

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dipaparkan di bab empat, penelitian yang dilakukan mengenai permainan bolavoli di SMKN 2 Kota Bandung secara keseluruhan menunjukkan hasil yang baik. Dengan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) partisipasi gerak siswa selama pembelajaran begitu baik. Melalui Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) juga saat berlangsungnya pembelajaran siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar permainan bolavoli siswa kelas XI RPL di SMKN 2 Kota Bandung, karena strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) mampu meningkatkan hasil belajar permainan bolavoli siswa kelas XI RPL SMKN 2 Kota Bandung.

B. Saran

Setelah dilaksanakannya penelitian di SMKN 2 Kota Bandung dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI RPL SMKN 2 Kota Bandung”, maka penulis akan mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar permainan bolavoli dan diharapkan dapat dipergunakan oleh guru untuk

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peningkatkan kompetensi pelajaran yang lainnya terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Melalui Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) siswa akan lebih merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bolavoli.
3. Sehubungan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen yang sumber datanya hanya satu kelas yaitu kelas XI RPL, diharapkan dimasa yang akan datang dilakukan penelitian yang lebih lanjut dengan jumlah populasi dan sampel penelitian yang lebih besar agar hasil penelitiannya dapat lebih bisa digeneralisasikan.

Diakhir paparan peneliti, semoga hasil penelitian ini dapat berguna dalam inovasi-inovasi baru untuk pendidikan di Indonesia dan bermanfaat khususnya dalam dunia pendidikan jasmani.

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu