

**PENGARUH PENERAPAN ALAT BANTU *PULL BUOY* DAN PAPAN LUNCUR TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS (*CRAWL STROKE*)
(Studi pada Siswa Kelas VII SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto)**

Rico Bagus Apriliyanto

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Setiyo Hartoto

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

SMP Pahlawan Mojosari merupakan sekolah swasta di Kec. Mojosari, berdasarkan wawancara dengan guru PJOK, menurut pengakuan guru tersebut pembelajaran renang *crawl stroke* pada kelas VII di SMP Pahlawan Mojosari belum tersampaikan secara maksimal, dikarenakan guru tidak menggunakan media untuk membantu menyampaikan materi. Hal ini membuat separuh dari jumlah seluruh siswa kelas VII berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), oleh karena itu perlunya media alat bantu untuk membantu penyampaian teknik renang *crawl stroke* supaya dapat meningkatkan kemampuan renang *crawl stroke* pada siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojosari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang *crawl stroke* dan seberapa besar pengaruh penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang *crawl stroke* pada siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian yaitu kelas VII SMP Pahlawan, Kab. Mojokerto yang memiliki dua kelas yaitu VII-A dan VII-B dengan jumlah 55 siswa. Sampel didapatkan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-A di SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto sebanyak 23 siswa dengan jumlah 10 laki-laki dan 13 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur aspek keterampilan adalah tes keterampilan renang *crawl stroke* dengan 3 observer. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan adalah tes tulis pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan berupa rata-rata, standar deviasi, varian, uji normalitas, uji t, dan peningkatan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang dengan peningkatan hasil belajar sebesar 44,58% pada aspek keterampilan dan 41,03 % pada aspek pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian *pull buoy* dan papan luncur dapat digunakan untuk membantu penyampaian pembelajaran renang *crawl stroke* supaya meningkatkan hasil belajar renang siswa SMP.

Kata Kunci: Alat bantu, *pull buoy*, papan luncur, dan hasil belajar renang *crawl stroke*.

Abstract

SMP Pahlawan Mojosari is private school in Mojosari districts, based on interviews with PJOK teachers, According to the teachers', learning crawl stroke swimming grade VII at SMP Pahlawan Mojosari has not been conveyed to the maximum, Because the teacher does not use the media to help conveyed the material. it makes half of the students of the entire class VII is under the minimum completeness criteria. therefore need tool media for helping improve conveyed swimming crawl stroke technique so that could improve the ability to crawl stroke swimming in class VII student of SMP Pahlawan Mojosari. The purpose of this research was to knowing is there any effect of the tools application pull buoy and floating board on learning outcomes crawl stroke swimming and how much influence used media pull buoy and floating board on learning outcomes crawl stroke swimming in class VII student of SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto. This research is a quasi-experimental research with using one group pretest and posttest design. The study population is class VII Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto which has two classes of VII-A and VII-B with the number of 55 students. Samples were obtained by cluster random sampling technique. The samples in this study were students of class VII-A, SMP Pahlawan Mojosari, Mojokerto district as many as 23 students with the amount of 10 male and 13 female. The research instrument used to measure the skills aspect is crawl stroke swimming skill test with three observers. The research instrument used to measure the knowledge aspect is a multiple-choice written test. The data analysis technique used is the average, standard deviation, variance, normality test, t test, and improvement. The results of data analysis showed that there is effect of the application of tools pull buoy and floating board on learning outcomes swimming with a 44.58% increase in the aspect of skill and

41.03% in the aspect of knowledge. Based on the research results pull buoy and floating board can be used to assist the delivery of learning to crawl stroke swimming so that improve learning outcomes swimming junior high school students.

Keywords: Tools, pull buoy, floating board, and crawl stroke learning outcomes.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi oleh pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak. Semua itu bermula pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia (Hamid, 2011: 11).

Perkembangan IPTEK yang semakin maju di zaman globalisasi sekarang ini, mengakibatkan kebanyakan anak malas untuk bergerak dalam berolahraga dan lebih suka bermain gadget. Hal ini berdampak besar terhadap timbulnya penyakit kurang gerak atau bisa disebut degeneratif. Melihat permasalahan tersebut maka mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) penting diajarkan di sekolah dalam meningkatkan kualitas manusia seutuhnya yang sehat jasmani dan rohani, berdisiplin tinggi dan berjiwa sportifitas.

Menurut Kristiyandaru (2010) "PJOK adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan, jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. PJOK bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, akan tetapi juga penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar, untuk itu perlu adanya peningkatan PJOK di lingkungan sekolah".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PJOK merupakan bagian penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek jasmani, mental, sosial dan emosional.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, terdapat ruang lingkup materi PJOK sebagai berikut: aktivitas fisik dan berbagai gerakan dasar olahraga teknik dasar Permainan bola besar, permainan bola kecil, aktivitas fisik melalui atletik, aktivitas fisik teknik dasar beladiri, aktivitas fisik dan komponen kebugaran terkait kesehatan dan terkait keterampilan, aktivitas fisik senam, aktivitas fisik melalui rangkaian renang dan kesehatan. Renang sangat dikenal di lingkungan masyarakat luas, khususnya di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran renang oleh guru di sekolah penting diajarkan, agar siswa mengenal dan belajar tentang olahraga yang memasyarakat ini, selain

memasyarakat olahraga ini juga penting diajarkan karena kita tidak hanya hidup di ruang lingkup dataran saja, namun ada kalanya seseorang harus mampu dan bertahan apabila berada di dalam air karena renang dapat membantu kita untuk menyelamatkan diri dari bahaya tenggelam.

Aktivitas renang di sekolah tidak hanya diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler melainkan juga masuk dalam materi pembelajaran intrakurikuler. Diantara ke empat gaya yang ada dalam renang, crawl stroke adalah gaya dasar yang cocok untuk diajarkan kepada pemula karena crawl stroke dirasa lebih mudah dibanding ke tiga gaya lainnya yaitu gaya dada, gaya punggung, dan kupu-kupu. Walaupun renang crawl stroke dirasa paling mudah bukan berarti gaya ini tidak memiliki kesulitan, tingkat kesulitan renang crawl stroke tersendiri yaitu pada saat melakukan koordinasi gerakan (Dewantoro, 2015)

SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto merupakan sekolah swasta di Kec. Mojosari, berdasarkan wawancara dengan guru PJOK, menurut pengakuan guru tersebut pembelajaran renang crawl stroke pada kelas VII di SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto belum tersampaikan secara maksimal, hal ini membuat separuh dari seluruh siswa kelas VII berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah tersebut dikarenakan siswa hanya sekedar bisa melakukan renang crawl stroke tanpa mengetahui tahapan posisi tubuh, gerakan kaki, gerakan tangan, pengambilan napas, dan koordinasi gerakan yang benar, oleh karena itu perlunya media alat bantu untuk membantu penyampaian teknik renang crawl stroke agar dapat meningkatkan kemampuan renang crawl stroke pada siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto.

Menurut Wijaya (dalam Trisna, 2013: 38) mengartikan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

Menurut Arsyad (2002: 26), "media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya".

Menurut pernyataan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala benda dan alat yang dipilih juga digunakan guru untuk

membantu pelaksanaan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang baik. Papan luncur merupakan media yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran renang crawl stroke.

“Penggunaan alat bantu papan pelampung dalam pembelajaran renang dapat meningkatkan keterampilan renang gaya bebas” (Megasari: 2012), Sedangkan ada pendapat lain yang menyebutkan bahwa penggunaan alat bantu berupa kaki katak (flipper), pelampung, paddle, pull buoy sangat membantu daya apung sehingga memudahkan untuk menguasai teknik dasar renang, dengan demikian perhatian belajar renang bisa terpusat pada teknik gerakan kaki dan gerakan lengan. Menggunakan bantuan alat, posisi badan perenang di dalam air dapat membantu posisi tubuh menjadi stream line (datar) sehingga mendapatkan bentuk yang mempunyai tahanan yang lebih kecil (Subagyo dan Sismadiyanto: 2009). Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini digunakan alat bantu berupa pull buoy dan papan luncur untuk membantu memperbaiki hasil belajar renang crawl stroke kelas VII SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Alat Bantu Pull Buoy dan Papan Luncur Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Crawl Stroke) Studi pada Siswa Kelas VII SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto”.

“Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar” (Robert Heinich dkk dalam Pribadi, 2009: 6). Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Sudjana dalam Majid, 2014: 27). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar (Woodworth dalam Majid, 2014: 28). Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Ranah kognitif berkaitan dengan intelektual siswa, menurut Bloom, dkk (dalam Pribadi, 2009: 16) mengemukakan “enam kemampuan yang terdapat dalam ranah kognitif yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi”.

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang telah dipelajari. Menurut Krathwohl, dkk (dalam Pribadi, 2009: 16) “mengemukakan lima ranah afektif yaitu: menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter dalam suatu wilayah”.

Ranah psikomotor berkaitan erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Menurut Bloom, dkk (dalam Pribadi, 2009: 17) “Ranah psikomotor terdiri dari empat kemampuan yaitu: imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi”.

Menurut Maglischo (1993: 15) (dalam Listiono, 2013) “crawl stroke adalah gaya renang yang paling cepat dibandingkan dengan gaya yang lain”. Gaya ini disebut gaya “Crawl” yang artinya merangkak. Gerakan asli dari gaya ini adalah menirukan gerakan anjing yang berenang atau dikenal dengan renang gaya anjing (dog style). Crawl stroke ini disebut juga gaya “Rimau”, yang berasal dari kata “Harimau” (Direktorat Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016: 51).

Hasil belajar renang crawl stroke adalah peningkatan keterampilan teknik dasar renang crawl stroke mulai dari posisi tubuh, gerakan kaki, gerakan lengan, pengambilan napas, dan koordinasi gerakan.

Alat bantu adalah benda yang dapat membantu sesuatu, sehingga tujuannya dapat dicapai dengan lebih mudah dan gampang, dengan demikian alat bantu pendidikan adalah benda atau alat yang dapat di gunakan untuk membantu pendidik dalam memenuhi segala tujuan pembelajaran (Hamid, 2011: 149). Benda yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran renang crawl stroke adalah pull buoy dan papan luncur.

Pull buoy adalah alat bantu pembelajaran renang untuk siswa sangat membantu daya apung sehingga memudahkan siswa untuk menguasai teknik dasar renang (Subagyo dan Sismadiyanto: 2009).

Papan luncur merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran renang crawl stroke (Megasari, 2012).

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Penelitian eksperimen murni dicirikan dengan 4 hal, yaitu: adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2009: 49).

Penelitian eksperimen ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. Salah satu syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu mekanisme kontrol lemah. Pola desain penelitian tersebut adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. (Maksum, 2009:60)

Tempat penelitian ini di SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto. Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan digeneralisasikan. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojosari, Kab. Mojokerto yang memiliki 2 kelas paralel pada tabel berikut:

Tabel 1 Jumlah Tiap Kelas

Kelas	VII-A	VII-B
Putra	14	14
Putri	14	13
Jumlah	28	27

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011: 297). Penentuan sampel pada penelitian ini, digunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Sampel *cluster random sampling* adalah pengambilan sampel dengan metode *cluster random sampling* yaitu dengan cara mengumpulkan ketua kelas VII lalu melakukan pengundian untuk mengambil salah satu kelas VII yang sudah diketahui menerima materi pembelajaran renang *crawl stroke*. Berdasarkan pengundian didapatkan satu kelas yaitu siswa kelas VII-A sebagai sampel penelitian yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa putra dan 14 siswa putri.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian penilaian pengetahuan berupa tes pilihan ganda yang telah diuji coba, dari 25 soal yang diuji cobakan didapatkan 10 soal yang bisa digunakan dalam penelitian sedangkan penilaian keterampilan renang *crawl stroke* berupa rubrik penilaian penerapan pembelajaran renang *crawl stroke*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* keterampilan diperoleh distribusi data rata-rata, nilai minimal, nilai maksimal, standar deviasi (SD), varian, dan peningkatan. Berikut adalah tabel deskripsi data *pretest* dan *posttest* keterampilan:

Tabel 2 Deskripsi data pretest dan posttest keterampilan

Deskripsi Data	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	41,9	60,6	18,7
Max	71,1	77,8	6,7
Min	8,9	8,9	0,0
SD	15,05	18,16	3,11

Varian	226,35	330,10	103,75
Peningkatan	44,58%		

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* keterampilan adalah 41,9 dan *posttest* keterampilan adalah 60,6 jadi selisih rata-rata adalah 18,7. Nilai maksimal keterampilan adalah 71,1 dan nilai maksimal *posttest* keterampilan adalah 77,8 jadi selisih nilai maksimal adalah 6,7. Nilai minimal *pretest* keterampilan dan *posttest* keterampilan sama yaitu 8,9. Standart deviasi (SD) *pretest* keterampilan adalah 15,05 dan SD *posttest* keterampilan adalah 18,16 jadi selisih SD adalah 3,11. Varian *pretest* keterampilan adalah 226,35 dan varian *posttest* keterampilan adalah 330,10 jadi selisih varian adalah 103,75. Berdasarkan data pada tabel 2 didapatkan peningkatan sebesar 44,58% dari *pretest* dan *posttest* keterampilan.

Sedangkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pengetahuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Deskripsi data pretest dan posttest Pengetahuan

Deskripsi Data	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	50,87	71,74	20,87
Max	90	100	10
Min	10	40	30
SD	17,03	17,49	0,45
Varian	290,11	305,92	15,81
Peningkatan	41,03%		

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* pengetahuan adalah 50,87 dan *posttest* pengetahuan adalah 71,74 jadi selisih rata-rata adalah 20,87. Nilai maksimal pengetahuan adalah 90 dan nilai maksimal *posttest* pengetahuan adalah 100 jadi selisih nilai maksimal adalah 10. Nilai minimal *pretest* pengetahuan adalah 10 dan *posttest* pengetahuan yaitu 40 jadi selisih nilai minimal adalah 30. Standar deviasi (SD) *pretest* pengetahuan adalah 17,03 dan SD *posttest* pengetahuan adalah 17,49 jadi selisih SD adalah 0,45. Varian *pretest* pengetahuan adalah 290,11 dan varian *posttest* pengetahuan adalah 305,92 jadi selisih varian adalah 15,81. Berdasarkan data pada tabel 3 didapatkan peningkatan sebesar 41,03% dari *pretest* dan *posttest* pengetahuan.

2. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan

pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 22. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data keterampilan dan pengetahuan:

Tabel 4 Uji Normalitas

	Keterampilan		Pengetahuan	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
P-Value	0.134	0.072	0.102	0.103
Signifikan	0.05	0.05	0.05	0.05
Kategori	Normal	Normal	Normal	Normal

Dari hasil tabel 4 dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai p (Sig) > 0,05, maka semua variabel berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang *crawl stroke* pada siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojokerto, Kab. Mojokerto. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelas VII-A dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Uji Beda Uji T Pretest Posttest Keterampilan dan Pengetahuan

	Kelas	N	Rata-rata	t-hitung	t-tabel	Sig	Alpha(α)
Keterampilan	Pretest	22	41,9	9,812	2,080	0,00	0,05
	Posttest		60,6				
Pengetahuan	Pretest	23	50,9	4,699	2,074	0,00	0,05
	Posttest		71,1				

Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa rata-rata *pretest* keterampilan adalah 41,9 sedangkan rata-rata *posttest* keterampilan adalah 60,6 dan nilai t-hitung sebesar 9,812 dengan signifikansi 0,00. Nilai t-tabel, pada taraf signifikansi α = 0,05 df 21 adalah 2.080 sedangkan data *pretest* pengetahuan adalah 50,9 dengan rata-rata *posttest* pengetahuan adalah 71,1 dan nilai t-hitung sebesar 4,699 dengan signifikansi 0.00. Nilai t-tabel, pada taraf signifikansi α = 0,05 df 22 adalah 2,074. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel (t-hitung > t-tabel) keterampilan (9,812 > 2,079) dan pengetahuan (4,699 > 2,0738), maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penerapan *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang *crawl stroke* pada siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojokerto, Kab. Mojokerto dinyatakan diterima.

Untuk mengukur peningkatan minat sebelum dan sesudah dilakukan treatment menggunakan rumus.

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan Keterampilan} &= \frac{Md}{Mpre} \times 100 \% \\ &= \frac{19.7}{41.9} \times 100 \% \end{aligned}$$

$$= 44,58 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan pengetahuan} &= \frac{Md}{Mpre} \times 100 \% \\ &= \frac{19.9}{19.9} \times 100 \% \\ &= 41,03 \%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang dengan peningkatan hasil belajar sebesar 44,58% pada aspek keterampilan dan 41,03 % pada aspek pengetahuan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang *crawl stroke* pada siswa kelas VII SMP Pahlawan Mojokerto, Kab. Mojokerto.
2. Besarnya pengaruh penerapan alat bantu *pull buoy* dan papan luncur terhadap hasil belajar renang *crawl stroke* dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 44,58 % pada aspek keterampilan dan 41,03 % pada aspek pengetahuan.

Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi sekolah
 - Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar menjadi meningkat.
2. Bagi guru
 - Setiap pembelajaran PJOK materi renang *crawl stroke* pasti ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam belajar. Sebagai guru PJOK harus mempunyai solusi agar siswa mudah menguasai suatu teknik yang mempunyai tingkat kesulitan gerak maka diperlukan alat bantu berupa *pull buoy* dan papan luncur sebagai salah satu cara agar teknik renang *crawl stroke* atau teknik renang gaya yang lain dapat mudah untuk dikuasai.
3. Bagi siswa
 - Siswa dapat memperoleh pengalaman baru melalui penerapan *pull buoy* dan papan luncur yang dapat membantu siswa untuk fokus *drill* kaki tangan, dan pengambilan napas untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu teknik renang *crawl stroke*.
4. Bagi peneliti selanjutnya
 - Supaya hasil penelitian selanjutnya siswa lebih banyak mendapat nilai di atas KKM maka peneliti

selanjutnya di sarankan untuk memastikan guru faham dengan isi RPP agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhajir dan Budi sutrisno. 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas VII Edisi Revisi 2014*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Zulkarnaen, Imam, Hermawan Pamot Raharjo, dan Sutarto. 2016. *Modul Guru Pembelajar Mata Pelajaran Pendidikan Jamani Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dewantoro, Aprilia. 2015. *Identifikasi Faktor Kesulitan Belajar Renang Gaya Crawl pada Peserta Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar Al-Azhar 31 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*, (online), (<http://eprints.uny.ac.id/32098/1/APRILIA%20DEWANTORO-11601247291%20.pdf>, diakses 22 Januari 2017).
- Hamid, Moh. Sholeh. 2011. *Metode Edu Tainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI), *Alat*, (online), (<http://kbbi.web.id/alat> diakses 22 Januari 2017).
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Listiono. 2013. *Efektifitas Pembelajaran Gerak Renang Gaya Bebas Dengan Menggunakan Alat Bantu*, Vol 1, No 5, (online), (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JUPE/article/view/2460>, diakses 29 Desember 2016).
- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Univesrity Press.
- Megasari, Kikit. 2012. *Penggunaan Alat Bantu Papan Pelampung Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas : Ptk Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Cimahi*, (Online), (<http://repository.upi.edu/10535/>, diakses 22 Desember 2016).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang *standar isi pendidikan dasar dan menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang *kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pembelajaran pada kurikulum 2013*
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Implementasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Subagyo dan Sismadiyanto. 2009. *Peningkatan Hasil Belajar Renang Gaya Crawl Melalui Multi.Stroke Method A Flipper-Float Method*, Vol 2, Nomor 1 (Online), (<https://www.google.co.id/url?sa=t&rc=t&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj6qLCZ4YbRAhWIMo8KHRaiDFUQFggbMAA&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fpenelitian%2FDrs.%2520Subagyo%2C%2520M.Pd.%2FLaporan%2520Penelitian%2520B%2520II.pdf&usq=AFQjCNGugPPUgontc1a16rcpDIG5au488Q&sig2=kMdfgndmnJuammi5SEDSBw>, diakses 22 Desember 2016).
- Sukmawati, Dwi. 2015. *Penerapan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Smp Santa Maria Surabaya)*, (Online), Vol 3, Nomor 2 (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikan-jasmani/article/view/13544>, diakses 22 Desember 2016).
- Wikipedia. 2016. *Pull Buoy*, (online), (https://en.wikipedia.org/wiki/Pull_buoy, diakses 29 Desember 2016)
- Wikipedia. 2016. *Swimming Board*, (online), (https://en.wikipedia.org/wiki/Pull_buoy, diakses 29 Desember 2016)