validasi pakar dan pengujian melalui eksperimen. Hasil penelitian dan pengembangan model permainan lempar tangkap bola untuk toddler menunjukkan bahwa (1) model permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air pada toddler terbukti akurat dalam meningkatnya kemampuan berenang anak (2) uji validasi oleh pakar renang menunjukkan hasil bahwa model permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air pada toddler layak untuk diterapkan, (3) Model permainan lempar tangkap bola menunjukkan bahwa pengenalan air pada toddler bekerja dengan baik. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Perkembangan motorik *toddler* merupakan aspek krusial dalam proses tumbuh kembang, dimana pengenalan terhadap aktivitas air dapat memberikan stimulasi yang signifikan. Melalui pengalaman berinteraksi dengan air, anak tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian dalam beraktivitas. Pengenalan air pada anak usia dini dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mental serta melatih keterampilan sosial. Selain itu dengan melakukan aktivitas di air dapat membuat anak lebih rileks, lebih percaya diri juga meningkatkan kesehatan jantung. Tetikay dalam (Mustaqim, n.d.) mengatakan bahwa membiasakan tubuh terbiasa dengan air dimaksudkan untuk membiasakan tubuh terbiasa dengan suhu air, seperti dengan melakukan gerakan-gerakan kecil. Usia yang tepat untuk memperkenalkan olahraga renang akuatik pada *toddler* (Sofan et al., 2019). Batasan usia kronologis individu adalah yang dimaksud dengan anak usia dini. Dalam kajian psikologi, para ahli mengelompokkan usia kronologi manusia menjadi *pranatal, adulthood, middle, and late adulthood* (Nur Hamzah, 2020).

Anak usia dini atau *toddler* (usia emas) adalah waktu yang sangat baik untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Pendapat Hibana (Hibana, 2018) menyatakan bahwa *toddler* merupakan usia yang sangat baik untuk mengembangkan berbagai potensi jika mereka menerima pendidikan yang direncanakan dan terstruktur serta mengikuti standar dan prinsip hidup yang mereka anut. *Toddler* merupakan anak dalam usia antara 0-8 tahun yang mengalami *golden age* atau masa emas, hal ini ditandai dengan meningkatnya perkembangan otak dan fisik yang pesat pada periode ini. Anak yang sudah belajar berenang saat usia dini menunjukkan bahwa mereka lebih terampil dalam berenang dibandingkan anak yang belajar saat sudah dewasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Anderson & Rodriguez, 2014 “*Significant differences were found in the age at which children started lessons, the younger they were when they attained level proficiency*” (Hermawan et al., 2018). Hampir semua siswa sering mengalami berbagai komponen psikologis yang mempengaruhi pengalaman mereka saat mereka berenang atau bermain olahraga (Desti Kartikasari et al., 2023). Hal ini dikarenakan peserta didik menghadapi tantangan emosional seperti kecemasan, ketegangan, dan antusiasme selama proses belajar mereka (Hasibuan, 2020).

Idealnya *toddler* dapat melakukan gerakan dasar berenang seperti mengapung, meluncur, serta gerakan menendang kaki maupun membuka tangan. Namun fakta yang peneliti temukan di lapangan menunjukkan bahwa: (1) rasa cemas muncul saat anak masuk ke air. (2) saat melakukan teknik *bubbling* atau pernafasan melalui hidung anak cenderung merasa cemas dan tidak mau melakukan gerakan tersebut. (3) anak merasa cemas untuk memasukkan kepala ke air. (4) anak tidak mampu untuk meluncur secara mandiri. Tentunya anak harus mampu dan terbiasa berada di dalam air maka dibuatlah latihan pembiasaan untuk anak yang akan melakukan aktivitas air (Nurhaliza Sofia et al., 2024).

Dengan adanya hal tersebut peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap anak usia dini yang

dididik oleh peneliti di Klub ERMS Academy melalui pengamatan dengan jumlah siswa 10 anak. Hasil pengamatan menunjukkan sebanyak 5 anak atau sebanyak 50% anak cemas saat berada di air, hal ini ditandai dengan anak tidak mau terkena air dan tidak mau memasukkan kepala ke air. Sebanyak 2 anak atau 20% anak merasa sedikit takut dengan air, ditandai dengan anak berani masuk ke air tetapi tidak berani untuk membuat gelembung maupun memasukkan kepala ke air. Selanjutnya sebanyak 3 anak atau 30% anak tidak takut dan berani untuk melakukan aktivitas di air.

Hasil dari analisis kebutuhan membuat peneliti memikirkan solusi yang efektif juga efisien terkait permasalahan tersebut. Peneliti juga melakukan telaah pustaka untuk mengkaji permasalahan yang diteliti. Dari hasil telaah pustaka tersebut peneliti menyesuaikan beberapa teori terkait anak usia dini yang disesuaikan dengan subyek penelitian. Pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang membuat anak takut atau tidak mau turun ke air, diantaranya faktor cuaca yang tidak mendukung dalam artian mendung maupun gerimis sehingga suhu air lebih dingin, maupun anak memiliki trauma terhadap air, bisa karena anak pernah tenggelam maupun kejadian tidak menyenangkan lainnya sehingga anak tidak mau turun ke air.

Maka dari itu peneliti menggunakan model permainan lempar tangkap bola untuk membantu dalam pembelajaran pengenalan air anak usia dini. Dengan penerapan permainan ini anak akan bermain sambil belajar pengenalan air, dimulai dengan anak melempar bola ke pelatoh kemudian melakukan gerakan menekuk lutut lalu meniup permukaan air hingga muncul gelembung dari permukaan air dan dilanjutkan dengan menangkap bola dari pelatoh dengan kedua tangan. Hal ini sejalan dengan penelitian Mulyasari yang menunjukkan bahwa anak yang bermain dengan lebih banyak gerakan memiliki kemungkinan untuk mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan di masa depan. Permainan membantu anak menjadi lebih percaya diri dan menyenangkan (Puspitorini et al., 2017).

Peneliti akan mengembangkan model pembelajaran bermain untuk pengenalan air. Pembelajaran *toddler* dengan metode bermain sangat menyenangkan bagi anak (Apriyani, 2021). Metode bermain yang digunakan adalah permainan lempar tangkap bola menggunakan bola karet, yang diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami tentang pengenalan air juga menumbuhkan keberanian serta kesenangan dalam melakukan aktivitas di air. Pendekatan bermain merupakan strategi pembelajaran yang optimal, dengan aktivitas interaktif dan menyenangkan yang memotivasi siswa serta dalam hal ini merujuk pada anak usia dini (Ghofur et al., 2025).

Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas air sejak dini menunjukkan peningkatan keterampilan mental, keterampilan sosial, dan kekuatan fisik. Bermain di air bersama anak usia dini tidak hanya mengajarkan mereka bergerak di air, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, percaya diri, gembira, mengambil risiko, ketertarikan, dan penentuan. "*Children who learn to swim at an early age show advanced development in: (1) Motor skills. (2) Reaction time. (3) Power of concentration. (4) Intelligence. (5) Social behavior. (6) Social interaction. (7) Self-confidence. (8) Independence.*"

(Hernawan et al., 2018).

Dengan demikian, dapat disimpulkan belajar renang sejak usia dini memiliki dampak dalam berbagai aspek yang ada di tubuh manusia. Lebih lanjut Lawton menjelaskan (2013, h. 20), *Children learn through play and fun activities, particularly during the early stages of the learning process. Games can be used as a means of distracting concerned and worried learners by getting them to focus on the requirements of a fun and enjoyable activity.* Metode dasar untuk berenang yang harus dikuasai oleh usia dini adalah teknik pernafasan atau *bubbling* juga teknik mengapung, karena jika anak sudah menguasai kedua teknik tersebut maka akan mudah untuk melanjutkan ke step selanjutnya. Kedua metode ini dikemas dalam bentuk permainan. Permainan akan lebih efektif untuk mengajarkan teknik anak usia dini (Widiastuti & Hamamah, 2017).

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R&D) Borg dan Gall. Secara umum langkah pengembangan Borg dan Gall terdiri dari sepuluh langkah: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi. 2) Persiapan. 3) Menciptakan bentuk awal produk. 4) Tes uji lapangan awal. 5) Revisi produk utama. 6) Revisi produk operasi. 7) Revisi produk operasi. 8) Revisi produk operasi. 9) Revisi produk akhir. 10) Pendistribusian dan pelaksanaan (Waruwu, 2024). Dari langkah umum model pengembangan *research & development* (R&D) Borg dan Gall tersebut, peneliti mengerucutkannya menjadi empat langkah. Adapun empat langkah tersebut adalah: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi. 2) Menciptakan bentuk awal produk. 3) Revisi produk. 4) Pendistribusian produk.

Subjek Penelitian

Subjek pengembangan model permainan lempar tangkap bola untuk anak usia dini di klub erms academy adalah 10 siswa yang diajar oleh pelatih di Klub ERMS Academy.

Instrument Pengumpulan Data

Proses pengembangan yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, diperoleh melalui wawancara dan pengisian kuesioner kepada pelatih dan walimurid kelas *toddler* di klub ERMS Academy. 2) Menciptakan awal produk, diperoleh dari hasil wawancara dan observasi pelatih di klub ERMS Academy. 3) Revisi produk, dilakukan oleh satu ahli pelatih renang, satu ahli renang, dan satu orangtua murid untuk memperoleh saran terkait produk yang dibuat. 4) Pendistribusian produk, dilakukan 2 tahapan yaitu uji coba pada kelompok kecil berjumlah 3 orang dan uji coba pada kelompok besar 10 orang. Produk akhir berupa model permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air anak usia dini di klub ERMS Academy yang dibuat berdasarkan masukan dan rekomendasi ahli serta hasil uji coba kelompok besar.

Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data Penelitian Pengembangan Model Permainan Lempar Tangkap Bola untuk Anak Usia Dini di Klub ERMS Academy adalah metode eksperimen dan dianalisa dari hasil pertemuan setiap minggunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan model permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air anak usia dini berbentuk video pembelajaran. Diharapkan bahwa video pembelajaran ini akan memudahkan pelatih serta guru renang dalam mengajar *toddler* tentang pengenalan air. Adapun hasil yang didapatkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tahap 1 (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Hal pertama yang dilakukan untuk membuat model pembelajaran lempar tangkap bola untuk pengenalan air anak usia dini adalah peneliti merangkum dan mengidentifikasi masalah dengan cara mengumpulkan data, khususnya tentang subjek yang relevan dengan penelitian peneliti. Hal ini diperlukan untuk memeriksa kondisi langsung di lapangan yang berkaitan dengan model permainan lempar bola untuk pengenalan air anak. Peneliti mengumpulkan data melalui survei terhadap sejumlah pelatih renang.

Tabel 1. Hasil Survey Rekan Pelatih

No	Narasumber	Hasil
1	Pelatih A	Penggunaan media permainan memang sangat diperlukan karena memang rata-rata usia murid adalah 1-3 tahun
2	Pelatih B	Penggunaan media permainan perlu divariasi dan ditelaah lebih lanjut terkait teknisnya karena memang rata-rata murid merasa takut saat memasuki kolam
3	Pelatih C	Memang media pembelajaran berupa permainan perlu dikembangkan lagi karena memang usia anak berada dalam usia bermain
4	Pelatih D	Bentuk permainan lempar tangkap bola perlu adanya pengembangan sebagai media pengenalan air agar lebih optimal

Dari hasil pengumpulan informasi bersama 4 rekan pelatih dapat ditarik garis besar bahwa permasalahan yang terjadi adalah kurangnya pengenalan air terhadap *toddler* sehingga anak sulit untuk mempelajari teknik-teknik dalam berenang. Selain itu anak memiliki rasa *traumatic* terhadap air sehingga anak tidak mau turun ke kolam, faktor cuaca dan mood anak juga menentukan lancarnya proses pembelajaran setiap pertemuannya karena memang yang dilatih adalah *toddler* yaitu anak usia 1-3 tahun. Melihat permasalahan diatas peneliti bersama rekan sepakat bahwa metode bermain harus diterapkan sebagai media pembelajaran, seperti yang saat ini sedang diteliti oleh peneliti model permainan lempar tangkap bola menjadi pilihan untuk media pembelajaran pengenalan air *toddler*.

Tahap 2 (Menciptakan Bentuk Awal Produk)

Dalam tahap ini, peneliti membuat desain produk. Desain tersebut akan berupa video yang akan dikaji oleh ahli sebelum diuji pada anak usia dini. Pengembangan model pembelajaran berupa permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air *toddler* ini diharapkan dapat dikembangkan sehingga dapat digunakan. Adapun tahapan model permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air *toddler* adalah sebagai berikut: 1)Pemanasan diatas kolam, 2) Berjalan di area kolam dangkal, 3) Berdiri berhadapan dengan *coach*, 4) Menerima bola yang ditangkap *coach*, 5) Melempar bola dari atas kepala kepada *coach*, 6) Menekuk lutut dan meniup air kolam, 7) Kegiatan dilakukan berulang sampai anak bisa melakukan *bubbling* air yang benar yaitu lewat hidung.

Tahap 3 (Revisi Produk)

Sesudah peneliti mengembangkan desain produk dan menghasilkan video pembelajaran, peneliti melakukan validasi produk dengan cara meminta validasi ahli renang. Ali selaku *coach* renang, Kartika selaku orang tua murid dan Salsa selaku praktisi olahraga renang. Hasil uji ahli yang dilakukan peneliti mendapat beberapa saran membangun yang dapat digunakan untuk menyempurnakan penelitian ini.

Ali, saat melakukan pemanasan diatas kolam harus selalu memantau bagaimana cara murid mengikuti gerakan *coach*, tetap waspada saat menerapkan model permainan lempar tangkap bola walaupun kolam dangkal, gunakan variasi untuk lempar tangkap bola antar teman jika subjek adalah kelompok, jaga jarak aman antara murid dan coach untuk mengurangi resiko cedera anak jatuh ke arah belakang.

Kartika, sebelum menerapkan model permainan lempar tangkap bola berikan stimulasi terlebih dahulu untuk murid agar lebih paham, lakukan pendekatan dengan murid agar tidak ada rasa takut dan merasa senang saat menerapkan model permainan lempar tangkap bola, berikan apresiasi saat anak melakukan gerakan dengan baik dan berikan masukan dengan bahasa yang halus saat anak kurang baik dalam melakukan gerakan.

Salsa, untuk menerapkan model permainan lempar tangkap bola, menggunakan bola karet yang lembut dan aman digunakan, pastikan murid dalam kondisi fisik dan *mood* yang bagus sebelum memulai kegiatan.

Berdasarkan saran yang didapat, peneliti menarik kesimpulan bahwa sebelum melakukan olahraga renang dan menerapkan model permainan lempar tangkap bola perlu memperhatikan suasana hati murid bukan langsung memaksakan kehendak pelatih atau guru. Karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia permainan serta perlu diberikannya simulasi yang jelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran model permainan lempar tangkap bola. Masukan dan kritik yang diberikan akan dikelola lagi oleh peneliti untuk menghasilkan video pembelajaran berupa model permainan lempar tangkap

bola yang lebih baik untuk diuji cobakan di kelompok kecil.

Tahap 4 (Pendistribusian Produk)

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Sebagai kesimpulan dari evaluasi uji coba yang dilakukan pada kelompok yang lebih kecil, peneliti mencapai kesimpulan berikut: 1) Pada dasarnya anak senang melakukan kegiatan di air. 2) Sebagian besar anak suka dengan permainan lempar tangkap bola dan merasa *enjoy* saat melakukannya. 3) Perlu diberikan simulasi sebelum menerapkan model permainan lempar tangkap bola agar murid lebih paham saat menerapkannya. 4) Perlu adanya penjelasan dengan kalimat sederhana agar murid dapat menangkap perintah dengan baik dan benar.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari evaluasi uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti dengan jumlah yang lebih besar dan heterogen: 1) Video pembelajaran berupa permainan lempar tangkap bola dapat dilakukan, hanya memerlukan pengawasan mengingat kegiatan dilakukan di dalam air. 2) Suasana hati antara murid satu dengan lainnya berbeda jadi sebelum melakukan tindakan pastikan terlebih dahulu suasana hati murid dan ciptakan suasana menyenangkan sebelum menerapkan model permainan lempar tangkap bola. 3) Pada dasarnya model permainan lempar tangkap bola adalah sebuah permainan yang dimodifikasi untuk pembelajaran *toddler* dan sesuai dengan usia anak saat melakukan kegiatan, hanya saja sebelum melakukan kegiatan pastikan murid mendapat penjelasan dan contoh dengan bahasa sederhana untuk memudahkan murid menjalankan perintah dengan baik. 4) Model permainan lempar tangkap bola ini dapat dilakukan dengan minimal satu murid satu *coach* dan maksimal empat murid satu *coach*. Penetapan ini didasarkan pada keselamatan dan kemampuan *coach* dalam melakukan pengawasan sesuai dengan keadaan di lapangan (di kolam).

Kondisi kolam juga perlu diperhatikan dengan: 1) Tinggi kolam harus minimal lima puluh sentimeter dan maksimal seratus sentimeter. 2) Kolam tidak bertingkat atau dalam artian area yang digunakan rata. 3) Kolam dalam keadaan bersih untuk menjaga keamanan dan kenyamanan murid karena berada dalam usia *toddler*. 4) Saat menerapkan model permainan lempar tangkap bola putarkan lagu ceria untuk membangun suasana hati murid. 5) Perlu adanya beberapa permainan umum seperti perosotan untuk membangun semangat murid juga *reward* saat murid melakukan gerakan dengan baik.

Pembahasan

Model permainan lempar tangkap bola untuk pengenalan air anak usia dini mendapat hasil yang baik pada saat diterapkan. Model permainan ini dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan untuk membantu pelatih renang juga guru pendidikan jasmani dalam materi pengenalan air serta meningkatkan kemampuan berenang *toddler*. Model permainan ini dibuat berdasarkan analisis pengamatan di lapangan.

Tabel 2. Hasil Pengembangan Model Permainan Lempar Tangkap Bola Untuk Pengenalan Air Toddler di Klub ERMS Academy

No	Subyek	Usia	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	Pertemuan V
1	X1	3 tahun	3	3	4	5	5
2	X2	3 tahun	2	2	3	4	5
3	X3	3 tahun	2	2	3	4	5
4	X4	2 tahun 8 bulan	1	2	3	4	5
5	X5	2 tahun 10 bulan	1	2	3	4	5
6	X6	2 tahun 10 bulan	1	1	2	3	4
7	X7	2 tahun 9 bulan	1	1	2	3	4
8	X8	3 tahun	2	2	3	4	5
9	X9	3 tahun	3	4	5	5	5
10	X10	3 tahun	3	4	5	5	5

Penjelasan hasil setelah treatment :

- Pertemuan minggu 1, hampir semua subjek merasa takut dan tidak nyaman saat berada di kolam, rata-rata murid mulai menangis. Hal ini disebabkan oleh faktor cuaca yang cukup berangin dan juga merupakan masa awal pengenalan dengan pelatih. Murid yang memiliki kendala tersebut pada pertemuan pertama akan diajak keliling kolam baik itu kolam dangkal maupun dalam untuk adaptasi dengan lingkungan serta *branding* dengan pelatih. Untuk murid yang memiliki nilai awal 3 berarti murid cukup merasa nyaman, baik dengan pelatih maupun kolam yang digunakan untuk latihan. Murid dengan nilai awal 3 sudah dapat diarahkan untuk mengikuti gerakan pelatih serta menerapkan model belajar lempar tangkap bola untuk pengenalan air dengan cukup baik.
- Pertemuan minggu 2, masih belum terlalu terlihat perubahan yang signifikan karena masih termasuk dalam tahap pengenalan tapi anak sudah mulai enjoy dan juga nyaman dengan kolam. Anak juga terlihat mulai mempraktikkan model permainan lempar tangkap bola dengan gembira, untuk anak yang mendapat poin 4 berarti anak sudah dapat melakukan teknik *bubbling* dengan baik tanpa hambatan yang berarti.
- Pertemuan minggu 3, pada minggu ini semua subjek sudah *enjoy* dan dapat melakukan teknik *bubbling*, untuk murid yang memiliki poin 3 berarti sudah dapat melakukan *bubbling* lewat mulut, dan murid yang memiliki poin 5 berarti sudah dapat melakukan teknik *bubbling* lewat hidung (pengambilan nafas lewat mulut dan dibuang dalam air lewat hidung).
- Pertemuan minggu 4, setiap murid sudah berprogres dan dapat menerapkan teknik *bubbling* dengan baik, menggunakan metode bermain lempar tangkap bola.
- Pertemuan minggu 5, pada pertemuan ini pengembangan model permainan lempar tangkap bola

terbukti efektif sebagai media pengenalan air *toddler*.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nur Sita Utami dan Sukadiyanto (2014) tentang “Model Pengenalan Air Bagi Siswa Taman Kanak-Kanak” yang menunjukkan hasil bahwa model pemberlajaran bermain dapat diterapkan untuk pembelajaran anak TK. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Hermawan dkk (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Model Permainan Air Untuk Anak Usia Dini” yang menunjukkan hasil beberapa permainan yang cocok untuk diterapkan dalam pengenalan air anak usia dini. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Mustaqim dan Roesdiyanto (2019), dengan judul “Pengembangan Model Permainan Kereta Air Untuk Pengenalan Air Bagi Pemula Usia 6-8 tahun di Klub Renang Amarthia Aquatic Kota Malang” penelitian ini berfokus pada Pengembangan model permainan air sebagai latihan bagi para pemula yang memang belum pernah berenang sebelumnya. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Elsa Konika Panjaitan dkk (2023), dengan judul “Pengaruh Kegiatan Lempar Tangkap Bola Terhadap Motorik Kasar Anak Pada Usia 5-6 Tahun di Paud Anugerah GKPI Pearaja Tarutung”. Hasil penelitian adalah mengetahui pengaruh kegiatan lempar tangkap bola terhadap motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di PAUD Anugerah GKPI Pearaja Tarutung.

KESIMPULAN

Model permainan lempar tangkap bola yang dirancang untuk mengajar anak usia dini mengenal air ini bersifat edukatif, tetapi juga menyenangkan dan menimbulkan semangat bagi anak. Model permainan ini memiliki makna tersirat yaitu teknik pernafasan dalam air yang dikemas secara menyenangkan, aman, dan nyaman. Penerapan model permainan lempar tangkap bola ini memiliki beberapa tahapan, mulai dari tahapan tingkat dasar hingga atas yang tentunya dapat membantu anak usia dini untuk mempelajari teknik-teknik dasar renang pada setiap gaya yang ada.

Sebagai kesimpulan dari tahapan yang diambil peneliti dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa: Model permainan lempar tangkap bola dapat diterapkan untuk pengenalan air anak usia dini; Proses pengembangan model permainan lempar tangkap bola telah melewati beberapa tahapan dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk, dan mendapatkan hasil yang cukup baik untuk dijadikan landasan dalam program pengenalan air anak usia dini; Model permainan lempar tangkap bola perlu dikembangkan lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, N. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- 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>

- Ghofur, A. ., Rohman, A. ., Rahmatulloh, A. D. ., Ayyubi, A. F. A. ., Saputra, A. G. ., Dinata, V. C. ., & Widodo, A. P. . (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola Melalui Pendekatan Bermain Konsep TARL. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(1), 44-52. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i1.695>
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Isa Hasibuan, M., & Pudjijuniarto. (2018). Hubungan Kecemasan Terhadap Ketepatan Servis Backhand Bulutangkis (Pada Pemain Pb. Tridharma Tuban Usia 12-14 Tahun). *Kesehatan Olahraga*, 6(2). <https://doi.org/10.26740/jurnal-kesehatan-olahraga.v6i2.25132>
- Hernawan, Widiastuti, Aprilia Intan Timur & Karishda Pradityana. (2018). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud> Volume 12 Edisi 2 November 2018. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 311–320.
- Hibana S. Rahman. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Mustaqim., & Rusdiyanto (2018). Pengembangan Model Permainan Kereta Air Untuk Pengenalan Air Bagi Pemula Usia 6-8 Tahun Di Klub Renang Amarta Aquatic Kota Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), <https://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2332>
- Nurhaliza Sofia, Akhmad Olih Solihin & Sriningsih. (2024). Program Latihan Anak Prasekolah Usia 5-6 Tahun Melalui Aktivitas Pengenalan Air. *SEMNASPOR*, 1(1), 524-530.
- Puspitorini, W., Kurniati, R., & Tangkudung, J. (2017). Model Pembelajaran Berorientasi Fundamental Dengan Permainan Air Untuk Anak 5 - 6 Tahun. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 333–341. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.11>
- Sofan, E., & Kholik, A. (2019). Penerapan Gaya Mengajar Latihan Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas Siswa Kelas VI SDN Slipi 01 Jakarta. *Jurnal Olahraga Rekreasi*, 1(1), 131-137.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiastuti, W., & Hamamah, F. (2017). Model Pembelajaran Renang (Fh) Bagi Siswa Prasekolah. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 358–368. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.13>