

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas di kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Pertama peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran renang gaya bebas, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP, menentukan instrument yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan menentukan pengolahan data yang akan digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran renang gaya bebas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

Adapun hasil yang dicapai pada data awal perencanaan guru pada keseluruhan yaitu baru mencapai 47,75% dan belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 90%, sehingga perlu perbaikan pada siklus I dengan perolehan pada siklus I sebesar 64,08% dan masih belum mencapai target yang telah ditentukan sehingga perlu perbaikan pada siklus II. Di siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 74% namun masih belum mencapai target yang telah ditentukan sehingga perlu perbaikan pada siklus III. Pada siklus III tahap perencanaan sudah mencapai target bahkan melebihi target dengan persentase 93,74%. Dengan demikian, tindakan untuk mencapai target pada tahap perencanaan berhenti di siklus III dengan hasil melebihi target.

## 2. Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru yang mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah ditentukan dan telah disusun peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas.

Dalam tahap kinerja guru dari data awal sampai dengan siklus III mengalami perubahan-perubahan yaitu mengenai pra pembelajaran, membuka pembelajaran, mengelola inti pembelajaran mendemonstrasikan kemampuan khusus, melaksanakan evaluasi proses dan kesan umum kinerja guru untuk mencapai sebuah pembelajaran yang maksimal dalam peningkatan hasil belajar renang gaya bebas.

Pada pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan dari data awal sampai iklus III. Peningkatan dapat dilihat dari persentase setiap siklus selama penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* pada pembelajaran renang gaya bebas. Diawali dari data awal hasil kinerja guru yaitu baru mencapai 48,33%, diperbaiki pada siklus I hasil kinerja guru yaitu mencapai 62,5%, diperbaiki pada siklus II menjadi 73,33%, diperbaiki dan mencapai target pada siklus III menjadi 90%.

## 3. Aktivitas Siswa

Pada hasil observasi mengenai aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I, II, III terlihat adanya kenaikan persentase aktivits siswa. Peningkatan persentase siswa siklus I, II, III. Dimulai dari data awal hasil aktivitas siswa yaitu baru mencapai 41,7%, diperbaiki di siklus I menjadi 58,4%, diperbaiki pada siklus II menjadi 70,8%, diperbaiki dan mencapai target pada siklus III menjadi 87,5%.

Adapun aspek yang terdapat pada aktivitas siswa dari data awal sampai siklus III diantaranya pada data awal persentase yang dilihat pada aspek semangat yang memperoleh nilai 1 sebanyak 15 siswa (62,5%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 8 siswa (33,33%), yang memperoleh nilai 3 sebanyak 1 siswa (4,2%). Dilihat dari aspek kerjasama yang memperoleh nilai 1 sebanyak 16 siswa (66,7%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 8 siswa (33,3%), dan tidak ada yang memperoleh nilai 3. Dilihat dari aspek keberanian yang memperoleh nilai 1

sebanyak 17 siswa (70,9%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 5 siswa (20,8%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 2 siswa (8,3%).

Pada tindakan siklus I persentase yang dilihat pada aspek semangat yang memperoleh nilai 1 sebanyak 14 siswa (58,3%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 9 siswa (37,5%), yang memperoleh nilai 3 sebanyak 1 siswa (4,2%). Dilihat dari aspek kerjasama yang memperoleh nilai 1 sebanyak 12 siswa (50%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 10 siswa (41,7%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 2 siswa (8,3%). Dilihat dari aspek keberanian yang memperoleh nilai 1 sebanyak 15 siswa (62,5%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 7 siswa (8,3%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 2 siswa (8,3%).

Pada tindakan siklus II persentase yang dilihat pada aspek semangat yang memperoleh nilai 1 sebanyak 8 siswa (33,3%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 8 siswa (33,3%), yang memperoleh nilai 3 sebanyak 8 siswa (33,3%). Dilihat dari aspek kerjasama yang memperoleh nilai 1 sebanyak 2 siswa (8,3%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 14 siswa (58,4%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 8 siswa (33,3%). Dilihat dari aspek keberanian yang memperoleh nilai 1 sebanyak 11 siswa (45,8%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 10 siswa (42,7%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 2 siswa (8,3%).

Pada tindakan siklus III persentase yang dilihat pada aspek semangat yang memperoleh nilai 1 sebanyak 3 siswa (12,5%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 6 siswa (25%), yang memperoleh nilai 3 sebanyak 15 siswa (62,5%). Dilihat dari aspek kerjasama yang memperoleh nilai 1 sebanyak 2 siswa (8,3%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 6 siswa (25%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 16 siswa (66,7%). Dilihat dari aspek keberanian yang memperoleh nilai 1 sebanyak 5 siswa (20,8%), yang memperoleh nilai 2 sebanyak 12 siswa (50%), dan yang memperoleh nilai 3 sebanyak 7 siswa (29,2%). Dengan demikian secara keseluruhan aktivitas siswa dari data awal sampai siklus III mengalami peningkatan yang sangat baik.

#### 4. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi mengenai hasil belajar renang gaya bebas peneliti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan hasil yang sangat baik dan hasilnya ternyata dapat meningkatkan pembelajaran renang gaya bebas secara bertahap dari siklus I sampai siklus III. Melalui pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dalam tiga tindakan, setelah dievaluasi pada akhir masing-masing siklus ternyata mengalami peningkatan yang signifikan. Perolehan data awal, siswa yang mendapat kategori tuntas dalam tes gerak dasar renang gaya bebas sebanyak 5 siswa dengan persentase 20,8%, sedangkan siswa yang mendapat kategori tidak tuntas 19 siswa dengan persentase 79,2%.

Pada pembelajaran siklus I, siswa yang mendapat kategori tuntas dalam tes gerak dasar renang gaya bebas sebanyak 13 siswa dengan persentase 54%, sedangkan siswa yang mendapat kategori tidak tuntas 11 siswa dengan persentase 46%. Pada pembelajaran siklus II, siswa yang mendapat kategori tuntas dalam tes gerak dasar renang gaya bebas sebanyak 17 siswa dengan persentase 70,8%, sedangkan siswa yang mendapat kategori tidak tuntas 7 siswa dengan persentase 29,2%. Pada pembelajaran siklus III, siswa yang mendapat kategori tuntas dalam tes gerak dasar renang gaya bebas sebanyak 21 siswa dengan persentase 87,5%, sedangkan siswa yang mendapat kategori tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 12,5%. Dengan demikian hasil belajar renang gaya bebas berhasil mencapai target melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

#### B. Saran

Dilihat dari kesimpulan dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka perlu kiranya peneliti mengajukan beberapa saran untuk perbaikan proses pembelajaran renang gaya bebas di Sekolah Dasar. Ada beberapa hal yang dapat disarankan sebagai implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Adapun bagi siswa yang harus diperhatikan untuk meningkatkan gerak dasar renang gaya bebas sebagai berikut:

- a. Dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau aturan-aturan pembelajarannya, agar dalam pelaksanaan tidak menyimpang atau tidak sesuai dengan peraturan yang dibuat. Dengan melakukan pembelajaran yang benar sesuai dengan aturan akan membantu mempermudah siswa dalam melakukan renang gaya bebas.
- b. Banyak melakukan latihan dengan memanfaatkan waktu yang senggang dalam melatih gerakan-gerakan renang gaya bebas sehingga bisa merangsang pertumbuhan dan perkembangan ke arah yang lebih baik.
- c. Memperhatikan dan mendengarkan guru pada saat menerangkan materi pembelajaran sehingga pada saat proses dan tes dapat dipahami.

### 2. Bagi Guru

- a. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengkondisikan siswa dilapangan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.
- b. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif.
- c. Melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran renang gaya bebas.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dalam ruang lingkup Sekolah Dasar.
- b. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran renang gaya bebas dapat meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas di sekolah.

- c. Meningkatkan bakat dan minat terhadap olahraga renang gaya bebas, maka perlu diadakannya pertandingan baik tingkat gugus, kecamatan, kabupaten yang dilakukan secara berkala.

#### **4. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya pendidikan jasmani yang memproduksi guru yang aktif, kreatif dan inovatif.

#### **5. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang relevan dengan skripsi ini, diharapkan penggunaan model pembelajaran tidak hanya melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* saja, tetapi mencari model-model kooperatif *learning* lainnya yang bisa meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas.

