

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus yang sudah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

1. Pembelajaran renang gaya bebas dengan permainan dapat meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas pada siswa kelas IV.b SDN Jayamulya 02 Kecamatan Serang Baru Kabupaten Bekasi. Dari hasil data yang diperoleh hasil belajar renang gaya bebas pada siklus I ketuntasan klasikal sebanyak 11 siswa atau 41%.
2. Pada siklus II ketuntasan klasikal sebanyak 23 siswa atau 85%. Ini berarti ada kenaikan ketuntasan yaitu 12 siswa (44%) dari siklus I ke siklus II. Mengacu pada indikator ketercapaian aktivitas siswa sebesar 85%, maka hasil belajar renang gaya bebas dengan menggunakan permainan pada siklus II dikatakan berhasil, karena hasil yang diperoleh sudah melampaui indikator ketuntasan belajar siswa.
3. Tercapainya ketuntasan belajar baik kognitif, afektif dan psikomotor pada siklus kedua: (a) aspek afektif nilai rata-rata pada pra-siklus 64, siklus I meningkat dengan rata-rata 84, sedangkan pada siklus II dengan rata-rata 86. (b) Aspek kognitif nilai rata-rata pada pra-siklus 61, siklus I meningkat dengan rata-rata 69, sedangkan pada siklus II dengan rata-rata 71. (c) Aspek psikomotor nilai rata-rata pada pra-siklus 64, siklus I meningkat dengan rata-rata 71, sedangkan pada siklus II dengan rata-rata 81. Dari kedua siklus yang telah dilakukan, ternyata penerapan pendekatan permainan dapat meningkatkan hasil belajar dasar renang gaya bebas pada siswa. Hal ini Sesuai

dengan salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang mana tujuan yang akan dicapai mencakup pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian, saran yang dapat penulis rekomendasikan berdasarkan hasil penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa, tingkatkan dan pertahankan semangat belajar dalam kondisi dan keadaan apapun, karena belajar dengan teman, dengan membentuk kelompok-kelompok kecil itu menyenangkan. Siswa dapat menerima ide-ide yang menarik dan kreatif dalam proses pembelajaran, memanfaatkan permainan dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi ketika mengikuti pembelajaran. Sehingga hasil nilai yang diterima dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan
2. Bagi guru, bagi guru Penjas di sekolah dapat mengembangkan PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan dalam melaksanakan pembelajaran termasuk penggunaan sarana dan metode pembelajaran yang tepat. Guru dapat mengembangkan ide-ide yang menarik dan kreatif dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah hendaknya dapat mendukung guru dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menyediakan fasilitas belajar (sarana prasarana) pendidikan jasmani guna menunjang jalannya proses pembelajaran di sekolah.