ISSN 2745-3790 (cetak) dan ISSN 2745-3820 (online)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAPAT MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENJASKES DALAM SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 2 KARANGJATI KABUPATEN NGAWI TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SUKADI, S.Pd
SMP Negeri 2 Karangjati Kabupaten Ngawi

ABSTRAK

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* diharakan dapat mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana upaya meningkatkan prestasi belajar Penjasorkes dalam mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan sepak bola melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas VII B di SMP Negeri 2 Karangjati, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020? Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui peningkatan prestasi belajar Penjasorkes dalam mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan sepak bola melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas VII B, di SMP Negeri 2 Karangjati, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas VII B di SMP Negeri 2 Karangjati, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar klasikal dalam setiap siklus. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 69,17 menjadi 78,00 pada siklus II dan 85,33 pada siklus III, dan prosentase ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 56,67% menjadi 80,00% pada siklus II dan 86,67 pada siklus III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar Penjasorkes dalam mempraktekkan gerak dasar permainan sepak bola siswa Kelas VII B tahun pelajaran 2019/2020 di di SMP Negeri 2 Karangjati, Kabupaten Ngawi. Saran dari penelitian ini adalah bagi guru dan peneliti selanjutnya yaitu jika ingin menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* sebaiknya diersiapkan sebelumnya dengan sungguh-sungguh agar hasilnya dapat maksimal.

Kata kunci: permainan sepak bola, Model Pembelajaran *Role Playing*

PENDAHULUAN

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahn diatas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat pentiong dan diharapkan guru mampu menyampaikan semua mata pelajaran yang tercantum dalam proses pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Hal ini membuktikan kegiatan olahraga yang dilakukan bukan Karena perintah atau paksaan dari orang lain. Tapi timbul atas kemauannya sendiri, kemudian menilai, mencoba dan merasakannya terhadap perubahan peningkatan kesehatan yang akhirnya dapat meneria sebagai kebutuhan hidup untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan masing-masing. Melihat kenyataan diatas, maka sudah sepantasnya dalam usaha pengembnagan dan pembibitan olahraga yang berprestasi di upayakan semaksimal mungkin, hal ini juga disinggung dalam GBHN, ketetapan MPR No II/MPR/1998 yang berbunyi; "Pendidikan jasmani dan olahraga peerlu makin ditingkatkan dan memasyarakatkan sebagai cara pembinaan kesehatan jasmani dan rohani bagi setiap anggota masyarakat selanjutnya perlu ditingkatkan prestasi dalam berbagai cabang olahraga."

Dengan Permainan Sepak Bola siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang

menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Dalam proses pembelajaran Permainan Sepak Bola guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial

Berdasarkan uraian-uraian diatas, cabang olahgara menarik untuk dikaji bersama, sehingga perkembangan sepak bola di Indonesia semakin diminati masyarakat sekaligus mampu duduk sejajar dengan atlit sepak bola dari luar negeri. Dari kenyataan tersebut maka dalam penelitian ini peneliti memilih judul *"Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Penjaskes Dalam Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII BI B SMP Negeri 2 Karangjati Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020*

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan suatu masalah bahwa bagaimana upaya meningkatkan prestasi belajar Penjaskes dalam mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas VII B, di SMP Negeri 2 Karangjati, , Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar Penjaskes dalam mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas VII B, di SMP Negeri 2 Karangjati, , Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Manfaat Penelitian

Bagi siswa : Memberikan motivasi siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pelajaran Pendidikan penjaskes dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam memahami bermain sepak bola .

Bagi guru : Memberikan masukan kepada guru sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan tambahan pengayaan cara mengajar Model Pembelajaran *Role Playing*, yang efektif dan berkualitas dengan terlibatnya siswa secara keseluruhan dapat berperan aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Bagi lembaga : Memberikan masukan kepada lembaga sebagai bahan pertimbangan mengambil kebijakan-kebijakan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan informasi tentang salah satu alternative cara pembelajaran Pendidikan penjaskes pada siswa dengan pemanfaatan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam mencapai tujuan intruksional.

Bagi peneliti : Sebagai sarana peneliti untuk mengembangkan pengetahuan ketrampilan, dan wawasan berpikir kritis guna melatih kemampuan memahami dan menganalisa masalah-masalah pendidikan secara sistematis dan konstruktif, serta merupakan pengalaman berharga yang dapat digunakan sebagai bekal untuk mengatasi masalah-masalah lain mungkin muncul dimasa datang.

Definisi Operasional Variabel

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* Wikipedia (2012) menyebutkan bahwa *Role Playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Jill Hadfield (dalam Santoso, 2011) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Hadari Nawawi (dalam Kartini, 2007) menyatakan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam

suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Sehubungan dengan itu, Santoso (2011) mengatakan bahwa model *Role Playing* adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

2. Sejarah permainan sepak bola berasal dari Inggris. Pada tanggal 26 Oktober 1963 terdapat organisasi yang menyusun peraturan permainan. Yaitu The Foodball Association . Federasi sepak bola dunia yaitu Federaion Internasional the Foodball Association (FIFA) dibentuk pada tanggal 21 September 1904, diketuai oleh guirin. Bangsa Indonesia mengenal permainan sepak bola dari bangsa Belanda. Pada tanggal 19 april 1930 di Yogyakarta, dibentuk Persatuan Sepakbola seluruh Indonesia (PSSI) yang diketuai oleh Mr Soeratin sosro Soegondo.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research)* Karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian dskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Menurut Oja dan Sumarjan (dalam titik sugiarti, 1997:8) ada 4 macam bentuk penelitian tindakan, yaitu (1) penelitian tindakan guru sebagai peneliti, (2) penelitian tindakan kolaboratif, (3) penelitian tindakan simulatif terinteratif dan (4) penelitian tindakana social eksperimental. Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru mata diklat dan di dalam proses belajar mengajar dikelas yang bertinak sebagai pengajar adalah guru mata diklat sedangkan peneiti bertindak sebagai pengamat, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah pengamat (peneliti). Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana peneliti secara penuh terlibat dala penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Dalam penelitian ini peneliti bekerja sama dengan guru mata diklat, kehadiran peneliti sebagai guru di tengah-tengah proses belajar mengajar sebagai pengamat diberitahukan kepada siswa. Dengan cara ini diharapkan adanya kerja sama dari seluruh siswa dan bisa mendapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

Tempat, waktu dan Subjek Penelitian

Tempat Penelitian. Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 2 Karangjati Kabupaten Ngawi.

Waktu Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober semester ganjil tahun Pelajaran 2019/2020.

Subyek penelitian. Subyek penelitian adalah siswa-siswa kelas VII B tahun pelajaran 2019/2020.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut tim Pelatih Proyek PGSM, PK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (dalam Mukhlis, 2003: 3) Sedangkan menurut Mukhlis (2003:5) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yan dilakukan.

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) Silabus. 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 3) Lembar Kegiatan Siswa. 4) Tes formatif. 5) Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar. 6) Tes praktek.

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan Model Pembelajaran *Role Playing*,

observasi aktivitas siswa dan guru, wawancara dengan siswa serta tes praktek.

Teknik Analisa Data

Analisa ini dihitung dengan menggunakan statistic sederhana yaitu:

1. Untuk menilai tes praktek

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperlukan rata-rata tes praktek dapat dirumuskan : Jumlah semua nilai siswa dibagi jumlah siswa.

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 Siswa telah tuntas belajar bila telah mendapat nilai ≥ 70. Ketuntasan secara klasikal tuntas jika prosentase ketuntasan belajar secara klasikal ≥ 80%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar Klasikal digunakan rumus sebagai berikut: Jumlah siswa yang tuntas belajat dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data Penelitian Persklus

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, test praktek 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolahan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Tahap kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2019 di kelas VII B SMP Negeri 2 Karangjati Kabupaten Ngawi dengan jumlah siswa 30 siswa. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Sebagai pengamat adalah peneliti dibantu oleh seorang guru. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes praktek I dengan tujuan untuk mengetahui keberhasln siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian Hasil Tes Praktik Siswa Pada Siklus I adalah sebagai berikut : 2 siswa mendapat nilai 55; 5 siswa mendapat nilai 60; 6 siswa mendapat nilai 65; 5 siswa mendapat nilai 70; dan 5 siswa mendapat nilai 80. Nilai rata-rata 69,17. Siswa tuntas 17 (56,67%). Siswa tidak tuntas 13 (43,33%).

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata test praktek adalah 69,17 dan ketuntasan belajar mencapai 56,67 % atau ada 17 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥70 hanya sebesar 56,67 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan data di atas, siswa yang mendapat nilai ≥ 70 ada 17 siswa. Siswa yang tuntas 17 siswa dan siswa yang tidak tuntas 13 siswa. Ketuntasan belajar klasikal 56,67 %.

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikt

1. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu.
3. Siswa kurang bisa antusias selama pembelajaran berlangsung.

d. Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa an lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.

3. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bias lebih antusias.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, test praktek 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dan lembar observasi siswa.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2019 di kelas VII B SMP Negeri 2 Karangjati Kabupaten Ngawi dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekuarangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersama-an dengan pelaksanaan belajar mengajar. Sebagai pengamat adalah peneliti dibantu oleh seorang guru. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes praktek II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes praktek II. Adapun data hasil penelitian Hasil Tes Praktik Siswa Pada Siklus II adalah sebagai berikut : 4 siswa mendapat nilai 60; 2 siswa mendapat nilai 65; 2 siswa mendapat nilai 70; 2 siswa mendapat nilai 75; 8 siswa mendapat nilai 80; 8 siswa mendapat nilai 85; dan 4 siswa mendapat nilai 90. Nilai rata-rata 78,00. Siswa tuntas 24 (80,00%). Siswa tidak tuntas 6 (20,00%).

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai rata-rata tes praktek sebesar 78,00 dan dari 30 siswa yang telah tuntas sebanyak 24 siswa dan 6 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 70 % (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemam-puan guru dalam menerapkan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembela-jaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Berdasarkan data di atas, siswa yang mendapat nilai ≥ 70 ada 24 siswa. Siswa yang tuntas 24 siswa dan siswa yang tidak tuntas 6 siswa. Ketuntasan belajar klasikal 80,00%.

c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dngan penerapan pembelajaran Model Pembela-jaran *Role Playing*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentasae pelaksa-naannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2) Berdasarkan data hasiul pengamatan dike-tahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung
3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik
4) Hasil belajar siswa pada siklus II belum tuntas

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus II guru telah menerapkan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yuang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai.

3. Siklus III

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, test praktek 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dan lembar observasi siswa.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2019 di kelas VII B SMP Negeri 2 Karangjati Kabupaten Ngawi dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes praktek III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes praktek III. Adapun data hasil penelitian Hasil Tes Praktik Siswa Pada Siklus III adalah sebagai berikut : 4 siswa mendapat nilai 65; 1 siswa mendapat nilai 75; 3 siswa mendapat nilai 80; 5 siswa mendapat nilai 85; 13 siswa mendapat nilai 90; dan 4 siswa mendapat nilai 95. Nilai rata-rata 85,33. Siswa tuntas 26 (86,67%). Siswa tidak tuntas 4 (13,33%).

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai rata-rata tes praktek sebesar 85,33 dan dari 30 siswa yang telah tuntas sebanyak 26 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 90 % (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Berdasarkan data di atas, siswa yang mendapat nilai ≥ 70 ada 26 siswa. Siswa yang tuntas 26 siswa dan siswa yang tidak tuntas 4 siswa. Ketuntasan belajar klasikal 90%.

c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dngan penerapan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentasae pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasiul pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung
3. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik
4. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai **ketuntasan**.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil belajar siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pertemuan terbimbing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari siklus I yaitu 56,67 % menjadi 80,00 % pada siklus II dan menjadi 86,67 pada siklus III.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata—rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 69,17 menjadi 78,00 pada siklus II dan 85,33 pada siklus III.

3. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* siswa sudah aktif. Selain itu, siswa juga antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing* dengan baik. Guru juga dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahaan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar klasikal dalam setiap siklus. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 69,17 menjadi 78,00 pada siklus II dan 85,33 pada siklus III, dan prosentase ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 56,67% menjadi 80,00% pada siklus II dan 86,67 pada siklus III.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan Model Pembelajaran *Role Playing* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta PT. Rineksa Cipta.

Engkos S.R. 1994. *Penjaskes.* Jakarta: Erlangga.

Husni, Agusta, dkk. 1987. *Buku Pintar Olahraga* . Jakarta: CV Mawar Gempita

Muhajir, 1998, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan,* Untuk SMU Kelas 2, Jakarta; Erlangga

Slamet, S.R. 1994. *Penjaskes 3.* Jakarta: Tiga Serangkai.

Sneyer, J. 1988. *Sepakbola Latihan dan Strategi.* Jakarta: PT. Rosda Karya.

Suharno. 1986. *Ilmu Kepelatihan Olah Raga* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Syafi'I, Imam. 1999. *Tolak Peluru Dasar.* Surabaya: UM Press IKIP Surabaya.

Syarifuddin, Aib. 1997. *Penjaskes 1,2,3,* Jakarta: PT. Gramedia Widiasmara Indonesia.