

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM) TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* PADA PERMAINAN SEPAK BOLA (Studi Pada Siswa Kelas 5 SDN Tembok Dukuh Surabaya)

Adrian Rizal Novianto

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, adrianichal@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan Jasmani 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. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh serta mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Tembok Dukuh Surabaya dengan menggunakan model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dengan jumlah populasi 171 siswa yang terbagi menjadi 4 kelas lalu jumlah sampel 87 siswa yang terdiri dari 43 siswa kelas V C dan 44 siswa kelas V D. Dari analisis data diperoleh atau disimpulkan bahwa penelitian ini tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran PAIKEM terhadap hasil belajar siswa dalam melakukan *shooting* pada permainan sepak bola di SDN Tembok Dukuh Surabaya yang dibuktikan dari hasil $t_{hitung} 1,17 < t_{tabel} 1,99$ dengan signifikansi 5%.

Kata Kunci: Pembelajaran PAIKEM, hasil belajar *shooting*.

Abstract

Physical education is basically an integral part of the education system as a whole, which aims to develop the aspects of health, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, social skills, reasoning, and moral action through physical activity and sport. Physical education is part of the overall education that promotes physical activity and healthy living guidance for the growth and development of the harmony and balanced physical, mental, social. Physical education is a means to encourage the development of motor skills, physical abilities, knowledge, reasoning, appreciation of the values (attitude-mental-emotional-spiritual-social), and habituation of healthy lifestyle that is geared to stimulate growth and balanced development. The purpose of this study was to determine whether there is an influence and to know how much improvement of learning outcomes in class V of SDN Tembok Dukuh Surabaya if using active, innovative, creative, effective, and fun learning (PAIKEM) on the learning process of physical education, sports and health. The population of 171 students were divided into 4 classes. Furthermore, the number of the sample are 87 students which consist of 43 students in grade 44 student class 5 C and 5 D. From the analysis of the data obtained or concluded that this study there was no effect on the application of learning models PAIKEM student learning outcomes in the shooting is at a football game in SDN Tembok Dukuh Surabaya as evidenced from the results of $1.17 t < t_{table} 1.99$ with a significance of 5 %.

Keywords: Learning PAIKEM, learning outcomes shooting.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial,

penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Menurut Kristiyandaru (2010:33) Pendidikan Jasmani 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. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Menurut Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 (dalam Kristiyandaru, 2010:33) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pasal 4 disebutkan bahwa "Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan." Pendidikan jasmani sering dianggap sebagai pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui jasmani. Artinya bahwa pendidikan jasmani bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, namun penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani.

Guru diupayakan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan proses pembelajaran dikatakan berhasil jika dalam proses belajar mengajar dapat dijalankan dengan baik. Di dalam suatu proses belajar mengajar seorang guru diharapkan menguasai materi atau konsep suatu pembelajaran yang akan diberikan pada siswanya. Maksudnya, dalam kegiatan pembelajaran, guru berusaha untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari suatu tugas gerak yang baru sehingga siswa tidak mengalami kesulitan untuk mempelajarinya.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani perlu adanya evaluasi yang dilakukan secara intensif dan berkelanjutan, dengan adanya perhatian tersebut diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam berbagai jenis olahraga yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa serta tidak terjadi kejenuhan dan kebosanan dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga

nantinya dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Banyak model dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, karena model pembelajaran membawa peranan penting dalam terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif. Salah satu diantaranya yaitu model pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).

Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) seperti pada model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), harapan seorang guru adalah siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran khususnya pada siswa kelas V SDN Tembok Dukuh I Surabaya, namun pada kenyataannya di lapangan, harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini adalah salah satunya bisa terjadi apabila guru kurang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Banyaknya siswa yang pasif dalam melakukan materi pembelajaran, serta proses belajar masih berpusat pada guru. Siswa terkesan hanya menunggu perintah dari guru untuk melakukan suatu proses gerak, dimana siswa tidak aktif, guru tidak bertindak inovatif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru seperti demonstrasi dan ceramah. Waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk siswa bergerak, berinovasi, mengembangkan pembelajaran yang diberikan oleh guru, terasa sia-sia karena sarana yang kurang terpenuhi, dan juga faktor strategi pembelajaran yang kurang tepat untuk diberikan kepada siswa.

Dari permasalahan inilah yang mendorong peneliti untuk memberikan sebuah model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) dengan harapan adanya perubahan dari peserta didik yang awalnya hanya melakukan suatu rutinitas karena tuntutan dari sekolah menjadi sebuah kebutuhan yang menyenangkan bagi siswa itu sendiri di dalam proses pembelajaran.

Dari uraian latar belakang diatas, penulis mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) terhadap hasil belajar *shooting* pada permainan Sepak Bola siswa kelas V SDN Tembok Dukuh Surabaya".

METODE

Menurut Maksom (2012:95) desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Desain penelitian ini adalah menggunakan desain dengan pola *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Maksom (2012:98) desain penelitian ini relatif sempurna,

mengingat adanya kelompok kontrol dan eksperimen, adanya perlakuan, subyek ditempatkan secara acak, dan adanya *pre test post test* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dimana desain penelitiannya menggunakan *Randomized Control Group pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN Tembok Dukuh Surabaya yang berjumlah 171 siswa, dan yang menjadi sampelnya yaitu siswa kelas 5 C sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5 D sebagai kelompok kontrol dalam penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara : Siswa diberi kesempatan untuk melakukan *shooting* dengan jarak 12 meter dengan menggunakan bola sepak ukuran 4 sesuai dengan umur siswa kelas 5 tersebut dan diberikan kesempatan melakukan *shooting* sebanyak 2x, yakni yang pertama sebagai percobaan, lalu kesempatan kedua untuk dinilai oleh observer.

Dalam teknik analisis data disini peneliti menggunakan teknik analisis data Uji T, dimana *T-Test* yang digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang berbeda. Disini peneliti memberikan perlakuan terhadap dua kelompok subjek yang berbeda, dimana kelompok pertama diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok kedua juga diberikan dengan perlakuan yang berbeda dari yang pertama (kelompok kontrol). Setelah kedua kelompok subjek tadi mendapatkan perlakuan yang berbeda maka peneliti kemudian melakukan perbandingan (dianalisis) dengan menggunakan *t-test* untuk sampel yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa hasil penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah penelitian sebagaimana telah diuraikan pada bab I. Deskripsi data yang akan disajikan diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* saat melakukan *shooting* sebanyak 2x dengan jarak 12 meter. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini berjumlah 87 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen berjumlah 43 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 44 siswa.

A. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, variant, rentang, nilai tertinggi dan terendah, serta persentase peningkatan siswa yang di beri metode pembelajaran sebagian dan metode pembelajaran keseluruhan. Langkah awal dari analisis data penelitian adalah melakukan deskripsi data yang telah dikumpulkan dari hasil *pre test* dan *post test*. Hasil *pre test* dan *post test* yang dimaksud adalah hasil tes kemampuan siswa yang dilakukan dengan cara melakukan *shooting* dengan jarak 12 meter, yang diberikan kesempatan sebanyak dua

kali dalam melakukan tes itu dan diambil nilai kesempatan kedua dalam melakukan *shooting*.

Berikut ini adalah hasil perhitungan deskripsi data yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS for Windows 20.00*, selanjutnya dapat dijabarkan lebih lanjut dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut:

a. *T-Test Independent Sample*

Pada bagian ini akan disajikan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Uji beda yang akan digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang berbeda (*independent sample*).

Tabel 1. Uji *T- Test Independent Sample Pre-Test*

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
-0,014	1,99	Tidak ada beda

Tabel 2. Uji *Test Independent Sample Post-Test*

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
1,17	1,99	Tidak ada beda

Dengan melihat nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada beda.

b. *T-Test Dependent*

T- test dependent adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji-t *Paired t-test*. Dalam menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka digunakan uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini. Nilai yang digunakan dalam penghitungan *uji-t paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol), dengan penyajian datanya (seperti pada lampiran) maka hasil perhitungan *uji-t paired t-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji *T- Test Dependent* Kelompok Eksperimen

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
7,02	2,01	Ada pengaruh

Tabel 4. Uji *T-Test Dependent* Kelompok Kontrol

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
10,97	2,01	ada pengaruh

a. **Data kelompok eksperimen**

Hasil tes kemampuan *shooting* sepakbola yang dilakukan sebanyak 2x pada saat sebelum dan

sesudah diberikan pembelajaran dengan metode PAIKEM adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

	Kelompok Eksperimen	
	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata	7,3256	8,7209
Std.Deviations	1,06281	1,31521
Variant	1,130	1,730
Maximum	10,00	12,00
Minimum	6,00	6,00
Peningkatan	19,65%	

- a) Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan materi ajar *shooting* pada permainan sepak bola dengan menggunakan pembelajaran PAIKEM pada kelompok eksperimen dilihat dari nilai *pre-test* memiliki rata-rata sebesar 7,3256, standar deviasi 1,06281, varian 1,130, nilai minimum 6,00 dan nilai maksimum 10,00. Sedangkan untuk nilai *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 8,7209, standart deviasi 1,31521, varian 1,730, nilai minimum 6,00 dan nilai maksimum 12,00.
- b) Sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat besar peningkatan pada kelompok eksperimen antar *pre-test* dan *post-test* sebesar 19,65 % yang berarti bahwa penggunaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola.

b. Data kelompok kontrol

Hasil tes kemampuan *shooting* sepakbola yang dilakukan sebanyak 2x pada saat sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan metode PAIKEM adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Data Kelompok Kontrol

	Kelompok Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata	7,3182	8,4545
Std.Deviations	1,00632	0,72991
Variant	1,013	0,533
Maximum	10,00	10,00
Minimum	6,00	7,00
Peningkatan	15,16%	

- b) Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan materi ajar *shooting* pada permainan sepak bola tanpa menggunakan pembelajaran PAIKEM pada kelompok kontrol dilihat dari nilai *pre-test* memiliki rata-rata sebesar 7,3182, standart

deviasi 1,006, varian 1,013, nilai minimum 6,00 dan nilai maksimum 10,00. Sedangkan untuk nilai *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 8,4545, standar deviasi 0,73, varian 0,533, nilai minimum 7,00 dan nilai maksimum 10,00.

- c) Sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat besar peningkatan pada kelompok kontrol antar *pre-test* dan *post-test* sebesar 15,16 % yang berarti bahwa penggunaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola.

B. Uji Hipotesis

1. Syarat Uji Hipotesis

Sebelum hipotesis diuji maka data harus memenuhi prasyarat uji parametrik yaitu normalitas distribusi dan homogenitas kelompok.

a. Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan atau tidak normalnya suatu sebaran data. Maka di perlukan suatu perhitungan untuk mengetahui kenormalan sebaran suatu data. Banyak perhitungan yang bisa di gunakan namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan suatu perhitungan yaitu dengan metode *kolmogorov-smirnov* sebagai uji kenormalan. Uji ini dilakukan untuk menguji sebuah kenormalan sebaran data. Dengan dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan program *SPSS for windows 20,00* diperoleh hasil :

Tabel 7. Deskripsi Data Normalitas

	p-value	Keterangan
Eksperimen <i>Pre test</i>	2,085	Distribusi normal
Eksperimen <i>Post test</i>	1,203	Distribusi normal
Kontrol <i>Pre test</i>	1,878	Distribusi normal
Kontrol <i>Post test</i>	1,849	Distribusi normal

Untuk tes normalitas disini menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan koreksi signifikan *lilliefors*.

Berdasarkan pada tabel 3 di atas menunjukkan bahwa siswa kelompok eksperimen, uji Kolmogorov-Smirnov, *p-value pre test* sebesar 2,085 dan *post test* sebesar 1,203, sedangkan pada siswa kelompok kontrol *p-value pre test* sebesar 1,878 dan *post test* sebesar 1,849. Data kedua kelompok memiliki *p-value* lebih besar dari 0,05. Artinya, data kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal..

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang disajikan bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang diambil dari suatu populasi bersifat homogen atau tidak. Untuk melakukan uji homogenitas, maka terlebih dahulu data harus terbukti berdistribusi normal. Dalam penelitian ini data yang akan dilakukan uji homogenitas telah dinyatakan sebagai data yang berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan dengan kriteria pengujian H_0 , diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $3,25 > 2,713$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data kelompok tersebut di terima dan mempunyai varian yang homogen.

Pembahasan

Salah satu pembelajaran adalah penggunaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran tersebut tidak hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), namun mengedepankan siswa untuk aktif bertanya, mengembangkan ide, dan guru juga harus membuat pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Dengan begitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) sangat membantu siswa dalam memahami teknik gerakan *shooting* dalam permainan sepak bola.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penggunaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) terhadap hasil belajar *shooting* pada permainan sepak bola, secara keseluruhan dari dua kelompok menunjukkan hasil yang cukup baik. Siswa pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) ternyata menunjukkan adanya pengaruh, hal ini dilihat dari besar peningkatan dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yaitu sebesar 19,65%. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) juga menunjukkan pengaruh, hal ini dilihat dari besar peningkatan pada nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yang didapatkan tidak sebesar kelompok eksperimen yaitu 15,16%.

PENUTUP

Simpulan

Untuk tes yang dilakukan kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah dijelaskan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sekalipun terbukti adanya perubahan hasil belajar *shooting* pada permainan sepak bola baik pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Ini terbukti dengan hasil uji t kedua kelompok. Hasil uji t kedua kelompok (*Independent Sample*) untuk nilai *pre-test* didapatkan nilai $t_{hitung} - 0,014 < t_{tabel} 1,99$ dengan signifikansi 5% yang berarti bahwa tidak ada pengaruh hasil *pre-test shooting* pada permainan sepak bola pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan untuk hasil kedua kelompok (*Independent Sample*) untuk nilai *post-test* didapatkan nilai $t_{hitung} 1,17 < t_{tabel} 1,99$ dengan signifikansi 5%.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *shooting* pada permainan sepak bola, maka ada beberapa saran yang diajukan adalah:

1. Perlu adanya perencanaan dan strategi yang lebih baik lagi dalam proses pembelajaran khusus dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sehingga dengan begitu tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, peneliti menyarankan penggunaan modifikasi sarana maupun prasarana lebih baik jika digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa Sekolah Dasar (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.