

PENGARUH PEMBELAJARAN AQUATIK MELALUI PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN RENANG GAYA BEBAS

Muchamad Ishak

Pendidikan Jasmani, STKIP Pasundan Cimahi

email: muchamadishak111@gmail.com

ABSTRACT

Learning approach is knowledge about how to teach that is used by the teacher and the instructor. In Physical education, the teacher must be able to choose an effective approach and can be optimized in order to make students understand about the learning material. The writer tried to compare between game approach and conventional approach. The method that was used in this research is experiment. There were 30 students from swimming club "Kampoeng Belajar SC" that was taken as population. By using saturation sampling, that is taking a whole population as sample, as many as 30 students were taken as sample that would be divided into two groups: group A and group B. Based on data analysis the writer concluded that: 1) in group A which was given treatment game approach has significant influence towards crawl stroke swimming with t test as many as 11.11 and degree of freedom = 14 that is 2.977; 2) in group B which was given treatment conventional approach has significant influence towards crawl stroke swimming with t table as many as 3.52 and degree of freedom = 14 that is 2.977; and 3) based on the calculation of the results from group A and group B, the t table of group A is bigger than t test of group B ($11.11 > 3.52$). It means that game approach gives more significant result than conventional approach towards the study result of crawl stroke swimming in swimming club "Kampoeng Belajar SC"

Keyword: Crawl Stroke Swimming, Game Approach

PENDAHULUAN

Belajar pada dasarnya merupakan proses usaha sadar dalam diri menuju perubahan perilaku yang bersifat permanen dengan jangka waktu lama. Setiap orang mengalami pembelajaran dalam hidupnya agar sesuatu dalam dirinya mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Jenjang pembelajaran dari mulai SD sampai perguruan tinggi ditempuh demi mendapatkan ilmu yang bermanfaat bagi dirinya di masa depan. Hal ini memberikan pemahaman bahwa pendidikan itu penting. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani. Aktivitas aquatik atau aktivitas air berisi tentang kegiatan di air, seperti permainan air, gaya-gaya renang, dan keselamatan di air, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Aquatik ialah segala macam bentuk aktivitas air yang dapat dilakukan di sungai, danau, laut, pantai, maupun kolam renang. Bentuk pengenalan aktivitas aquatik dapat dibagi dalam beberapa pokok kegiatan. Aquatik terdiri atas aktivitas belajar. Belajar berenang, belajar pengenalan air, belajar bertahan hidup di air. Belajar renang terdiri

atas berenang gaya bebas, gaya punggung, gaya dada, gaya kupu-kupu. Disesuaikan dengan tujuannya, pengenalan aktivitas aquatik sangat dibutuhkan oleh para siswa yang belum pernah sama sekali belajar berenang, karena kemungkinan-kemungkinan para siswa ada yang masih takut masuk ke dalam kolam.

Aktivitas bermain dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan sehingga dapat memicu timbulnya keinginan untuk mempelajari sesuatu. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka aktivitas bermain dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Drijarkara (dalam Subroto, 2008:14) yang menyatakan bahwa "aktivitas bermain dapat digunakan dalam pendidikan". Di mana, dalam aktivitas bermain dapat memberikan motivasi untuk mempelajari sesuatu. Aktivitas bermain berkaitan dengan konsep gerak. Konsep gerak yang menyenangkan dalam aktivitas bermain dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pembelajarannya. Pembelajaran yang disampaikan melalui aktivitas bermain dapat memberikan nilai-nilai positif bagi siswa. Nilai positif ini diantaranya, siswa lebih termotivasi dan bersemangat

karena nuansa belajar yang dilaksanakan terdapat unsur yang menggembirakan. Aktivitas bermain dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah guru dapat berinovasi tentang gaya mengajar, termasuk dalam menggunakan aktivitas bermain dalam pembelajarannya. Penggunaan aktivitas bermain dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan sebagai upaya untuk menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Penggunaan aktivitas bermain sebagai upaya untuk mendekati dan memproses kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sebagai pendekatan. Pendekatan diartikan sebagai sebuah proses, cara, perbuatan mendekati (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008 : 333). Pengertian pendekatan dikemukakan oleh Roestiyah (2008:1) yang menyatakan bahwa pendekatan adalah,

... suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.

Jika dikaitkan dengan aktivitas bermain, maka pendekatan bermain adalah pengetahuan tentang cara mengajar yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas bermain sebagai unsurnya. Abduljabar (2010:7) mendefinisikan bermain adalah “aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan dan keriangian, atau kebahagiaan”. Dengan kata lain, bermain adalah sebuah pendekatan dari inovasi pembelajaran aquatik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Pendekatan bermain mempunyai manfaat yang baik bagi proses pembelajaran. Hal ini didukung karena bermain secara tidak langsung adalah bagian dunia siswa dalam kesehariannya. Pendekatan bermain hanya sebagai cara dilakukan pada saat pembelajaran agar tujuan belajar itu sendiri terlaksana dengan baik, tanpa disadari anak itu sedang belajar dalam pendekatan bermain itu sendiri.

Pendekatan bermain memiliki tujuan yaitu berusaha menyelaraskan materi dengan kegiatan bermain. Agar belajar itu sendiri dikemas dengan nuansa menyenangkan. Tujuan lainnya adalah membuat rasa aman, dan senang bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat termotivasi untuk terus belajar. Penggunaan pendekatan bermain juga memiliki tujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Pada kurikulum di sekolah pembelajaran aquatik hanya dipelajari sebanyak empat pertemuan dalam satu semester. Pada empat pertemuan ini materi yang disampaikan adalah keterampilan renang gaya bebas teknik gerakan kaki, gerakan lengan dan pernapasan. Materi tersebut tidak akan tersampaikan secara maksimal apabila siswa tidak termotivasi untuk belajar karena kegiatan pembelajaran yang membosankan. Apabila permasalahan ini terus dibiarkan maka dikhawatirkan terjadinya penurunan hasil belajar aquatik.

Permasalahan di atas menginspirasi penulis untuk melakukan penelitian terhadap pendekatan bermain dan konvensional dalam pembelajaran aquatik. Pendekatan dapat memngoptimalkan hasil pembelajaran karena dengan pendekatan diharapkan mampu menganalisa kekurangan yang dapat menghambat tujuan pembelajaran. Pendekatan diharapkan mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Roestiyah (2008:1) yang menyatakan bahwa pendekatan adalah “suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur”.

Peneliti akan meneliti dan mencoba untuk menggunakan pendekatan terhadap pembelajaran aquatik di sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran aquatik adalah pendekatan bermain dan pendekatan konvensional. Penulis berharap dengan inovasi pendekatan ini mampu memberikan perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik bagi siswa. Kemudian pendekatan ini bisa masuk selaras dengan kebutuhan bermain siswa agar tidak membosankan, membagi pengalaman gerak bagi siswa serta pengalaman berhasil siswa saat tugas gerak dikerjakan. Dengan berbagai permasalahan pembelajaran aquatik di sekolah maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan membandingkan pendekatan bermain dan pendekatan konvensional pada pembelajaran aquatik.

Temuan di lapangan instruktur renang/pelatih sangat sulit di arahkan bagi siswa dalam mempelajari pembelajaran renang gaya bebas, dikarenakan masih takut untuk beraktifitas di air sehingga membutuhkan waktu untuk pengenalan pembelajaran aktifitas bermain.

Dengan demikian, penelitian memberi judul penelitian ini adalah “Pengaruh Pembelajaran Aquatik melalui Pendekatan Bermain Terhadap keterampilan Renang gaya bebas”.

METODE PENELITIAN

Dalam memecahkan suatu masalah diperlukan metode penelitian yang tepat, metode penelitian merupakan suatu cara untuk memecahkan suatu masalah dengan melihat gejala-gejala yang terjadi di masa lampau, sekarang maupun masa yang akan datang. Dalam penelitian ini penulis mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain maka metode yang paling tepat adalah metode eksperimen. Riduwan (2005: 50) menjelaskan “Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi terkontrol secara ketat”. Arikunto (2002: 3) juga menjelaskan bahwa:

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Dalam penelitian ini akan dilihat pengaruh perbandingan pendekatan bermain dan pendekatan konvensional terhadap hasil belajar aquatik renang gaya bebas. Metode yang sesuai dengan karakteristik penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen. Arikunto (2002:4) menyatakan bahwa.

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Berdasarkan uraian tersebut, metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Pre-test Post-test Design*” yang digambarkan sebagai berikut:

R	O1	X1	O2
R	O1	X2	O2

Gambar 1: Control Group pre – test and post – test.
Sumber Arikunto (2010 : 125)

Keterangan:

- R = Random Sampling
- X1 = Pendekatan Bermain
- X2 = Pendekatan Konvensional
- O1 = Tes Awal
- O2 = Tes Akhir

Pada ini, sampel dipilih secara acak dan dibagi kedalam dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen pendekatan bermain dan

kelompok eksperimen pendekatan konvensional.

Selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan tes awal atau pretest Setelah

diberikan *pretest*, untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa proses pembelajaran. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran yang lazim atau biasa dilakukan pada sekolah dimana penelitian berlangsung.

Pada akhir perlakuan dilakukan *posttest* dengan menggunakan test bagi kedua kelompok guna mengetahui peningkatan sikap yang terjadi dari sebelum perlakuan dengan setelah perlakuan.

Dalam penelitian ini penulis akan mengambil populasi di club renang kampoeng belajar SC dengan jumlah siswa 30 orang. Penulis akan menggunakan teknik sampel *sampling jenuh* yakni mengambil seluruh

jumlah populasi menjadikan sampel yaitu 30 orang. Dimana dibagi 2 kelompok 15 orang berada di kelompok eksperimen (*pendekatan bermain*) dan 15 orang berada di kelompok kontrol (*pendekatan konvensional*).

HASIL PENELITIAN

1. 1. Rata-rata dan Simpangan Baku

Setelah data dikumpulkan maka selanjutnya menyusun data yang telah diperoleh. Setelah data terkumpul dari tes awal dan tes akhir, penulis menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku. Hasil penghitungan nilai rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1
Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku

TES	PERIODE TES	RATA-RATA	SIMPANGAN BAKU
Kelompok A	Tes Awal	22,13	2
	Tes Akhir	26	2
Kelompok B	Tes Awal	25,06	1,7
	Tes Akhir	27	1,41

Berdasarkan tabel di atas dikemukakan :

Pada pembelajaran kelompok A, dan kelompok B, rata-rata hasil tes awal kelompok A sebesar 22,13 dan rata-rata tes akhir sebesar 26. Sedangkan simpangan baku hasil tes awal sebesar 2 dan simpangan baku tes akhir sebesar 2. Sedangkan pada kelompok B rata-rata hasil tes awal sebesar 25,06 dan rata-rata tes akhir 27. Simpangan baku tes awal 1,7 dan simpangan baku tes akhir 1,41.

2. Pengujian Normalitas dengan uji *liliefors*

Setelah diketahui hasil penghitungan rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing variable, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas

dilakukan dengan menggunakan pendekatan uji kenormalan *Liliefors* yaitu uji non parametric. Sebelum menghitung harga-harga yang dibutuhkan dalam uji kenormalan *Liliefors*, terlebih dahulu ditetapkan hipotesis. Dalam hal ini ditetapkan hipotesis nol yaitu : pembelajaran kelompok A (*pendekatan bermain*) dan kelompok B (*pendekatan konvensional*) terhadap hasil belajar *aquatik renang gaya bebas*.

Sampel berasal dari populasi dengan berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol caranya membandingkan nilai *L* hitung (*Lo*) dengan nilai kritis *L* yang diambil dari tabel uji *Liliefors*.

Tabel 2
Hasil Penghitungan Uji Normalitas
Tes Awal dan Tes Akhir pendekatan kekompok A dan B

Pembelajaran	Periode Tes	Lo Hitung	L Daftar 0.01: 30	Hasil
Kelompok A Bermain	Tes Awal	0,0254	0,2570	Normal
	Tes Akhir	0,2373	0,2570	Normal
Kelompok B konvensional	Tes Awal	0,2413	0,2570	Normal
	Tes akhir	0,1582	0,2570	Normal

Berdasarkan pada tabel 4.2 tersebut diatas dapat dikemukakan bahwa pada kelompok A (pendekatan bermain) diperoleh Lo hitung tes awal sebesar 0.0254 dan diperoleh Lo hitung tes akhir sebesar 0.2373, sedangkan pada kelompok B (pendekatan konvensional) diperoleh Lo hitungtes awal sebesar 0,2413 dan diperoleh Lo hitung tes akhir sebesar 0,1582 dari perhitungan diketahui bahwa nilai Lo hitung untuk tes awal dan tes akhir tersebut lebih kecil dari tabel 0.2570. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan tes akhir berdistribusi normal.

3. Pengujian Homogenitas

Setelah dilakukan pengujian normalitas selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas dari data masing-masing variable, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 3
Penghitungan Uji Homogenitas Hasil
Pendekatan Bermain dan Pendekatan Konvensional

Pembelajaran	F Hitung	F Tabel	Hasil
Kelompok A Pendekatan Bermain	1,00	3,70	Homogen
Kelompok B Pendekatan Konvensional	1,21	3,70	Homogen

Kriteria pegujian uji homogenitas adalah :
Maka nilai f hitung lebih kecil dari pada f tabel ($1,00 < 3,70$) atau ($1,21 < 3,70$)

Dari hasil penghitungan tabel 4.3 di atas, dikemukakan :
Niai F hitung pada peningkatan hasil pendekatan kelompok A (Pendekatan Bermain) didapatkan F hitung = 1.00 lebih kecil dari pada F tabel 0.01 (14:14) yaitu = 3,70 dan hasil pada kelompok B (pendekatan konvensional) didapatkan F hitung = 1,21 lebih kecil dari pada F tabel. karena F tabel untuk (14:14) tidak ada, maka hipotesis dapat diterima, dengan kata lain penulis dapat simpulkan bahwa

distribusi data tes awal dan tes akhir tersebut mempunyai variansi yang homogen.

4. Pengujian Hipotesis

Pada perhitungan uji hipotesis digunakan pendekatan uji perbedaan dua rata-rata tujuannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan bermain (kelompok A) dan pendekatan konvensional (kelompok B) terhadap hasil belajar aquatic renang gaya bebas di Club renang Kampoeng Belajar SC Bandung.. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4
Penghitungan Uji Signifikansi Peningkatan Hasil Pendekatan Bermain dan Pendekatan Konvensional

Kelompok	Periode tes	Rata - rata	simpangan	t	T	Hasil
		(X)	Baku (S)	Hitung B	Tabel	
Kelompok A (Pendekatan Bermain)	Tes Awal	22,13	0,94	11,11	0,257	signifikan
	Tes Akhir	26				
Beda		0,94				
Kelompok B (pendekatan Konvensional)	Tes awal	25,06	0,65	3,52	0,257	signifikan
	Tes Akhir	27				
Beda		0,65				

Kriteria pengujian :

Tolak hipotesis nol (H_0), jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan $(1-\alpha)$; dk $n-1$ atau terima H_0 , jika t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) dengan $(1-\alpha)$; dk $n1$. Atau dengan kata lain bila t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesis alternative diterima dan bila t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka alternatif hipotesis ditolak.

Dari hasil penghitungan dan analisis data berdasarkan tabel diatas :

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} pendekatan kelompok A (pendekatan bermain) yaitu sebesar 11,11 berada di luar daerah t_{tabel} pada tingkat kepercayaan 0.2570 dan derajat kebebasan = 14 yaitu 2,977.

Hasil t_{hitung} kelompok B (pendekatan konvensional) yaitu sebesar 3,52 berada diluar tingkat kepercayaan 0,2570 dan derajat kebebasan = 14 yaitu 2,977 maka dengan demikian pendekatan bermain dan pendekatan konvensional memberikan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data di atas, terdapat hasil pembelajaran pendekatan yang signifikan antara kelompok A Pendekatan Bermain sebesar 0,94 dan hasil pendekatan konvensional 0,65 ($0,94 > 0,65$) Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil peningkatan yang lebih signifikan pada pendekatan pembelajaran bermain aquatik di Club Renang Kampoeng Belajar SC Bandung.

Tabel 5
Hasil Penghitungan Uji Signifikansi Perbedaan Hasil Pendekatan Kelompok A dan Kelompok B

Kelompok	Rata-rata (X)	Simpangan Baku (S)	T Hitung	t TABEL	Hasil
A	3,8	0,94	2,95	0,2570	signifikan
B	2	0,65			

Dari hasil penghitungan terlihat bahwa perbedaan rata-rata antara tes awal dan tes akhir terjadi secara signifikan terhadap kelompok A (Pendekatan Bermain) 3,8 dibandingkan dengan rata-rata kelompok B (Pendekatan konvensional) 2 terhadap hasil belajar aquatic renang gaya bebas di Club Renang Kampoeng Belajar SC Bandung. Hasil penghitungan t perbandingan perbedaan dua hasil pembelajaran 2,95 lebih besar dari t_{tabel} 0,2570. dengan demikian kita bisa menolak hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil pembelajaran antara pendekatan bermain dan pendekatan konvensional (hipotesis nol) dan menerima hipotesis yang menyatakan pendekatan bermain memberikan hasil yang lebih signifikan dibandingkan pendekatan konvensional terhadap hasil belajar renang aquatik renang gaya bebas di Club Renang Kampoeng Belajar SC.

PEMBAHASAN

Montessori dalam Subroto, (2008:13) menyatakan bahwa, "permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu". Tujuan digunakannya aktivitas bermain saat pembelajaran adalah agar pembelajaran yang disampaikan lebih terasa berbeda, menarik, sehingga membuat siswa merasa ingin terus belajar. Hingga akhirnya, pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas bermain dapat menjadi pembelajaran yang ditunggu-tunggu oleh siswa.

Pendekatan konvensional merupakan model pembelajaran yang sudah lama berkembang dan digunakan untuk proses *transformasi* ilmu disekolah. Setiawan (2010: 2) menjelaskan bahwa:

Model konvensional adalah model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru secara tradisional atau lebih menekankan pada resitasi konten tanpa memberikan waktu yang cukup kepada

siswa untuk merefleksi materi-materi yang dipresentasikan, tanpa menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, atau tanpa mengaplikasikannya kepada situasi kehidupan yang nyata.

Dalam prosesnya, keberhasilan model konvensional sangat ditentukan oleh kemampuan guru. Karena dalam model ini guru dianggap sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Freire (1999) dalam Setiawan (2011:2) pengajaran seperti ini sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan ber "gaya bank" penyelenggaraan pendidikan hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus "ditelan" oleh siswa

Berdasarkan penjelasan di atas, maka model konvensional data dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang bercirikan lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, dan orientasi pembelajarannya lebih ditekankan pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi sehingga kurang memancing siswa untuk dapat mengembangkan potensi dan memberikan peluang seluas-luasnya bagi siswa termasuk sikap kerjasama dan sikap tanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kelompok A yaitu siswa dengan pendekatan bermain dan kelompok B yaitu siswa dengan pendekatan konvensional ternyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari kedua metode pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan serta perhitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka pada bagian ini penulis dapat mengemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada kelompok A, setelah diberikan perlakuan dengan pendekatan bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar aquatik renang

- gaya bebas di Club Renang Kampoeng Belajar SC.
2. Pada kelompok B, setelah diberikan perlakuan dengan pendekatan konvensional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar aquatik renang gaya bebas di Club Renang Kampoeng Belajar SC.
 3. Kelompok A yang diberikan perlakuan pendekatan bermain memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok B yang diberikan perlakuan pendekatan konvensional terhadap hasil belajar aquatik renang gaya bebas di Club Renang Kampoeng Belajar SC dengan hasil penghitungan t_{hitung} yaitu 2,95 lebih besar dari t_{tabel} 0,2570.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut yaitu perbandingan pendekatan bermain dan pendekatan konvensional, maka penulis menyarankan :

1. Kepada para pengajar dan Pembina olahraga khususnya pada bidang aquatik bahwa didalam memberikan materi pembelajaran hendaknya diberikan variasi dengan pendekatan bermain dan pendekatan konvensional karena dari kedua program pendekatan tersebut secara langsung dapat mendukung dalam meningkatkan

prestasi hasil belajar aquatik renang gaya bebas di Club Renang Kampoeng Belajar SC.

2. Sehubungan dengan adanya keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini, dianjurkan kepada rekan-rekan mahasiswa terutama jurusan PJKR untuk melakukan penelitian lebih lanjut, dengan permasalahan yang lebih luas dan sampel yang lebih banyak lagi.

IMPLIKASI

Berdasarkan hasil temuan di atas maka implikasi temuan ini terhadap pembelajaran penjas terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan renang gaya bebas, sebaiknya menggunakan pendekatan bermain karena terbukti lebih signifikan pengaruhnya. Dengan menggunakan pendekatan bermain siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan keterampilan tekniknya. Mereka belajar untuk mandiri dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran siswa dalam belajar terlihat menyenangkan dan berkembang sejalan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Tetapi dalam penelitian ini pendekatan bermain lebih signifikan pengaruhnya. Oleh karena itu dalam penelitian ini lebih disarankan untuk menggunakan pendekatan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, Bambang. 2010. *Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung Rizki.
- Andestal, Erdian. 2014. *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Yang Diawali Dengan Tugas Ringkasan Dalam Pembelajaran Biologi Di Kelas VIII SMPN 11 Kerinci Tahun Ajaran 2013/2014*. (online). Tersedia: <http://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php?journal=JFKIP&page=article&op=download&path%5B%5D=2895&path%5B%5D=2508>
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Delphie, Bandi. 2006. *Terapi Permainan 1*. Bandung : Rizqi Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

- Kahfi, Agus M. Dkk. 2014. *Modul Pembelajaran Aquatik*. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi . Cimahi: STKIP Pasundan Cimahi.
- Kahfi, Agus M. Dkk. 2012. *Bahan Ajar Pedoman Mengajar & Melatih Renang*. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi . Cimahi: STKIP Pasundan Cimahi.
- Kholik, Muhammad. 2011. *Metode Pembelajaran Konvensional*. (online). Tersedia: <https://muhammadkholik.wordpress.com/2011/11/08/metode-pembelajaran-konvensional/>(15 Juni 2015).
- Nurhasan (2011). *Sistem Pembelajaran Modul Mata Kuliah Statistika (Inferensial) dan penerapannya dalam pendidikan jasmani*. Cimahi: STKIP Pasundan Cimahi
- Nurhasan (2011). *Dasar – Dasar Statistika Pendidikan Jasmani dan Penerapannya*. Cimahi: STKIP Pasundan Cimahi.
- Nurhasan (2013). *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Cimahi: STKIP Pasundan Cimahi.
- Rahima, Dkk. (2013). *Keterampilan Gaya Bebas (CRAWL) Dalam Olahraga Renang Pada Mahasiswa Penjaskesrek Utan Angkatan 201*. (online). Tersedia : <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/7329> (5 agustus 2015)
- Soemosamito, Soenardi. 1988. *Dasar Proses dan Efektivitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Subroto, Toto. Dkk. 2008. *Teori Bermain*. Bandung : FPOK UPI.
- Sugiyono. 2012. *Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Lain

- http://penjasorkes.com/pengertian-pendidikan-jasmani/research.upi.edu%2Foperator%2Fupload%2Fs_jkr_0807708_chapter1.pdf&usg=AFQjCNF-pQvq9_2Jv_g3to61L5InaymNcA
- https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&src=s&source=web&cd=1&ved=0CBsQFjAAahUKEwiwvN_NiDIAhURki4KHbUVC0o&url=http%3A%2F%2Fa-http://dickypranata27.blogspot.co.id/2013/07/pengertian-akuatik.html
- https://id.wikipedia.org/wiki/Gaya_bebas