

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti yang telah diolah dimulai dari data awal (*pre-test*) anak dengan rentang usia 10-12 tahun rendah sebelum diberikan *treatment*. Sedangkan, pada hasil data akhir setelah dilakukan *treatment* kepada anak dengan rentang usai 10-12 tahun meningkat menjadi kategori baik dari segala aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik). Maka dari hasil yang didapatkan oleh peneliti setelah dilakukan pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model permainan air terhadap hasil belajar berenang ke arah lebih baik dibandingkan sebelum diberikan *treatment*. Pada proses belajar berenang yang dilakukan dengan model permainan air ini memicu kepercayaan diri anak dan meningkatkan partisipasi anak dalam pembelajaran berenang yang menyenangkan, maka dari itu anak lebih mampu untuk mengingat dan memahami secara mendalam mengenai materi berenang yang diberikan. Oleh karena itu, maka disarankan untuk menggunakan permainan air pada pembelajaran berenang.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi yang perlu dikemukakan yakni:

1. Bagi pembuat kebijakan, terutama pada ranah pendidikan agar penelitian ini dijadikan suatu pertimbangan dalam merancang kurikulum terutama pada pembelajaran renang untuk siswa sekolah dasar
2. Bagi guru pendidikan jasmani di sekolah dasar agar dapat merancang pembelajaran untuk berenang yang didalamnya terdapat unsur yang memacu anak dalam memberdayakan kemampuan berpikir, serta kecakapan hidup demi memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Selain itu dalam suatu hasil belajar, anak tidak hanya memahami mengenai gerak dasar dalam berenang yang diajarkan lewat permainan air melainkan dalam prosesnya, belajar harus mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat rekomendasi yang perlu dikemukakan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani agar dapat lebih sering memberikan permainan air dalam memulai pembelajaran berenang agar anak lebih berani dan percaya diri untuk turun ke kolam renang dan anak lebih semangat untuk memulai pembelajaran berenang. Selain itu, guru penjas juga harus mampu mendesain aktivitas permainan air dengan lebih menarik dan beragam dengan berbagai macam permainan air, karena jika tidak pembelajaran berenang ini seringkali dianggap membosankan dengan gerakan yang sama setiap pembelajarannya dan anak merasa jenuh.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang menjadikan penelitian ini sebagai acuan, diharapkan agar dapat:
 - a. Melakukan penelitian dengan metode ajar yang lebih beragam dalam suatu rancangan *treatment*.
 - b. Diharapkan untuk dapat melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang agar penelitian mendapatkan suatu hasil yang optimal dan mendalam.
 - c. Diharapkan agar menggunakan sampel atau populasi yang lebih beragam atau lebih banyak.