

## Pendekatan model *role play* dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknik *passing* sepak bola

### *Role play model approach in an effort to improve learning outcomes of learning football passing techniques*

Hendri Suwignyo<sup>1,\*</sup>, Andy Widhiya Bayu Utomo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi, Ngawi, Indonesia

<sup>1</sup>[hendress48@gmail.com](mailto:hendress48@gmail.com)\*, <sup>2</sup>[andystkipmodern@gmail.com](mailto:andystkipmodern@gmail.com)

\*corresponding author

---

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik *passing* sepak bola dengan model *role play* di SD Negeri Margomulyo IV Bojonegoro kelas V mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi materi sepakbola. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak satu kali siklus dengan jumlah 12 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Untuk teknik pengumpulan data yang sedang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui observasi, dan tes. Berdasarkan pelaksanaan tes awal pada aspek sikap (afektif) mendapatkan nilai rata-rata 78 (tuntas), aspek pengetahuan (kognitif) mendapatkan nilai rata-rata 80 (tuntas), dan aspek keterampilan (psikomotor) mendapatkan nilai rata-rata 55 (belum tuntas), sehingga dilakukan siklus I untuk memperbaiki perolehan nilai pada aspek keterampilan (psikomotor) setelah dilakukan siklus I pembelajaran dengan model bermain peran (*role play*) maka diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 78 (tuntas) sehingga secara umum menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan dan tidak perlu berlanjut pada siklus II. Maka, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *role play, passing, football*

*This study aims to improve the results of learning soccer passing techniques with a role play model in Elementary school Margomulyo IV Bojonegoro class V in the subject of physical education, health and soccer material recreation. This research method is Classroom Action Research (CAR) which is conducted in two cycles with a total of 12 students. This research was conducted in the even semester of the 2020/2021 school year. For data collection techniques that are being carried out by researchers, namely through observation, and tests Based on the implementation of the initial test on the attitude aspect (affective) got an average score of 78 (complete), the knowledge aspect (cognitive) got an average score of 80 (complete), and the skills aspect (psychomotor) got an average score of 55 (not complete). So that a cycle is carried out to improve the acquisition of scores in the skills aspect (psychomotor) after the first cycle of learning with a role play model is obtained, the student's average score is 78 (complete) so that in general it shows a significant increase and does not need to be carried out in the cycle II. So, the application of the role playing method can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *role play, passing, football*

---

#### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Diterima : 19 April 2021

Disetujui : 28 April 2021

Tersedia secara *Online* Mei 2021

**Alamat Korespondensi:**

Hendri Suwignyo

Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi

Jl. Ahmad Yani No.99, Beran I, Beran, Kec. Ngawi, Kabupaten

Ngawi, Jawa Timur 63216

E-mail: [hendress48@gmail.com](mailto:hendress48@gmail.com)

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mempersiapkan generasi muda di masa mendatang agar lebih baik dan dapat menjadi penerus bangsa dan Negara ini. Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupan manusia agar

mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik sesama manusia (Marwah, Syafe'i, & Sumarna, 2018). Pendidikan tidak hanya membangun manusia dari sisi kognitifnya tetapi juga membangun sisi afektif dan psikomotor (Wijaya & Helaluddin, 2018). Pendidikan dapat mengubah tingkah laku anak menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri serta bersosialisasi di masyarakat dan lingkungan sekitarnya (Sadikin & Hamidah, 2020). Didalam dunia pendidikan ada beragam cabang ilmu pendidikan atau ilmu pengetahuan dan juga mempunyai aspek-aspek berbeda di masing-masing aspek tersebut meliputi aspek fisik, moral, emosional, intelektual, dan perkembangan spiritual (Supriyadi, 2018). Aspek-aspek tersebut dapat berkembang dengan baik apabila di sertai dengan pendidikan yang baik dan teratur dari sekolah maupun lingkungan keluarga, namun bagi anak usia sekolah dasar pendidikan di sekolah tentunya sangat berpengaruh dalam tumbuh kembang anak. Jika anak mendapat pendidikan yang baik tentu anak juga akan berkembang dengan baik juga begitu pun sebaliknya. Salah satu pelajaran yang dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan jasmani bisa membantu perkembangan motorik bagi siswa. Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan karena didalam pendidikan jasmani mencakup penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor (Kustiawa, Prayoga, Wahyudi, & Utomo, 2019). Pendidikan jasmani merupakan sebuah alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya (Setiawan, 2017). Pendidikan Jasmani mempunyai peran penting terhadap pembentukan kebugaran jasmani dan pembentukan moral peserta didik (Mashuri, Puspitasari, & Abadi, 2019), artinya pendidikan jasmani mengharapakan peserta didik terus belajar dan melakukan perubahan sikap dan perilaku masing-masing individu itu sendiri dan tentunya dengan bimbingan dari pendidik atau guru. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi banyak sekali permasalahan yang ditemukan saat pembelajaran, khususnya materi bola besar sepak bola tidak semua anak antusias bermain dan mengikuti pembelajaran dikarenakan ada yang tidak suka dengan permainan tersebut, ada juga peserta didik yang berpura-pura sakit, izin, dan tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam alasan.

Sepakbola merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Sepakbola suatu permainan atau pertandingan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang yang bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan (Taufik & Gaos, 2019). Permainan sepakbola suatu permainan yang menggunakan kaki yang digunakan

untuk berlari, menggiring, mengoper, dan menendang kegawang lawan (Kuswoyo & Pramono 2017) Teknik-teknik dalam permainan sepakbola banyak sekali macamnya, pada pembelajaran tingkat sekolah dasar yang secara dasar yang harus dikuasai oleh siswa adalah *passing*, *shooting*, dan *dribbling*. Teknik merupakan suatu kumpulan yang berhubungan dengan satu sama lain yang berfungsi sebagai satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan tertentu (Aprianova & Hariadi, 2016). Teknik *passing* adalah memindahkan bola dari satu teman ke teman yang lainnya dengan tepat (Al Anshar, 2018). Teknik dasar *passing* bertujuan untuk mengumpan atau mengoper bola ke teman satu tim (Soniawan & Irawan, 2018). *Passing* yang baik dan terarah tentu sangat berpengaruh dalam jalannya sebuah permainan. Untuk penguasaan *passing* tentu di perlukan penguasaan gerakan dan juga keterampilan kaki dalam melakukannya. Setiap individu siswa tentu mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam bermain sepakbola.

SD Negeri Margomulyo IV terlihat kurangnya antusias anak dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi materi bola besar sepakbola. Siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung guru terlihat masih monoton dan kurang bervariasi dalam melakukan pembelajaran sehingga anak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Selain itu peneliti melihat kualitas *passing* anak masih kurang baik. Hal tersebut dilihat dari akurasi tendangan *passing* yang tidak tepat pada sasaran atau tidak sampai pada rekannya dan hanya beberapa anak yang terlihat bagus dalam melakukan *passing*. Salah satu upaya untuk meningkatkan atau membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi adalah dengan mengajak mereka untuk bermain. Bermain peran merupakan suatu kegiatan bermain yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memperagakan suatu benda atau hewan (Kristin, 2018). *Role playing* adalah sebuah metode belajar yang melibatkan siswa secara langsung ketika proses pembelajaran, dan mendalami sebuah peran secara bebas tetapi tetap sesuai dengan bahan pembelajaran (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016).

Penelitian kali ini berfokus pada peningkatan keterampilan teknik *passing* pada siswa kelas V SD Negeri Margomulyo IV melalui pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role play*. Bermain peran (*role play*) adalah sebuah metode yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan berbagai aspek salah satunya mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek di minta melakukan gerakan atau peran tertentu (Anggraini & Putri, 2019). Model *role play* adalah pembelajaran yang di lakukan dengan berpura-pura atau *acting* bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu dengan bertujuan

untuk tercapainya suatu pemahaman yang lebih baik terhadap apa yang dicapai atau disampaikan melalui peran sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung (Akollo, Wattilete, & Lesbatta, 2020). Penelitian model bermain peran (*role play*) ini pada penerapannya hampir sama dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar *passing* sepak bola SDN Kepanjen 2 Jombang" yang pada penerapannya menggunakan model bermain peran dengan bentuk permainan kucing-kucingan yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *passing* sepakbola (Andrian & Indriarsa, 2015) kebaruan dari pada penelitian ini adalah dari penggunaan bentuk permainan berburu binatang.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa nilai dari masing-masing ranah pembelajaran adalah sebagai berikut, pada aspek sikap (afektif) capaian hasil belajar siswa adalah 91% siswa dapat meraih nilai dengan predikat tuntas, pada aspek pengetahuan capaian hasil belajar siswa juga diketahui 91% siswa dapat meraih nilai dengan predikat tuntas, sedangkan pada aspek ketrampilan (psikomotor) siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM adalah 3 siswa (26%) sedangkan 9 siswa lainnya (74%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM, sehingga hasil belajar perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti dan guru pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi SD Negeri Margomulyo IV menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* adalah metode yang mengajak siswa untuk memainkan salah satu peran yang menggambarkan suatu kejadian tertentu yang mana untuk menciptakan peristiwa yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh, benda, dan hewan (Dewi, 2020). Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian yaitu peningkatan *passing* sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role play*).

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional dengan bertujuan untuk mencapai berbagai pemecahan masalah pembelajaran di kelas (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran didalam kelas (Susilowati, 2018). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki atau meingkatkan praktek-praktek pembelajaran didalam kelas secara profesional (Jana & Pamungkas, 2018).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Pengumpulan data

Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data		
		No	Aspek	Instrument
Siswa	Hasil Belajar Siswa	1	Afektif	Observasi: melihat perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. keaktifan, keseriusan, disiplin, dan bertanggungjawab
		2	Kognitif	Pemberian soal tes, 15 butir, 10 pilihan ganda 5 uraian. Indikator teknik dasar sepakbola dan peraturan permainan sepakbola
		3	Psikomotor	Unjuk kerja praktek jumlah: melakukan <i>passing</i> sebanyak 10 kali melewati di antara dua <i>cone</i> dengan jarak 1,5 m. skor 1 jika berhasil melewati di antara dua <i>cone</i> . Tes ini adalah tes dari Subagyo Irianto dengan nilai validitas 0,710 dan nilai reabilitas 0,703. Keberhasilan dikalikan 10, dan nilai ketuntasan minimal (KKM) adalah 70

Untuk tercapainya penelitian atau berhasilnya sebuah penelitian yang sedang dilakukan ini apabila mendapatkan skor 80 dengan kategori “Baik” meliputi aspek penilaian afektif, kognitif, psikomotor dan nilai akhir. Untuk mengetahui tercapainya predikat nilai pada materi pembelajaran *passing* menggunakan model *role play* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.** Rentang Skor Penilaian

No	Aspek Penilaian			Predikat	Kriteria
	Afektif	Kognitif	Psikomotor		
1	81-100	81-100	81-100	Sangat Baik	Tuntas
2	70-80	70-80	70-80	Baik	Tuntas
3	51-69	51-69	51-69	Cukup	Tidak Tuntas
4	<50	<50	<50	Kurang	Tidak Tuntas

Prosedur penelitian meliputi tahap-tahap perencanaan siklus penelitian Tindakan kelas yang terdiri dari: (1) tahap perencanaan yang terdiri dari: 1) membuat RPP kurikulum 2013, 2) menyusun instrument penilaian peningkatan teknik *passing* sepakbola, 3) menyiapkan media pembelajaran (buku paket, bola, *cone*, peluit), dan 4) menyusun lembar evaluasi; (2) tahap pelaksanaan yang dilakukan adalah mengamati secara objektif memberikan materi pembelajaran, menyiapkan instrument penelitian dan membuat evaluasi terhadap pembelajaran sepakbola materi teknik dasar *passing*; (3) tahap pengamatan yang dilakukan adalah peneliti mengamati aspek sikap dan aspek keterampilan siswa selama pembelajaran sepakbola teknik

dasar *passing* selama pembelajaran berlangsung; serta (4) tahap refleksi yang merupakan tahap akhir yang menentukan keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti apakah penelitian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan, yaitu pada Januari 2021 sampai dengan bulan Februari 2021. Tempat penelitian di SD Negeri Margomulyo IV Bojonegoro Jawa Timur. Penelitian dilakukan secara luring dengan tetap mengikuti protokol kesehatan. Penelitian dibagi menjadi dua *shift* yaitu pukul 07.00 WIB sampai 08.00 WIB dan di *shift* kedua dilakukan pukul 08.15 WIB sampai 09.15 WIB. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas V SD Negeri Margomulyo IV Tahun Ajaran 2020/2021 dengan jumlah 12 siswa. Penelitian ini didasarkan pada observasi yang dilakukan di SD Negeri Margomulyo IV bahwa metode yang dilakukan oleh guru adalah metode pemberian tugas. Peneliti menilai bahwa metode ini kurang efektif dan monoton dalam meningkatkan keterampilan *passing* sepakbola. Sehingga anak terlihat bosan dan tidak semangat pada saat pembelajaran berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Pelaksanaan direncanakan pada siklus I, hasil pembelajaran pada siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pembelajaran teknik *passing* sepak bola. Di siklus I hasil pembelajaran sudah menunjukkan hasil yang diharapkan oleh peneliti yaitu memenuhi nilai ketuntasan sesuai dengan KKM 70. Pembelajaran berlangsung sebelumnya disiapkan bahan-bahan pembelajaran yang sesuai pada silabus kurikulum 2013 seperti menyiapkan RPP, lembar penilaian, alat peraga untuk teknik *passing* dan memberikan gambaran secara singkat tentang penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Penelitian ini menekankan pada perkembangan *passing* dan memberikan umpan balik kepada siswa agar siswa termotivasi untuk mengembangkan kemampuan *passing* nya.

Pada pelaksanaan bermain peran (*role play*) siswa diminta untuk berperan menjadi seorang pemburu dan binatang, siswa yang menjadi pemburu harus memburu binatang tersebut di dalam kotak (kotak disebut hutan) yang sudah dibatasi, binatang tidak boleh keluar dari kotak atau tersebut. Pemburu melakukan serangan dengan cara menendangkan bola tepat pada kaki si binatang tersebut, pemburu tidak boleh masuk kedalam hutan, pemburu harus diluar hutan atau kotak, apabila mengenai sasaran, binatang akan berubah peran menjadi pemburu dan ikut bekerja sama berburu binatang. Penelitian diawali dengan observasi pada awal

penelitian kemudian dilakukan perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan yang terakhir adalah refleksi dari setiap tindakan serta evaluasi. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan pada saat penelitian :

#### **Hasil observasi pada tes awal**

Observasi awal (*pretest*) dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang menjadi penghambat ketika pembelajaran *passing* sepakbola dilaksanakan dan aspek-aspek yang di amati antara lain, aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif), dan aspek keterampilan (psikomotor), setelah observasi awal dilaksanakan kemudian didapatkan hasil antara lain: nilai rata-rata aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan. Nilai ini didapatkan berdasarkan dari observasi awal yang telah dilakukan pada saat pembelajaran pada tes awal dilangsungkan, menunjukkan nilai sebagai berikut :

**Tabel 4.** Presentase hasil tes awal aspek sikap siswa

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	4	Sangat Baik	33%
70-80	7	Baik	58%
51-69	1	Cukup	9 %
<50	0	Kurang	0%

Berdasarkan data tersebut diatas dapat dilihat nilai pada aspek sikap (afektif) siswa pada tes awal pembelajaran *passing* sepakbola siswa yang mendapat kategori sangat baik sejumlah 4 siswa ( 33%), kategori baik sejumlah 7 siswa (58%), serta kategori cukup 1 siswa (9%). Secara umum bisa dikatakan tuntas dikarenakan 11 siswa (91%) dengan nilai rata-rata yaitu 78 sehingga dinyatakan sudah memenuhi KKM yaitu 70.

**Tabel 5.** Presentase hasil tes awal aspek pengetahuan siswa

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	5	Sangat Baik	41%
70-80	6	Baik	50%
51-69	1	Cukup	9%
<50	0	Kurang	0%

Berdasarkan nilai dari tes aspek pengetahuan (kognitif) *passing* bawah sepakbola dapat dilihat terdapat 5 siswa (41%) mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik, 6 siswa (50%) mendapatkan nilai dengan kategori baik, dan 1 siswa (9%) mendapat nilai dengan kategori cukup. Secara umum siswa dinyatakan tuntas pada penilain aspek kognitif dengan capaian 91%

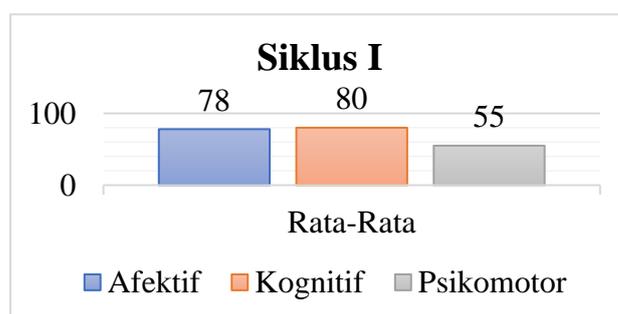
siswa dan dengan rata-rata nilai siswa adalah 80 sehingga dinyatakan mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 70.

**Tabel 6.** Presentase hasil tes awal aspek psikomotor siswa

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	1	Sangat Baik	9%
70-80	2	Baik	17%
51-69	5	Cukup	41%
<50	4	Kurang	33%

Berdasarkan data di atas rata-rata nilai siswa adalah 55 dan yang mendapat nilai di atas KKM (70) berjumlah 3 siswa, yaitu pada kategori sangat baik 1 siswa (9%), kategori baik 2 siswa (17%), sedangkan 9 siswa lain mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 5 siswa (41%) mendapatkan kategori cukup dan 4 siswa (33%) mendapat kategori kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tes awal didapatkan nilai rata-rata kelas sebagai berikut, pada aspek sikap (afektif) didapatkan nilai rata-rata 78 dengan presentase 91% atau 11 siswa berhasil mendapat predikat tuntas, pada aspek pengetahuan (kognitif) mendapatkan nilai rata-rata 80 dengan presentase ketuntasan sebesar 91% atau 11 siswa mendapat nilai diatas KKM, dan nilai rata-rata untuk aspek keterampilan (psikomotor) mendapat nilai rata-rata 55 dengan presentase ketuntasan sebesar 23% dan siswa yang belum berhasil mencapai nilai diatas KKM berjumlah 77% atau 9 siswa. Dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 1.** Pembelajaran Siklus I

Hasil perolehan nilai rata-rata untuk kelas pada aspek sikap (afektif) sudah sangat baik sehingga tidak diperlukan tes lebih lanjut pada pembelajaran yang akan datang, untuk aspek pengetahuan (kognitif) juga sudah mencapai kategori sangat baik, aspek yang mendapatkan nilai kurang baik adalah aspek keterampilan (psikomotor) sehingga perlu mendapatkan tindakan agar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan *passing* pada aspek keterampilan. Pembelajaran *passing* sepakbola di kelas V yang telah dilaksanakan belum

mampu mencapai ketuntasan pada aspek psikomotor sehingga guru dan peneliti memerlukan suatu tindakan agar dapat mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

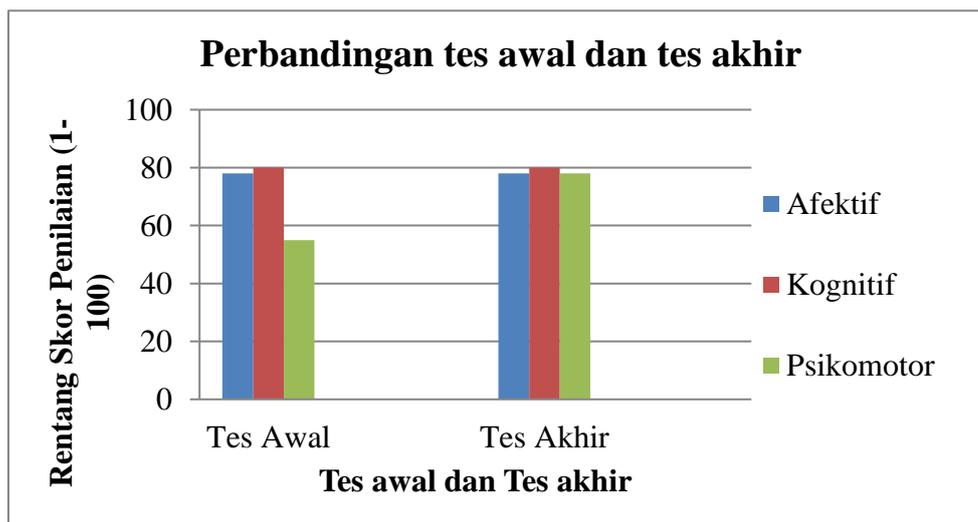
### Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V materi *passing* sepakbola pada aspek psikomotor masih kurang sehingga perlu dilakukan tindakan. Berikut merupakan hasil tes keterampilan *passing* sepakbola setelah tindakan.

**Tabel 7.** Presentase hasil tes setelah tindakan pada aspek psikomotor siswa

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori	Presentase
81-100	3	Sangat Baik	25%
70-80	8	Baik	67%
51-69	1	Cukup	9%
<50	0	Kurang	0%

Berdasarkan data hasil tes setelah dilakukan tindakan maka didapatkan nilai pada kategori sangat baik 3 siswa (25%), kategori baik 8 siswa (67%), dan kategori cukup 1 siswa (9%) dengan nilai rata-rata siswa adalah 78 dan dinyatakan sudah memenuhi dari nilai KKM yaitu 70. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas V SDN Margomulyo 4 materi teknik *passing* sepak bola disajikan dalam bentuk grafik berikut:



**Grafik 2.** Perbandingan Tes Awal dan Tes Akhir

### Pembahasan

Pada penelitian ini juga dibuktikan dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif meningkatkan interaksi sosial siswa (Andriati, 2016), penelitian selanjutnya metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar hal ini dapat

didapatkan dari penilaian dengan melihat aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa sudah menggambarkan keseluruhan hasil belajar siswa (Riduansyah, 2017), penelitian lain adalah dari (Korua, Siagian, & Hamid, 2019) kondisi awal kemampuan siswa sebelum pelaksanaan tindakan adalah menggunakan model bermain peran adalah 40%, dan hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan minat belajar yang sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan yaitu 53% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II, selanjutnya adalah penelitian (Udur, 2017) dengan metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (66%), siklus II (87%) dan dinyatakan berhasil, selain itu sebagaimana dalam indikator penelitian ini dikatakan penelitian ini akan dikatakan berhasil jika persentase pengelolaan pelajaran mencapai 85%, sementara pada akhir siklus II pengelolaan pelajaran sudah mencapai 88,1%, dari penelitian hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, penelitian lainnya adalah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tridadi Sleman (Wahyudi & Suardiman, 2013), berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V SD Negeri Margomulyo IV Bojonegoro, penerapan metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan hasil belajar teknik *passing* pada pembelajaran sepakbola ini dibuktikan dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan yang sangat baik pada aspek keterampilan *passing* sepakbola. Penelitian ini berdampak pada meningkatnya keterampilan siswa dalam melakukan praktek pembelajaran *passing* sepakbola dan juga mampu menambah referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran. Adapun keterbatasan yang ditemukan pada saat penelitian berjalan adalah penelitian ini terjadi di saat situasi pandemi sehingga waktu penelitian menjadi terbatas dan fokus penelitian hanya pada keterampilan dalam melakukan *passing* sepakbola saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *Didaxei: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52. Retrieved from <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/175>
- Al Anshar, D. (2018). *Pengaruh Metode Drill Terhadap Kemampuan Teknikdasar Passing Sepakbola Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) Sheva Sukakersa*. Universitas Muhammadiyah

Sukabumi, Sukabumi.

- Andrian, H. P., & Indriarsa, N. (2015). Pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar passing sepak bola SDN Kepanjen 2 Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 473–478. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive473>
- Andriati, N. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.698>
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Aprianova, F., & Hariadi, I. (2016). Metode drill untuk meningkatkan teknik dasar menggiring bola (dribbling) dalam permainan sepakbola pada siswa sekolah sepakbola putra zodiac kabupaten Bojonegoro usia 13-15 tahun. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 1(1), 63–74. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jko/article/view/7709>
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>
- Jana, P., & Pamungkas, B. (2018). Pelatihan penelitian tindakan kelas bagi guru SD negeri guwosari. *Abdimas Dewantara*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.30738/ad.v1i1.2289>
- Korua, J. K., Siagian, S., & Hamid, A. (2019). Peningkatan minat dan hasil belajar pendidikan agama kristen (PAK) melalui penerapan model pembelajaran bermain peran. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(2), 153. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i2.12580>
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171–176. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Kustiawa, A. A., Prayoga, A. S., Wahyudi, A. N., & Utomo, A. W. B. (2019). Peningkatan hasil belajar gerak dasar manipulatif menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 28–32. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25488>
- Kuswoyo, D. D., Pramono, H., & Rifai, A. R. (2017). Kontribusi percaya diri, konsentrasi dan motivasi terhadap kinerja wasit persatuan sepak bola seluruh Indonesia Provinsi Sumatera Selatan. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(3), 241–247. <https://doi.org/10.15294/JPES.V6I3.20587>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi konsep pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara dengan pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 26. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Mashuri, H., Puspitasari, I. C., & Abadi, S. M. (2019). Semdikjar 3. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga: Sebuah Pandangan Filosofis*.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>

- Riduansyah, R. (2017). Meningkatkan minat belajar sejarah melalui strategi pembelajaran metode bermain peran (role playing) (studi pembelajaran pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Socius: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(02), 284–292. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v6i02.3477>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Setiawan, A. (2017). Hubungan authentic assessment dengan motivasi belajar pendidikan jasmani. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 150. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.41>
- Soniawan, V., & Irawan, R. (2018). Metode bermain berpengaruh terhadap kemampuan long passing sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3(01), 42–42. <https://doi.org/10.24036/JPO18019>
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah dasar. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan hasil belajar dribbling sepakbola dengan penggunaan media audio visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Udur, D. (2017). Penggunaan model pembelajaran bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada siswa kelas I SD Negeri 168432 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 7(3), 417–429. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v7i3.8181>
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. (2013). Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2629>
- Wijaya, H., & Helaluddin. (2018). Hakikat Pendidikan Karakter. *Makalah*, (February), 1–15.