

Gembira renang: pengembangan model permainan gerak edukatif multisensori berbasis integrasi renang air untuk penguatan karakter prima

Siti Nurrochmah^{*1}, Supriyadi², Gema Fitriady³, Lulut Gilang Saputra⁴, Fajar Raya Ferdinal K.B⁵, Ari Mei Wulandari⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

^{*}Corresponding author: siti.nurrochmah.fik@um.ac.id

Abstrak

Berada di dalam lingkungan air (akuatik) memberikan stimulasi yang beraneka ragam bagi sistem sensori anak yang menjadikannya tempat yang cocok untuk mendukung pembelajaran maupun perkembangan pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan gerak edukatif multisensori pada olahraga renang untuk penguatan karakter pada anak. Metode yang digunakan ada penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik SDN Percobaan 1 Malang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler renang berjumlah 57 peserta didik. Hasil penelitian ini rata-rata keseluruhan aspek (kemenarikan, kemudahan, kejelasan, kesetujuan dan kebermanfaatan) pada permainan darat mendapatkan persentase 95,01% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada permainan air mendapatkan persentase 94,4% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan penelitian ini adalah model permainan air dan darat metode multisensori juga memberikan manfaat untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan dasar pada anak dan menumbuhkan karakter seperti berani, disiplin serta percaya diri maupun kerjasama sesama teman.

Kata Kunci: multisensori; renang; permainan; karakter PRIMA

Abstract

Being in an aquatic environment provides a variety of stimuli for children's sensory systems, making it a suitable place to support learning and development in children. This study aims to develop a multisensory educational movement game model in swimming to strengthen character in children. The method used is development research using the ADDIE model. The subjects of this study were 57 students from SDN Percobaan 1 Malang who participated in swimming extracurricular activities. The results of this study showed that the overall average of all aspects (interest, ease, clarity, agreement, and usefulness) of the land game received a percentage of 95.01% in the very feasible category. Meanwhile, the water games received a percentage of 94.4% in the very feasible category. The conclusion of this study is that the multisensory water and land game model also provides benefits for improving and developing basic skills in children and fostering character traits such as courage, discipline, confidence, and cooperation with friends.

Keywords: multisensory; swimming; games; PRIMA characters

Copyright © 2026 Author(s)



Received: 12 01 2026

Revised: 23 02 2026

Accepted: 17 03 2026

Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E - Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H - Data Curation; I - Writing - Original Draft; J - Writing - Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M - Project administration; N - Funding acquisition

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan elemen paling krusial untuk membentuk generasi yang kompetitif dan berakhlak mulia, terumata dalam implementasi kurikulum merdeka dimana mengedapankan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Selaras dengan pendapat diatas, bahwa pendidikan karakter menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik meliputi komponen pengetahuan, kesadaran individu, tekad dan kemauan serta tindakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan serta kebangsaan sehingga menjadikannya manusia yang baik (Rudzitis et al., 2014). Profil Pelajar Pancasila merupakan kerangka ideal lulusan pendidikan yang perlu dicapai peserta didik. Peserta didik tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik namun, juga diperkuat melalui internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar filosofis bangsa. Tujuannya ialah membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berintegritas, berakhlak mulia, dan selaras dengan identitas bangsa Indonesia.

(Sufyadi et al., 2021) Dalam kerangka Profil Pelajar Pancasila, pengembangan kompetensi dan pembentukan karakter peserta didik dirancang melalui enam dimensi fundamental meliputi 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) berkebhinekaan global, 3) bergotong royong, 4) mandiri, 5) bernalar kritis, 6) kreatif. Pendidikan karakter penting dilihat dari berbagai sebagai pandang sehingga peran pendidikan tidak hanya menunjukkan pengetahuan moral tetapi juga mencinta dan siap melakukan tindakan moral (Loland, 2022). Karakter diibaratkan sebagai kemudi dalam kehidupan sehari-hari yang menjadikannya penting yang dapat menentukan arah dan kualitas sumber daya manusia. Olahraga mempunyai hal positif yang berkaitan dengan semua aspek kehidupan manusia.

Olahraga ialah media strategis dalam pembentukan karakter anak, terutama dalam menghadapi tantangan era digital yang lebih condong mengurangi aktivitas fisik anak (World Health Organization, 2020). Salah satu olahraga yang populer ialah berenang. Berenang merupakan olahraga yang mudah, murah serta aman untuk anak-anak maupun orang dewasa. Berenang tidak hanya berperan sebagai aktivitas fisik namun, sebagai media dalam pembentukan karakter anak. Dalam perkembangan anak usia dini, lingkungan air menciptakan situasi unik yang menuntuk anak untuk berani, disiplin dan mampu mengelola emosi (Smith, A., & Jones, 2019). Hal tersebut selaras dengan peneliti (Ardha et al., 2020) dimana terdapat lima karakter dalam olahraga renang yaitu disiplin, kejujuran, kemandirian mengambil resiko dan kerja keras.

Berenang memberikan peluang untuk anak dalam meningkatkan kepercayaan diri dalam bersosialisasi dengan teman sebaya, meningkatkan keberanian, kedisiplinan, etos kerja, tanggung jawab, mampu menghadapi kegagalan dan mengasah kecerdasan emosional serta kerjasama tim (Hubbard Swim, n.d.). Selain mendukung pertumbuhan fisik, kegiatan bermain air dapat mendorong perkembangan indra, meningkatkan keterampilan motorik halus dan memperkuat pemahaman dasar konsep matematika dan sains secara alami. Selanjutnya, karakter-karakter tersebut dibentuk melalui tiga langkah yaitu pengenalan, pengulangan dan pembiasaan (Famly, n.d.). Salah satu sekolah mitra Universitas Negeri Malang yang memiliki ekstrakurikuler renang yaitu SDN Percobaan 1 Malang dan minat peserta didik mengikuti renang cukup banyak.

Berdasarkan dari hasil analisis data kebutuhan awal yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2025 dilakukan disekolah mitra Universitas Negeri Malang yaitu SDN Percobaan 1 Malang dapat disimpulkan bahwa peserta didik sebanyak 45 peserta didik senang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga renang dengan persentase 96%. Sebanyak 89% atau 40 peserta didik merasa senang jika awal kegiatan pemanasan diberikan dalam bentuk aktivitas bermain dan peserta didik sebanyak 35 peserta didik membutuhkan aktivitas bermain untuk pemanasan dalam belajar dasar-dasar gerak renang dengan persentase 78%. Peserta didik menyetujui jika ada pengembangan macam-macam model aktivitas bermain untuk pemanasan dengan persentase 93%. Peserta didik juga menyetujui bahwa akan dikembangkan pemanasan bentuk macam-macam model aktivitas bermain di darat dan di air sebanyak 98%. Sebanyak 67% peserta didik merasa senang jika dikembangkan pemanasan bentuk macam-macam model aktivitas bermain bentuk video.

Integrasi renang dengan permainan edukatif multisensori berpotensi memperkuat nilai karakter anak melalui stimulasi visual, auditori maupun kinestetik (Shams & Seitz, 2008). Pendekatan tersebut secara aktif mengintegrasikan aktivitas sensorik yang memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengarkan dan memahami informasi yang telah diberikan (Moustafa, 1999). Penelitian terdahulu mengenai permainan berbasis air (*aquatic play*) menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dan keberanian (Smith, 2020). Meskipun demikian, pengembangan *framework* permainan sistematis yang menggabungkan aktivitas renang dengan pendekatan multisensori untuk memperkuat karakter PRIMA masih terbatas. GEMBIRA Renang muncul sebagai solusi inovatif dengan memanfaatkan lingkungan air untuk media pembelajaran interaktif dimana nilai karakter dibentuk melalui metode bermain

yang atraktif dan kontekstual. GEMBIRA RENANG: Pengembangan Model Permainan Gerak Edukatif Multisensori Berbasis Integrasi Renang Air Untuk Penguatan Karakter PRIMA

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Analisis yang digunakan berupa statistik deskriptif dan metode yang digunakan berguna untuk mengembangkan produk pembelajaran yang inovatif dan efektif. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dan masalah terkait dengan pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan, peneliti merancang konsep program pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap pengembangan, konsep program pembelajaran diimplementasikan menjadi produk yang lebih konkret. Pada tahap implementasi, produk pembelajaran diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Penelitian ini melibatkan peserta didik sekolah dasar yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini berjumlah 57 peserta didik. Instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian diadaptasi dan disusun sendiri berdasarkan variabel-variabel dijabarkan ke dalam indikator-indikator penelitian. Instrumen penelitian terdiri dari: (1) instrumen analisis kebutuhan, (2) instrumen validasi para ahli.

HASIL

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Permainan Darat

No	Aspek	Hasil Analisis	Kategori
1	Kemenarikan	93,68%	Sangat Layak
2	Kemudahan	92,11%	Sangat Layak
3	Kejelasan	98,83%	Sangat Layak
4	Kesetujuan	97,08%	Sangat Layak
5	Kebermanfaatan	93,33%	Sangat Layak
Nilai Rata-rata		95,01%	Sangat Layak

Dari hasil yang diperoleh pada analisis uji coba kelompok permainan darat pada aspek kemenarikan memperoleh presentase 93,68%. Aspek kemudahan 92,11%. Aspek kejelasan 98,83%. Aspek kesetujuan 97,08%. Aspek kebermanfaatan 93,33%. Keseluruhan aspek

mendapat kategori sangat layak serta rata-rata keseluruhan aspek mendapatkan persentase 95,01% dengan kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Permainan Air

No	Aspek	Hasil Analisis	Kategori
1	Kemenarikan	94,39%	Sangat Layak
2	Kemudahan	93,42%	Sangat Layak
3	Kejelasan	95,91%	Sangat Layak
4	Kesetujuan	93,57%	Sangat Layak
5	Kebermanfaatan	94,74%	Sangat Layak
Nilai Rata-rata		94,4%	Sangat Layak

Dari hasil yang diperoleh pada analisis uji coba kelompok permainan air pada aspek kemenarikan memperoleh presentase 94,39%. Aspek kemudahan 93,42%. Aspek kejelasan 95,91%. Aspek kesetujuan 93,57%. Aspek kebermanfaatan 94,74%. Keseluruhan aspek mendapat kategori sangat layak serta rata-rata keseluruhan aspek mendapatkan persentase 94,4% dengan kategori sangat layak.

PEMBAHASAN

Olahraga ialah media strategis dalam pembentukan karakter anak, terutama dalam menghadapi tantangan era digital yang lebih condong mengurangi aktivitas fisik anak (World Health Organization, 2020). Salah satu olahraga yang populer ialah berenang. Berenang dapat membantu untuk perkembangan fisik, motorik serta psikologi anak dibandingkan dengan olahraga lain untuk kelompok anak usia dini (Susanto, 2016). Tak hanya itu dengan berenang, *fundamental movement skill* (FMS) pada anak akan terus meningkat dimana seluruh koordinasi gerak antara anggota tubuh ikut bergerak (Sinclair & Roscoe, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Octaviani et al., 2025) aktivitas di air bersifat multisensori yang berguna untuk perkembangan kognitif serta motorik pada anak.

Berada di dalam lingkungan air (akuatik) memberikan stimulasi yang beraneka ragam bagi sistem sensori anak yang menjadikannya tempat yang cocok untuk mendukung pembelajaran maupun perkembangan pada anak (Ujiie et al., 2020). Metode multisensori bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan indera kita yang berfokus pada unsur visual, auditori, kinestetik dan taktil (VAKT) (Ruhaena, 2015) dimana otak akan menerima, memproses serta merespon informasi yang diterima dari berbagai indera. Dengan

merancang permainan yang melibatkan gerakan edukatif serta menstimulasi sensori anak maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif untuk dilakukan. hal tersebut di dukung (Rahmat, 2018) bahwa model pembelajaran dengan pengenalan air efektif untuk meningkatkan hasil belajar pengenalan air pada siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Nissim et al., 2014) menyatakan anak yang berpartisipasi dalam aktivitas akuatik dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, penalaran serta memproses informasi yang diberikan. (Ariani et al., 2025) juga mempertegas bahwa permainan air dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar yang menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan fisik anak yang lebih kompleks. Tak hanya peningkatan pada keterampilan dasar anak namun permainan multisensori pada olahraga renang juga dapat meningkatkan karakter pada anak.

Permainan darat dan air berkontribusi dalam penguatan karakter anak yang saling melengkapi. (Muhtar et al., 2020) memaparkan bahwa pada permainan air akan membuat anak menjadi disiplin pada aturan permainan darat dan air yang di instruksikan oleh pelatih serta prosedur keselamatan dan teknik renang. Selaras dengan pernyataan sebelumnya, permainan air dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan berani dengan mengatasi rasa takut pada air serta dapat menguasai teknik dasar renang (Widyawan & Ningrum, 2025). Tak hanya karakter anak yang akan berkembang namun, pembelajaran renang pada anak usia dini dapat membuat anak menjadi lebih bersemangat serta mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran (Yudha Prawira et al., 2021).

KESIMPULAN

Model permainan air maupun darat menggunakan metode multisensori menjadi jembatan atau dasar yang dapat menjadikan olahraga renang menjadi menyenangkan serta suasana lebih gembira. Tak lupa model permainan air dan darat metode multisensori juga memberikan manfaat untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan dasar pada anak dan menumbuhkan karakter seperti berani, disiplin serta percaya diri maupun kerjasama sesama teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardha, M. A. Al, Adhe, K. R., & Yang, C. B. (2020). *Swimming and Character Development in Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200808.035>
- Ariani, P. O., Prastiwi, B. K., & Setyawan, D. A. (2025). Pengaruh Renang Gaya Bebas dan Gaya Katak Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 6-7 Tahun di Myu Swimming Club. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 10(1), 83–91.
- Famly. (n.d.). *Water-based learning activities education*. <https://www.famly.co/us/blog/water->

play-activities-for-preschoolers

- Hubbard Swim. (n.d.). *How Swim Lessons Benefit a Child's Personality Development*. <https://www.hubbardswim.com/blog/post/how-swim-lessons-benefit-a-childs-personality-development-1#:~:text=Swimming can provide your child,skills without even realizing it>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*.
- Loland, S. (2022). Sport, Values, and Character. In *The Oxford Handbook of Sport and Society*. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197519011.013.59>
- Moustafa, B. M. (1999). Multisensory Approaches and Learning Styles Theory in the Elementary School: Summary of Reference Papers. *U.S. Department of Education Educational Resources Information Center*.
- Muhtar, T., Supriyadi, T., & Lengkana, A. S. (2020). Character development-based physical education learning model in primary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6). <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080605>
- Nissim, M., Ram-Tsur, R., Zion, M., Mevarech, Z., & Ben-Soussan, T. D. (2014). Effects of Aquatic Motor Activities on Early Childhood Cognitive and Motor Development. *Open Journal of Social Sciences*, 02(12). <https://doi.org/10.4236/jss.2014.212005>
- Octaviani, W. R., Putri, A. T., Rosmalia, A., Astuti, K., & Dewi, B. N. S., & Istiningsih, S. (2025). Desain Model Pembelajaran Literasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Berbasis Teknologi Interaktif Multisensori. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi Dan Gofisika (GeoScienceEd Jurnal)*, 6(1), 488–495.
- Rahmat, A. (2018). Model Pengenalan Air Dengan Metode Bermain Pada Olahraga Renang Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 1(2).
- Rudzitis, A., Kalejs, O., & Licis, R. (2014). Model characterizing sports game referees. *SHS Web of Conferences*, 10. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20141000039>
- Ruhaena, L. (2015). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi*, 42(1). <https://doi.org/10.22146/jpsi.6942>
- Shams, L., & Seitz, A. R. (2008). Benefits of multisensory learning. *Trends in Cognitive Sciences*, 12(11). <https://doi.org/10.1016/j.tics.2008.07.006>
- Sinclair, L., & Roscoe, C. M. P. (2023). The Impact of Swimming on Fundamental Movement Skill Development in Children (3–11 Years): A Systematic Literature Review. In *Children* (Vol. 10, Issue 8). <https://doi.org/10.3390/children10081411>
- Smith, A., & Jones, B. (2019). Water-Based Activities and Child Character Development. *Pediatric Exercise Science*, 31(4).
- Smith, J. et al. (2020). Aquatic Play and Child Development. *Ournal of Sports Pedagogy*, 15(2).
- Sufyadi, S., Harjatanaya, T. Y., Adiprima, P., Satria, M. R., Andiarti, A., & Herutami, N. (2021). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- 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).

- Ujiie, Y., Kanazawa, S., & Yamaguchi, M. K. (2020). Development of the multisensory perception of water in infancy. *Journal of Vision*, 20(8). <https://doi.org/10.1167/JOV.20.8.5>
- Widyawan, D. W., & Ningrum, D. T. M. (2025). Pengaruh program pembelajaran renang terstruktur terhadap perkembangan motorik dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 24(2), 330–342.
- World Health Organization. (2020). WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour: at a glance. *World Health Organization*.
- Yudha Prawira, A., Prabowo, E., & Febrianto, F. (2021). Model Pembelajaran Olahraga Renang Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.995>