

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan hasil pembelajaran renang gaya bebas berbasis permainan pada siswa di SMP Negeri 18 Bekasi adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian aspek psikomotorik, siswa SMP Negeri 18 Bekasi dalam melaksanakan pembelajaran renang gaya bebas berbasis permainan sudah menunjukkan peningkatan penguasaan teknik dasar yang baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil tes awal, siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan secara signifikan.
2. Berdasarkan penilaian aspek kognitif, siswa SMP Negeri 18 Bekasi dalam melaksanakan pembelajaran renang gaya bebas berbasis permainan mampu menjelaskan teknik-teknik dalam renang gaya bebas baik dari gerakan meluncur, gerakan lengan, gerakan tungkai, hingga gerak mengambil napas. Meski dalam penyampaian bahasa secara lisan siswa masih menggunakan bahasa yang kurang baku, tetapi dari tes awal, siklus I dan II secara kognitif siswa mampu menjelaskan dengan cukup baik.
3. Berdasarkan penilaian aspek afektif, siswa SMP Negeri 18 Bekasi dalam melaksanakan pembelajaran renang gaya bebas berbasis permainan lebih merasa antusias karena dalam proses pembelajaran terdapat permainan yang tidak membuat bosan pembelajaran. Siswa terlihat semangat dalam pembelajaran, sportif dalam menerima hukuman jika kalah, percaya diri ketika

bermain dan melakukan gerakan renang, serta jujur jika dalam mengikuti aturan permainan yang ditetapkan.

4. Secara keseluruhan kemajuan pembelajaran renang gaya bebas berbasis permainan pada siswa SMP Negeri 18 Bekasi diperoleh angka ketuntasan belajar pada tes awal sebesar 28,57%. Sedangkan setelah melalui siklus I diperoleh angka ketuntasan belajar sebesar 62,86%. Kemudian setelah melalui siklus II diperoleh angka ketuntasan belajar sebesar 82,86%.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, penulis mencoba menyampaikan beberapa rekomendasi. Rekomendasi-rekomendasi ditujukan terutama kepada para guru, khususnya guru di SMP Negeri 18 Bekasi. Beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dengan berbasis permainan ini dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran renang gaya bebas. Penggunaan permainan ini dapat memotivasi siswa terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa agar lebih baik dan efektif, sehingga dapat memudahkan siswa untuk memunculkan ide atau keterampilan yang mereka miliki, selain itu juga siswa terlihat antusias dalam pelaksanaan pembelajaran. Juga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran renang gaya bebas yang selama ini kurang disenangi oleh sebagian besar siswa karena tidak memiliki unsur permainan.
2. Guru harus memberikan penjelasan dengan baik kepada siswa terhadap langkah pembelajaran dengan berbasis permainan kepada siswa, agar mendapat respon yang baik dari siswa mengenai tingkat pemahamannya, dan

untuk mengatasi kesalahan pengertian mereka mengenai pembelajaran dengan berbasis permainan.

3. Sarana dan prasarana sangat penting dan menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani. Untuk itu diharapkan dari pihak sekolah, masyarakat, dan semua pihak yang berkepentingan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmani dapat turut berpartisipasi secara aktif dalam membantu kinerja para guru pendidikan jasmani di sekolah, sehingga dengan adanya ketersediaan fasilitas dan alat pendukung pembelajaran dapat menunjang keberhasilan peningkatan pembelajaran.
4. Penelitian peningkatan hasil belajar renang gaya bebas berbasis permainan sebaiknya ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan harapan. Penggunaan permainan ini sebaiknya tidak hanya pada materi renang saja melainkan materi non permainan yang lainnya sehingga guru dapat melihat serta membandingkan dengan gaya, metode, strategi, atau lain-lainnya yang telah sebelumnya dilakukan dan hasil pembelajaran siswa dapat terlihat jelas serta terpenuhi dengan apa yang diharapkan.
5. Bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian penerapan pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran penjas khususnya materi renang, penulis menganjurkan untuk mencoba faktor-faktor lainnya yang berdampak positif terhadap hasil belajar penjas.