



Jurnal MUI : Muhammadiyah Untuk Indonesia

E-ISSN

https:



SOSIALISASI “SWIMCARD” UNTUK MENINGKATKAN DAYA TANGKAP SERTA KEMAMPUAN GERAK SISWA SLB

SWIMCARD" SOCIALIZATION TO IMPROVE CAPTURE AND MOVEMENT ABILITIES FOR SPECIAL STUDENTS

Bhayu Billiandri¹, Ipang Setiawan², Martin Sudarmono³, Harry Pramono⁴

1,2Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹bhayubilliandri@mail.unnes.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Oktober) (2020)

Disetujui (November)

(2020)

Dipublikasikan (Januari)

(2021)

Keywords:

*Swimcard,
media,kognitif,
psycomotor,SLB*

Abstrak

Media swimcard merupakan perantara dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta psikomotorik siswa SLB. Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan berproses pada empat macam, yaitu membuat planning, melakukan tindakan, mengobservasi dan menilai serta merefleksi. Hasil pengabdian di slb surya bunda adalah berhasil, terbukti dilihat dari kemampuan sebelum dan kemampuan sesudah di tes setelah mendapatkan sosialisasi swimcard renang gaya bebas. Peningkatan kemampuan kognitif dirangsang oleh media bergambar yang menstimulus siswa untuk lebih mengetahui gerakan renang gaya bebas yang baik dan benar. Program pengabdian kepada masyarakat di slb hendaknya kita tingkatkan, terbukti dengan dilaksanakannya program sosialisasi swimcard di slb surya bunda mempunyai efek yang positif, sebagai berikut, Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar pendidikan jasmani terutama materi aktifitas air (renang gaya bebas), Siswa lebih menguasai pemahaman gaya bebas dari segi teknik gerakannya, Terobosan inovasi swimcard menjadikan nilai lebih dalam siswa belajar, Sebelum terjun ke arah praktek gerakan siswa akan lebih mengetahui arah dan tujuan gerak yang ingin atau akan dicapai, Sebagai usaha peningkatan literasi pendidikan jasmani di sekolah.

Abstract

Swimcard media is an intermediary in the learning process that is used to improve cognitive and psychomotor abilities of special school students. The method of implementing this service is carried out by processing in four types, namely making plans, taking actions, observing and assessing and reflecting. The results of the dedication at SLB Surya Bunda were successful, as evidenced by the ability before and after being tested after getting socialization of

freestyle swimming swim cards. The increase in cognitive abilities is stimulated by pictorial media which stimulates students to know more about good and correct freestyle swimming movements. We should improve the community service program at SLB, as evidenced by the implementation of the swimcard socialization program in SLB Surya, Mother has a positive effect, as follows, Students become more enthusiastic in learning physical education, especially water activity material (freestyle swimming), Students have more understanding freestyle in terms of movement techniques, swimcard innovation breakthroughs make students learn more values. Before plunging into the practice of movement students will know more about the direction and goals of the movement that they want or will achieve, as an effort to increase literacy in physical education in schools.

© **Bhayu Billiandri, Ipang Setiawan, Martin Sudarmono, Harry Pramono**

Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:

E-mail : bhayubilliandri@mail.unnes.ac.id

No Handphone :

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat untuk mencerdaskan dan memberikan bekal yang cukup untuk siswa belajar mengenal lingkungan social. Kesempatan untuk pengembangan diri juga salah satunya terdapat disekolah, mata pelajaran menjadi spesifikasi peminatan dan juga bakat bagi siswa, ada yang menyukai pelajaran eksak, social, aktifitas fisik dan lain sebagainya (Arifin, 2013). Berbagai ragam dan maca serta corak siswa dan guru berada pada satu sekolah yang senantiasa menantikan harapan, karena di manapun pijakan cita-cita banyak dimulai dari bangku sekolah (Maksum, 2009).

Mata pelajaran pendidikan jasmani terdiri dari berbagai macam serta model dalam pelaksanaannya, domain kognitif, afektif dan psikomotor menjadi bidang garapan dari mata pelajaran ini (Rosnawati, 2005). Renang menjadi salah satu dari sekian banyak pelajaran yang ada di kurikulum sekolah, aktivitas dan kegiatan air tentunya menjadi pembeda, sehingga siswa akan merasa antusias (Kurnia & Astuti, 2017). Didalam pelaksanaannya renang/aktivitas air terdapat beberapa materi yang diajarkan diantaranya adalah pengenalan air, latihan meluncur dan latihan gerak gaya diantara gaya crawl, kupu-kupu, punggung dan dada (Eager, 2014).

Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sering dijumpai, sarana dan prasarana menjadi unsur pokok yang wajib dipenuhi dalam pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Banyak siswa dan siswa tidak bisa melaksanakan aktifitas ini karena beberapa kendala yang terjadi, diantaranya adalah jarak yang jauh, tidak adanya ases atau transportasi umum yang memadai hingga mahalnya tiket masuk (Rosnawati, 2005), bisa dibayangkan anak sekolah usia itu yang notabene ingin menyalurkan segala macam dan ragam aktifitasnya tetapi terkendala dengan sarana dan prasarana, sungguh

menyedihkan. Oleh sebab itu penulis ingin menjadi masalah ini mulai dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran yang nantinya akan berguna untuk penguatan kognitif serta berpengaruh ke psikomotorik siswa. Kartu renang dipilih karena disesuaikan dengan umur siswa yang akan diberikan stimulus, dengan harapan sambal bermain tetapi mendapatkan mafaat dari apa yang dilakukan (Bramantha, 2017).

Dalam beberapa kesempatan saat observasi, penulis mendapati beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran renang. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana untuk pembelajaran renang yang mahal
2. Tiket yang mahal untuk masuk ke kolam renang
3. Kolam renang tidak *representative* untuk pembelajaran renang
4. Kesulitan ases dalam perjalanan ke kolam renang
5. Minimnya guru penjas sehingga berbanding terbalik jumlah siswa yang besar
6. Minimnya pengetahuan siswa terkait teori renang dan apa saja yang harus diperhatikan dalam berenang (Widiastuti & Hamamah, 2017)

Permasalahan utama dalam pembelajaran ini adalah terkait dengan waktu pembelajaran yang minim disertai pengetahuan yang minim terhadap teori gerak renang yang meliputi latihan dan pengembangan gerak berenang

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Permasalahan yang telah dipaparkan, bahwa siswa membutuhkan sarana atau media yang bisa digunakan untuk memperkuat kognitif dalam pembelajaran renang yang diharapkan berimbas kepada keterampilan gerak psikomotorik siswa terhadap pembelajaran ini.

Secara umum dengan adanya media *swimcard* diharapkan siswa akan mendapatkan:

Segi kognitif

- Siswa mempunyai gambaran mengenai pembelajaran renang
 - Adanya gambar yang bisa dianalisa sehingga tampak nyata dalam pengamatan
 - Memperkuat memory siswa untuk mengetahui dan memahami terkait pembelajaran renang
 - Adanya kecenderungan untuk bersifat kritis, sehingga siswa bisa memberikan feedback atau masukan bahkan pertanyaan kepada pengajar
 - Memacu siswa untuk terus berinovasi terkait pembelajaran dengan adanya contoh media *swimcard*
- a. Segi psikomotorik
- Siswa akan mengetahui apa yang akan dilakukan akrean sudah ada penguatan dari kognitif sebelumnya
 - Teknik yang benar cenderung dikuasai karena penguatan dari media *swimcard*
 - Tahapan pembelajaran yang sesuai bisa mereka dapatkan karena mengetahui alur dari media *swimcard*

2.2 Jenis Luaran Yang Dihasilkan

Jenis luaran yang ditargetkan penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Investasi terkait gerak yang benar dalam pembelajaran renang.
- 2) Menstimulus siswa untuk hidup aktif dengan aktifitas gerak renang
- 3) Kesadaran akan pentingnya hidup sehat dan selalu belajar
- 4) Satu jurnal dipublikasikan pada jurnal nasional
- 5) Produk media dalam pembelajaran renang yang berkaitan dengan kognitif dan psikomotorik

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pembahasan dari bab sebelumnya metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan berproses pada empat macam, yaitu membuat

planning, melakukan tindakan, mengobservasi dan menilai serta merefleksi

Planning

Yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

- (1) Koordinasi serta meminta izin kepada kepala UPTD di Kecamatan Borobudur.
- (2) Memilih sekolah yang akan digunakan untuk tempat pengabdian dengan pertimbangan di sekolah tersebut jauh dari ases dan tidak ada pembelajaran renang.
- (3) Memberikan sosioalisasi kepada guru, terutama guru penjas untuk menambah tim yang solid guna memperlancar pengabdian
- (4) Menyusun program pengabdian dengan memilih hari, waktu tanggal yang tepat agar sekolah, guru dan siswa tidak merasa terganggu dengan adanya pengabdian

Tindakan

Beberapa hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- (1) Memilih sekolah yang benar benar tepat digunakan untuk pengabdian
- (2) Pemberian program pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan media *swimcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor siswa sekolah dasar.

Observasi dan Evaluasi

Beberapa hal yang dilakukan dalam tahapan ini adalah dengan melihat secara keseluruhan program pengabdian, mencatat kekurangan dan segera memberi solusi secara responsive atas kekurangan dan memberikan penilaian terhadap hasil yang dicapai dalam pengabdian .

Refleksi

Sebagai bahan pertimbangan kegiatan pengabdian berikutnya, sehingga pengabdian menyadari akan keterbatasan dari pengabdian yang dilakukan serta mencari soluis atas kekurangan yang ada.

Lokasi pengabdian

Pengabdian ini dilaksanakan di slb surya bunda kelurahan wanurejo, kecamatan Borobudur, kabupaten magelang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang kami dapatkan dari tes awal dan tes akhir sangatlah menggembirakan terbukti siswa slb surya bunda meningkat 90 persen dalam hal kognitif. Aspek yang kami lihat dari pengamatan selama pengabdian sebagai berikut:

1. Sebelum dilaksanakan pre tes kami melakukan apersepsi tentang teknik renang gaya bebas dan hasil yang didapat mereka menjelaskan dari apa yang pernah mereka dapatkan dari otodidak atau berlatih mandiri
2. Hasil dari pretes atau tes awal rata rata siswa mempunyai pemahaman sebanyak 40 persen dari teknik yang efektif dan efisien belajar renang gaya bebas
3. Berikutnya penyampaian materi dengan media swimcard
4. Dan hasil tes akhir atau post tes pemahaman siswa terhadap renang gaya bebas meningkat 90 persen dari hasil yang semula 40 persen.
5. Praktek gerak di darat mereka lebih tahu dengan menerapkan teknik yang benar terutama pada gerak lengan yang harus menggunakan bahu saat posisi recovery, dan saat latihan gerakan tungkai sudut tekuk menjadi lebih minim sehingga tidak menimbulkan hambatan dalam melakukan tendangan tungkai.

Setelah pengabdian ini dilaksanakan terutama jika pandemic sudah berakhir kami berharap dukungannya agar siswa yang sudah diberikan penguatan dalam unsur kognitif belajar gaya bebas dengan menggunakan media swimcard bisa dilanjutkan dengan kegiatan berikutnya yaitu latihan praktek unjuk kerja di air.

PEMBAHASAN

Pengabdian berjalan lancar meski di tengah pandemi covid 19, dari pertama kali datang ke tempat pengabdian kami menerapkan protokol kesehatan seperti yang dianjurkan oleh pemerintah dan unnes, dari jumlah siswa tuna daksa yang berjumlah 4 orang kami optimis bahwa dengan dilaksanakannya pengabdian ini akan mempunyai hasil atau dampak yang nyata terutama dari segi kognitif anak dalam aspek peningkatan pemahaman gerak gaya dalam renang yang efektif dan efisien.

SLB surya bunda sangat kooperatif, dari sisi manajemen sekolah dan gurunya memberikan sambutan yang hangat saat kami datang kesana, setelah beberapa hari yang lalu memberikan izin kami tim pengabdian datang dan segera konsolidasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan pengabdian, alhasil pengabdian kami secara umum pada tahap pelaksanaan awal berjalan mulus dan tanpa kendala yang berarti.

Siswa tuna daksa sangat antusias menyambut kami, terutama itu diyakinkan oleh guru bahwa setiap ada orang baru datang terutama dalam hal ini dalam artian berkunjung atau bertamu ke SLB surya bunda mereka akan termotivasi karena bukan Cuma kali ini saja mereka dikunjungi. Siswa SLB terutama siswa tuna daksa ingin mengetahui apa yang akan kami lakukan saat pelaksanaan pengabdian nanti, mereka ada yang malu-malu tapi beberapa sangat aktif dan bertanya banyak hal dengan tim pengabdian terutama tim yang muda.

Guru slb bercerita tentang sebelum ini pembelajaran yang di lakukan terutama renang sangat terkendala dengan sdm guru, terutama guru penjas yang menguasai keterampilan gerak renang dan mampu menerapkan pembelajaran ini dalam praktek. Sehingga dengan adanya media swimcard ini guru optimis bahwa penguatan dalam hal kognitif akan bisa dilakukan karena mereka berpendapat bahwa pembelajaran aktifitas air atau

renang memang perlu terobosan dalam hal inovasi dikarenakan sesuai dengan usia mereka yang sedang bertumbuh dan berkembang.

Sosialisasi yang kami laksanakan di bantu oleh tim pengabdian, sehingga setelah kami di jamu kami dipersilakan untuk segera melaksanakan pengabdian, kami menyiapkan media swimcard dan menata meja dengan jarak 1,5 meter dan setelah itu kami melaksanakan pengabdian dengan diawali pretes mengenai pemahaman renang gaya bebas hasil yang kami peroleh dari pretes rata-rata siswa mendapatkan hasil 40% dan setelah itu kami memberikan beberapa penguatan terkait materi renang dengan menggunakan swimcard terutama untuk materi yang paling dasar yaitu bagaimana cara belajar berenang gaya bebas bagi pemula, siswa sangat antusias dibuktikan saat sesi penjelasan materi ada siswa yang langsung melakukan interupsi bertanya dan di barengi saat pemaparan media mereka mempraktekan tanpa ada aba-aba dari tim pengabdian.

Setelah pemaparan selesai kami memberikan feedback, dan setelah itu kami memberikan post tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan terkait pemahaman renang gaya bebas, dan ternyata setelah kami koreksi dari pre tes dan post tes ada peningkatan pemahaman dari siswa terbukti mereka menjadi lebih paham dan mengerti tentang teknik gerakan tungkai, gerakan lengan, posisi badan dan pernafasan pada gaya bebas.

Kami bisa akumulasikan pengabdian kami berhasil karena peserta meningkat dalam aspek kognitif sebesar 80% dari hasil pretes rata-rata 40%, setelah itu pengabdian kami selesai karena pandemi kolam renang masih belum beroperasi dan ditutup, tapi kami merasa puas dengan hasil yang kami raih untuk peningkatan kognitif renang gaya bebas siswa slb surya bunda.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat di slb hendaknya kita tingkatkan, terbukti dengan dilaksanakannya program sosialisasi swimcard di slb surya bunda mempunyai efek yang positif, sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar pendidikan jasmani terutama materi aktifitas air (renang gaya bebas)
- 2) Siswa lebih menguasai pemahaman gaya bebas dari segi teknik gerakannya
- 3) Terobosan inovasi swimcard menjadikan nilai lebih dalam siswa belajar
- 4) Sebelum terjun ke arah praktek gerakan siswa akan lebih mengetahui arah dan tujuan gerak yang ingin atau akan dicapai
- 5) Sebagai usaha peningkatan literasi pendidikan jasmani di sekolah

SARAN

Kepada slb surya bunda dan slb yang ada di Indonesia terkhusus yang mempunyai masalah terhadap pembelajaran gerak renang, saran kami sebagai berikut:

1. Inovasi dibutuhkan dalam rangka memecahkan persoalan pemahaman kognitif peserta didik
2. Senantiasa memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran
3. Konsistensi bagi para guru untuk terus memberikan bekal hidup bagi siswa slb
4. Mengarahkan kepada NPC Indonesia jika ada peserta didik yang memnag berbakat sehingga bakat yang dimiliki dapat tersalurkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B. (2013). PENGEMBANGAN GERAK DASAR RENANG UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i1.1523>
- Bramantha, H. (2017).

- PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
PENJASKES POKOK BAHASAN
TEKNIK DASAR RENANG GAYA
BEBAS DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA SISWA
KELAS X DI SMK DAERAH
SITUBONDO. *JPDI (Jurnal
Pendidikan Dasar Indonesia)*.
<https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.326>
- Eager, D. (2014). Swimming faster.
Australasian Parks and Leisure.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). PETA
GERAKAN LITERASI DIGITAL DI
INDONESIA: STUDI TENTANG
PELAKU, RAGAM KEGIATAN,
KELOMPOK SASARAN DAN
MITRA YANG DILAKUKAN
OLEH JAPELIDI. *INFORMASI*.
<https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Maksum, A. (2009). Paradoks guru
pendidikan jasmani. *Journal of
Physical Education and Sport*.
- Rosnawati. (2005). Standar Nasional
Pendidikan. *Peraturan Pemerintah
Republik Indonesia*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- WIDIASTUTI, W., & HAMAMAH, F.
(2017). MODEL PEMBELAJARAN
RENANG (FH) BAGI SISWA
PRASEKOLAH. *JPUD - Jurnal
Pendidikan Usia Dini*.
<https://doi.org/10.21009/jpud.112.13>