

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data yang telah dijelaskan pada Bab IV, penulis dapat mengemukakan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Dari penelitian dan pembahasan, pre test tingkat kecemasan mengalami penurunan dari rata-rata awal 169,6000 menjadi 126,2667. Jadi tingkat kecemasan anak setelah diberikan perlakuan yaitu permainan melompat kodok sedang menerobos lubang mengalami penurunan tingkat kecemasan.
2. Dari perhitungan t hitung= 18,862. Nilai sig (2-tailed)= 0,0000

Hipotesis pasangan tingkat kecemasan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model permainan di air terhadap tingkat kecemasan anak.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model permainan di air terhadap tingkat kecemasan anak.

. T hitung (18,682) > t tabel (30, 0,005) adalah 2,750 sehingga H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan model permainan di air terhadap tingkat kecemasan anak

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan untuk peneliti dan penelitian yang akan datang diantaranya sebagai berikut:

1. Hendaknya di lakukan penelitian lanjutan untuk pengaruh model permainan di air untuk mengatasi kecemasan Anak dalam belajar Renang dengan menggunakan metode penelitian ksperimen.
2. Sebaiknya pelatih memberikan model permainan melompat kodok sedang menerobos lubang pada anak didiknya.
3. Untuk mengatasi kecemasan pada Anak sebaiknya pelatih harus lebih banyak menerapkan model permainan kodok sedang menerobos lubang agar Anak dapat mengurangi tingkat kecemasannya pada saat belajar Renang.
4. Penggunaan metode Eksperimen model permainan kodok sedang menerobos lubang sebaiknya dirancang dengan lebih menekankan model permainan tersebut dimana Anak dapat menemukan konsep tersebut.
5. Sebaiknya ada peran dari orang tua dalam membimbing anaknya agar memberikan yang terbaik untuk anak. Dengan belajar renang dan di berikan model permainan melompat kodok sedang menerobos lubang anak dapat mengatasi masalahnya agar tidak cepat cemas.
6. Bagi anak agar bersungguh-sungguh dalam belajar renang dengan melakukan kegiatan permainan yang di berikan oleh pelatih secara aktif,

teratur, dan disiplin sehingga bisa memberikan dampak yang positif untuk anak tersebut

