

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DAPAT MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENJASKES DALAM SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VI DI SDN CANDIMULYO 03 KECAMATAN DOLOPO KABUPATEN MADIUN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

HERI SUPRIJONO

SDN Candimulyo 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun

ABSTRAK

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* diharapkan 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 VI di SDN Candimulyo 03, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022? 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 VI, di SDN Candimulyo 03, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas VI di SDN Candimulyo 03, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022 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 VI tahun pelajaran 2021/2022 di SDN Candimulyo 03, Kabupaten Madiun. Saran dari penelitian ini adalah bagi guru dan peneliti selanjutnya yaitu jika ingin menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* sebaiknya diersiapkan sebelumnya 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 permasalahan diatas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting 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 pengembangan 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 perlu 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 olahraga menarik untuk dikaji bersama, sehingga perkembangan sepak bola di Indonesia semakin diminati masyarakat sekaligus mampu duduk sejajar dengan atlet 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 VI di SDN Candimulyo 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022.

Rumusan Masalah

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 VI, di SDN Candimulyo 03, Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

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 VI, di SDN Candimulyo 03 Kecamatan

Dolopo Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2021/2022.

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 alternatif 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.

Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

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.

Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Sugihartono (2007: 74) “belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya”.

Prestasi Belajar

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) (1991:787). Sedangkan menurut Saiful Bahri Djamarah (1994: 20-21) dalam bukunya *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dalam buku yang sama Nasrun harahap, berpendapat bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa. penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat, waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Candimulyo 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober semester ganjil tahun Pelajaran 2021/2022. Dan sebagai subyek penelitian adalah siswa-siswa Kelas VI tahun pelajaran 2021/2022

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, sedangkan tujuan penyer-taannnya adalah menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru (Mukhlis, 2003:5) Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

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

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

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.

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 ≥ 85 %. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar Klasikal digunakan rumus sebagai berikut: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Persiklus

Siklus I

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 pengelolaan pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* dan lembar observasi aktivitas siswa.

Kegiatan dan Pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2021 di Kelas VI SDN Candimulyo 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun 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 keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Hasil Tes Praktik Siswa Pada Siklus I : Siswa yang mendapat nilai 55 sebanyak 2 (6,67%); Siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 5 (16,67%); Siswa yang mendapat nilai 65 sebanyak 6 (20,00%); Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 5 (16,67%); Siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 7 (23,33%); Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 5 (16,67%). Nilai rata-rata 69,17. Jumlah siswa tuntas 17 (56,67%). Jumlah 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 %.

Refleksi. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut : 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.

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.

Siklus II

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.

Kegiatan dan pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2021 di Kelas VI SDN Candimulyo 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun 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 bersamaan 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 pada siklus II adalah sebagai berikut

Hasil Tes Praktik Siswa Pada Siklus II : Siswa yang mendapat nilai 55 sebanyak 0 (0%); Siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 4 (13,33%); Siswa yang mendapat nilai 65 sebanyak 2 (6,67%); Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 2 (6,67%); Siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 2 (6,67%); Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 8 (26,67%); Siswa yang mendapat nilai 85 sebanyak 8 (26,67%); Siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 4 (13,33%). Nilai rata-rata 78,00. Jumlah siswa tuntas 24 (80,00%). Jumlah 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 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 24 siswa. Siswa yang tuntas 24 siswa dan siswa yang tidak tuntas 6 siswa. Ketuntasan belajar klasikal 80,00%.

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 hasil 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 II belum tuntas

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.

Siklus III

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.

Kegiatan dan pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2021 di Kelas VI SDN Candimulyo 03 Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun 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 pada siklus III adalah sebagai berikut : Siswa yang mendapat nilai 55 sebanyak 0 (0%); Siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 0 (0%); Siswa yang mendapat nilai 65 sebanyak 4 (13,33%); Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 0 (0%); Siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 1 (3,33%); Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 3 (10,00%); Siswa yang mendapat nilai 85 sebanyak 5 (16,67%); Siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 13 (43,33%); Siswa yang mendapat nilai 95 sebanyak 4 (13,33%). Nilai rata-rata 85,33. Jumlah siswa tuntas 26 (86,67%). Jumlah 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 86,67 % (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 86,67 %.

Refleksi. Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan 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 hasil 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**.

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

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.

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.

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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan 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, sehingga pada siklus III ketuntasan secara klasikal *tercapai*.

Saran

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 Kepeleatihan Olah Raga* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta..

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