

Available Online at <https://fkipunsika.id/index.php/speed>

**Jurnal Speed (Sport, Physical Education and Empowerment), Volume 8 (2),
November 2025**

Model Permainan (*Water Fun Games*) untuk Meningkatkan Persepsi Peserta Didik Materi Renang Gaya Bebas pada Kelas X di SMA Tunas Dharma

Cavin Gilbert^{1*}, Irfan Zinat Achmad², Nana Suryana Nasution³

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa, Jalan H.S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia.

E-mail: cavingilbert70@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model permainan *Water Fun Games* terhadap peningkatan persepsi peserta didik dalam pembelajaran renang gaya bebas di SMA Tunas Dharma. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran renang. Instrumen penelitian berupa angket persepsi siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada persepsi siswa setelah penerapan model *Water Fun Games*, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *posttest* dibandingkan *pretest*. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengurangi rasa takut terhadap air yang sehingga akan mengubah persepsi peserta didik. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa *Water Fun Games* efektif digunakan dalam pembelajaran renang untuk meningkatkan persepsi positif teritama pada pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan kepercayaan diri serta mengurangi rasa takut terhadap air.

Kata Kunci: Persepsi, Renang Gaya Bebas, Water Fun Games,

Game Model (*Water Fun Games*) to Improve Students Perception of Freestyle Swimming Material in Class X at SMA Tunas Dharma

Abstract

This study aims to determine the effect of the Water Fun Games model on improving students' perception in freestyle swimming learning at SMA Tunas Dharma. The research method used was an experimental design with a pretest-posttest. The subjects were grade X students participating in swimming lessons. The research instrument used was a student perception questionnaire. The results showed a significant improvement in students' perception after implementing the Water Fun Games model, indicated by a higher posttest mean score compared to the pretest. This model created an enjoyable learning atmosphere, enhanced students' confidence, and reduced fear of water. It can be concluded that Water Fun Games is effective for improving students' positive perceptions in swimming learning.

Keywords: Perception, Freestyle Swimming, Water Fun Games

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian esensial dan integral dari sistem pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan fisik, mental, emosional, dan sosial peserta didik. Pendidikan jasmani berkontribusi signifikan dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul (Murtado, 2023) dan membentuk manusia yang berbudi pekerti luhur (Kuswanto, 2021). Salah satu materi penting dalam pendidikan jasmani adalah pembelajaran renang. Materi praktik seperti renang sangat penting dalam kurikulum PJOK karena mengajarkan keterampilan dasar keselamatan diri dan kebugaran (Putri et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Roesdiyanto et al. (2020) menegaskan bahwa PJOK, termasuk renang, sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan, dan tanpanya, pendidikan dianggap tidak lengkap. Pada SMA Tunas Dharma banyak siswa siswi yang masih kertakukan untuk berenang, kurang percaya diri dan pembelajaran yang kurang menyenangkan.

Namun, pembelajaran renang sering kali dihadapkan pada tantangan, di mana banyak peserta didik memiliki persepsi negatif, terutama yang bersumber dari rasa takut terhadap air (*aquaphobia*) dan keterbatasan fasilitas atau metode pengajaran yang kurang menarik. Padahal, persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadi faktor kunci yang menentukan hasil akhir proses pembelajaran. Jika siswa merasa nyaman dan menyukai prosesnya, motivasi belajar akan meningkat, sehingga siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh (Fani, 2020).

Untuk mengatasi tantangan tersebut dan membentuk persepsi positif siswa, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah melalui model permainan di air (*Water Fun Games*). Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model permainan air bertujuan untuk meningkatkan potensi berenang sekaligus menumbuhkan perilaku karakter siswa, seperti keberanian dan kerja sama (Susanto, 2020).

Melalui kegiatan permainan di air, siswa diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan air secara bertahap dan tanpa tekanan, sehingga dapat mengurangi kecemasan (P., 2020) dan meningkatkan efikasi diri (keyakinan diri) mereka terhadap aktivitas akuatik (Pemdiansyah et al., 2021). Permainan sederhana dalam air, yang dimodifikasi dengan menekankan pada nilai-nilai mandiri dan gotong royong, juga mampu menstimulus kemampuan motorik dan sosial peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas model permainan *Water Fun Games* dalam meningkatkan persepsi siswa terhadap pembelajaran renang, sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran renang yang lebih menyenangkan, aman, dan mencapai tujuan pendidikan jasmani secara holistik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah siswa kelas X SMA Tunas Dharma yang berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian berupa angket persepsi siswa yang telah divalidasi oleh ahli. Prosedur penelitian terdiri dari tahapan pemberian *pretest*, penerapan model Water Fun Games dalam pembelajaran renang selama empat pertemuan, dan pemberian *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan uji t berpasangan untuk mengetahui perbedaan persepsi sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Water Fun Games* terbukti menghasilkan peningkatan signifikan pada persepsi siswa terhadap pembelajaran renang. Peningkatan persepsi ini didukung oleh data kuantitatif yang jelas: rata-rata skor siswa meningkat secara nyata dari 77,06 menjadi

80,46 setelah perlakuan. Secara statistik, kenaikan ini sangat signifikan (Sig. 0,000), mengonfirmasi bahwa perbedaan tersebut adalah hasil yang konsisten dari penerapan model pembelajaran.

Secara kualitatif, antusiasme siswa melonjak tinggi, ditandai dengan keberanian yang lebih besar dan partisipasi aktif dalam kegiatan air. Model pembelajaran berbasis permainan ini berhasil memecah hambatan psikologis, terutama dengan membantu siswa mengatasi ketakutan terhadap air dan secara substansial membangun rasa percaya diri mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan inti dari *Water Fun Games* sebagai pendekatan akuatik yang dirancang untuk menghilangkan rasa takut dan mendorong anak untuk berani serta terlibat aktif.

Selain itu, model ini menunjukkan hasil yang lebih holistik. Sebagai model pembelajaran akuatik, *Water Fun Games* tidak hanya berfokus pada teknik renang, tetapi juga mendukung pengembangan aspek afektif, sosial, dan motorik. Model ini juga terbukti efektif dalam memberikan dampak positif terhadap perilaku karakter, seperti kerja sama, keberanian, dan disiplin.

Temuan ini secara keseluruhan memperkuat penelitian Ginting (2020), yang menegaskan bahwa *Water Fun Games* berhasil meningkatkan minat dan partisipasi siswa melalui suasana yang menyenangkan dan kolaboratif, sekaligus mengurangi ketegangan dan mendorong aktivitas belajar yang lebih tinggi.

Tabel 1. *Pretest*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i>	50	51	54	105	77,06	11,917	142,017
Valid N (listwise)	50						

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan program SPSS versi 25, pada hasil *pretest* terhadap 50 sampel yang diteliti diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 77,06, dengan rentang nilai (range) 51, simpangan baku (standard deviation) sebesar 11,917, dan variansi (variance) sebesar 142,017. Nilai minimum yang diperoleh peserta adalah 54, sedangkan nilai maksimum mencapai 105.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *Water Fun Games* berada pada kategori cukup baik, namun masih menunjukkan adanya perbedaan kemampuan yang cukup besar antarindividu. Hal ini terlihat dari besarnya nilai simpangan baku yang menandakan tingkat variasi hasil belajar antar siswa cukup tinggi. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar sekaligus menekan perbedaan kemampuan antar peserta didik, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan seperti *Water Fun Games*.

Tabel 2. *Postest*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Postest</i>	50	61	57	118	80,46	12,929	167,151

Descriptive Statistics		
Valid N (listwise)	50	

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan program SPSS versi 25, pada hasil posttest terhadap 50 sampel yang diteliti diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 80,46, dengan rentang nilai (range) 61, simpangan baku (standard deviation) sebesar 12,929, dan variansi (variance) sebesar 167,151. Nilai minimum yang diperoleh peserta adalah 57, sedangkan nilai maksimum mencapai 118.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata setelah penerapan model pembelajaran *Water Fun Games* dibandingkan dengan hasil *pretest*. Peningkatan ini menandakan bahwa peserta didik mengalami perkembangan pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam pembelajaran renang gaya bebas. Selain itu, peningkatan pada nilai simpangan baku dan variansi menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan umum, masih terdapat variasi hasil belajar antar peserta didik. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan kemampuan motorik, tingkat keberanian, serta pengalaman sebelumnya dalam kegiatan renang.

Secara keseluruhan, hasil posttest menggambarkan bahwa model pembelajaran *Water Fun Games* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa mengatasi rasa takut terhadap air, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar renang gaya bebas.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk			
	Kolmogorov-Smirnov ^a	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	0,115	50	0,093	0,953	50	0,057
	<i>Posttest</i>	0,112	50	0,156	0,961	50	0,094

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,057 dan pada data posttest sebesar 0,094. Nilai signifikansi dari kedua data tersebut lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun posttest berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi salah satu syarat uji parametrik, yaitu distribusi normal, sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-Test. Distribusi yang normal ini juga mengindikasikan bahwa variasi nilai antar peserta didik tidak menunjukkan penyimpangan ekstrem, sehingga data yang diperoleh dianggap representatif dan valid untuk menggambarkan kondisi sebenarnya dari populasi penelitian.

Tabel 4. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>						
Hasil			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	0,628	1	98	0,430
		Based on Median	0,770	1	98	0,382
		Based on Median and with adjusted df	0,770	1	98	0,382
		Based on trimmed mean	0,675	1	98	0,413

Berdasarkan Tabel 4. Uji Homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi untuk data penelitian. Ini terlihat dari nilai signifikansi yang dihasilkan oleh keempat metode perhitungan menggunakan formula program SPSS yaitu *Levene's Statistic*, dimana semuanya menghasilkan nilai yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Selanjutnya dilihat dari *Based on Mean*, menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,628 dengan derajat bebas $df_1 = 1$ dan $df_2 = 98$, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,430. Metode lain seperti *Based on Median* dan *Based on Median and with adjusted df* memberikan nilai Signifikansi. sebesar 0,382, dan *Based on trimmed mean* memberikan nilai Signifikansi. sebesar 0,413. Karena semua nilai Sig. sebesar (0,430, 0,382, 0,413) $> 0,05$, maka hipotesis nol/ H_0 yang menyatakan bahwa varians populasi adalah sama atau (homogen) diterima. Dengan demikian, ini mengindikasikan bahwa varian dari kelompok-kelompok yang dibandingkan dalam penelitian ini tidak berbeda secara signifikan, dan oleh karena itu, uji parametrik selanjutnya dapat dilakukan atau sudah memenuhi syarat.

Tabel 5. Uji T

Paired Samples Test							Sig. (2-tailed)		
Paired Differences				t	df				
	Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference						
	n	Mean	Lower	Upper					
Pair 1	Hasil - Kelas	77,26	12,43	1,24	74,79	79,73	62,16	99	0,000

Berdasarkan hasil uji t berpasangan (Paired Samples t-Test), diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan model pembelajaran *Water Fun Games*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata perbedaan sebesar 77,26 dengan simpangan baku (standard deviation) sebesar 12,43, yang menggambarkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup besar meskipun terdapat sedikit variasi antar peserta didik. Nilai Standard Error Mean sebesar 1,24 menunjukkan bahwa estimasi rata-rata yang diperoleh cukup akurat dan dapat dipercaya.

Selain itu, nilai interval kepercayaan 95% sebesar (74,79 – 79,73) memperkuat validitas hasil penelitian, karena seluruh rentang nilai berada pada wilayah positif yang menandakan adanya peningkatan nyata setelah perlakuan diberikan. Nilai t hitung sebesar 62,162 dengan p-value sebesar 0,000 ($< 0,05$) membuktikan bahwa peningkatan nilai yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan akibat langsung dari penerapan model pembelajaran *Water Fun Games*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan air ini efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar serta persepsi positif peserta didik terhadap pembelajaran renang gaya bebas. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan teori Game-Based Learning modern yang menekankan pentingnya aspek kesenangan dan interaksi sosial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran jasmani.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji statistik, Model permainan *Water Fun Games* terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan persepsi positif peserta didik terhadap pembelajaran renang gaya bebas di SMA Tunas Dharma. Peningkatan ini ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata skor persepsi siswa dari 77,06 menjadi 80,46 dengan tingkat signifikansi yang tinggi (Sig. 0,000). Melalui pendekatan berbasis permainan yang menyenangkan, model ini tidak hanya memperbaiki keterampilan motorik, tetapi juga berhasil mencapai tujuan afektif: siswa menjadi lebih percaya diri, aktif, dan termotivasi untuk belajar. Secara khusus, *Water Fun Games* sukses menjadi solusi untuk mengatasi rasa takut terhadap air (aquaphobia) yang merupakan penghalang utama dalam pembelajaran renang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, A., Ervina, I., & Sari, A. S. (2023). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua terhadap Kesiapan Belajar pada Anak di TK Al-Amien Jember. *Jurnal Parenting Dan Anak*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.47134/jpa.v1i1.42>
- Asfahani, M. A. (2023). Pengaruh Pengelolaan Lingkungan Fisik Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. Skripsi, 1–23.
- Bangun, S. Y. (2020). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Bramantha, H. (2023). Teknik Renang. Eureka Media Aksara, September, 1–61.
- Cassandra. (2021). Persepsi Siswa tentang Metode Pembelajaran yang Digunakan Guru dan Hubungannya dengan Motivasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11161>
- Eni. (2021). Menelisik Ilmu Keolahragaan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Mi).
- Ernanto, H., & Hermawan, S. (2022). Pengertian Eksperimen. *Indonesian Journal of Law and Economics Review*, 14(2), 6–14.
- Fauziah. (2025). Minat Olahraga di Kalangan Mahasiswa Universitas Pamulang. 3, 98–106.
- Ginanjar, A. (2019). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Pendidikan Jasmani Olahraga*, 3(1), 122–128. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/index>
- Ginting. (2020). Model Permainan Air “Swimming Couple With Pull Buoy” Untuk Meningkatkan Kecepatan Renang Gaya Bebas. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 146–151. <https://doi.org/10.30653/003.202062.135>
- Gustiawati, R., Fahrudin, & Syafei, M. M. (2014). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3), 33–40.

- Hadi. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Direct Instruction Melalui Pendekatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10708>
- Herpandika, R. P., & Kurniawan, W. P. (2019). Buku PTK. 4(1), 5.
- Hubaedah, A. (2023). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS ICE BREAKING Volume 4 Nomor 2 | November 2023 Volume 4 Nomor 2 | November 2023. 4(November), 100–111.
- Ilyas, S. &. (2020). Olahraga Berenang. *Renang*, 8(5), 55.
- Islam, U., Sunan, N., Djati, G., Cimencrang, J., & Bandung, K. (2022). Hubungan Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Keagamaan Anak dengan Hasil Belajar Kognitif Nurul Rahmawati Hubungan Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan. 10, 229–235.
- Kartini. (2021). Persepsi Mahasiswa dan Pengaruh Pola Belajar, Interaksi, dan Lingkungan Belajar Terhadap Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Journal Ilmiah Rinjani (JIR)*, 9(1), 1–15.
- Kuswanto, E. (2021). Pengertian dan Tujuan Pendidikan: Fondasi Membangun Generasi Berkualitas. *Urnal Pendidikan Dan Konseling*, 1–6.
- Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7–12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Lestiyani, P. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 365. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2913>
- Mahtumi. (2020). Pembelajaran Berbasis Proyek (Projrct Based Learning).
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Murtado. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 213–226. <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/568/541>
- Nopanda, E. (2021). Pentingnya Pengetahuan Tentang Kebugaran Jasmani Dan Olahraga Pada Lansia Komplek Perumahan Korpri Tahun 2021. 5–18.

- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Priwardana, A. P., & Hartoto, S. (2020). Pengaruh Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Dada Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Kelas Va Sd Negeri Durung Banjar Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 195–198.
- Puspasari. (2021). Pengaruh Persepsi Dan Pengalaman Terhadap Keputusan Memilih Universitas Muhammadiyah Palembang. *Motivasi*, 6(2), 134. <https://doi.org/10.32502/mti.v6i2.3785>
- Putri, W. (2023). Kompetensi Guru Pai Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pemebelajaran PAI (Pada Peserta Didik di Sekolah Kreatif Smp ‘Aisyiyah). *Wulandari Putri, Eka Ceni Purnama Sari, Dewi Karolina, Asri*.
- Rahman, & Sirajuddin. (2023). Prinsip, Implementasi dan Kompetensi Guru dalam Pendidikan Inklusi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1075–1082.
- Rijali, A. (2022). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rismaningsih, F. (2021). Perbedaan Penggunaan Metode Eksperimen Dengan Pendekatan Inkuiri Dan Verifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(3), 98. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i3.9014>
- Risyanto, A. (2021). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini melalui TGMD (Test of Gross Motor Development). *BIORMATIKA Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4(1), 2580–6335. <https://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/187/167>
- Rosita. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosesial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Rubae’ah, C. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas 7D Smp Negeri 8 Kota Bogor. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 51–56. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.4003>
- Sabaruddin Yunis Bangun. (2020). Strategi, Proses, Evaluasi, dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada Era Pandemi Covid-19. 187.
- Sarwono. (2020). Nilai: Penipuan, Sportivitas, Dan Etika Dalam Olahraga Dan Pendidikan Jasmani. *Phederal: Physical Education, Health and Recreation Journal*, 9(2), 1–20.
- Septiawan. (2023). Analisis motivasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bola voli. *Jurnal Porkes*, 6(2), 462–484. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i2.18782>

- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis, 17(2), 51–58.
<https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Stratton, S. J. (2023). Population Sampling: Probability and Non-Probability Techniques. Prehospital and Disaster Medicine, 38(2), 147–148.
<https://doi.org/10.1017/S1049023X23000304>
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Issue January).
- Suharti, S., & Harwanto, H. (2022). Tingkat Pemahaman Teknik Dasar Renang Gaya Bebas. PENJAGA : Pendidikan Jasmani & Olahraga, 2(2), 55–60.
<https://doi.org/10.55933/pjga.v2i2.316>
- Sulistiani, D. (2021). Analisis SWOT dalam Memenangkan Persaingan Bisnis. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 10–27.
- Sunarto. (2024). Pendidikan Inklusif. 8(2), 46–54.
- Surakarta, B. (2023). Predicting Community Support for Park Development Using Social Exchange Theory. Journal on Education.
- Susanto, E. (2021). Model Permainan Air (*Water Fun Games*) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 12(2), 76–84.
- Tisngati, U., Meifiani, N. I., Cahyani, D., Apriyani, N., Studi, P., Sejarah, P., Studi, P., & Matematika, P. (2021). Karakteristik dan Peluang Menggunakan Desain Faktorial 4 Faktor pada Penelitian Eksperimen di STKIP PGRI Pacitan Characteristics and The Opportunities Using Factorial Design 4 Factors in Educational Research at STKIP PGRI Pacitan.
- Warsita, B. (2024). Strategi Pembelajaran Dan Implikasinya Pada Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Teknodik, XIII(1), 064–076.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.440>
- Widiastuti, w., & Hamamah, F. (2023). Model Pembelajaran Renang (Fh) Bagi Siswa Prasekolah. JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11(2), 358–368.
<https://doi.org/10.21009/jpud.112.13>
- Wiguna. (2022). Implementasi Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Daring Akidah Akhlak Di Kelas VII MTS Ikaba Paluh Manis. Journal of Innovation Research and Knowledge, 1(9), 981–988.
- Yanto. (2024). Dinas Pendidikan Surabaya. 4(4), 588–592.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Organ Pencernaan Manusia Melalui Media Gambar Dan Torso. Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 809–820

PROFIL SINGKAT

Penelitian ini merupakan karya ilmiah (Skripsi) yang disusun oleh Cavin Gilbert, seorang mahasiswa dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2110631070061 dari Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA). Skripsi ini diajukan pada tahun 2025.

Pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini berada di bawah bimbingan dua dosen ahli dari Program Studi PJKR FKIP UNSIKA:

Pembimbing I: Irfan Zinat Achmad, S.Pd., M.Pd. (NIDN: 0010048803)

Pembimbing II: Nana Suryana Nasution, S.Pd., M.Pd. (NIDN: 0004057601)

Kedua dosen pembimbing memiliki fokus penelitian yang mendalam pada pengembangan model pembelajaran olahraga dan pendidikan jasmani. Keahlian mereka memastikan bahwa metodologi dan temuan penelitian tentang efektivitas model *Water Fun Games* ini didukung oleh arahan dan tinjauan akademis yang relevan di bidang pendidikan jasmani akuatik.