



Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran di SMA Al-Khairaat Labuha

Rifaid Saiman¹, Fajrin Sadek²

^{1,2}Institut Sains dan Kependidikan (ISDIK) Kie Raha Maluku Utara- Indonesia

Abstract

Received: 4 Januari 2026
Revised: 13 Januari 2026
Accepted: 27 Januari 2026

This study aims to improve the learning outcomes of dribbling skills in soccer games for Al-Khairaat Labuha High School students through the application of role-playing methods. The study used a Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles. The subjects were 30 students of grade X, with assessment instruments covering affective, psychomotor, and cognitive aspects. Data were collected through observation, skills tests, and documentation, then analyzed using the percentage of learning completion technique. The results showed a significant increase from cycle I to cycle II. In cycle I, the average learning outcome of new students reached 67.23, with 19 students completing the course and 11 students not completing it. After improvements to the learning strategy in cycle II, the average learning outcome increased to 89.58, with 29 students completing the course and only 1 student not completing the course. This increase was seen in all aspects of the assessment: cognitive, psychomotor, and affective. Thus, it can be concluded that the application of the role-playing method is effective in improving the learning outcomes of dribbling students at Al-Khairaat Labuha High School. This method not only improves motor skills but also strengthens students' conceptual understanding and sportsmanship.

Keywords: *role-playing, learning outcomes, dribbling, soccer, physical education.*

(*) Corresponding Author: rifaidSaiman@gmail.com

How to Cite: Saiman, R., & Sadek, F. (2026). Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran di SMA Al-Khairaat Labuha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(1.C), 245-261. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13802>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam Mengembangkan kemampuan motorik, sosial, dan awal masih perlu perbaikan, baik dari sisi desain skenario, pendampingan, maupun keterlibatan aktif siswa. Kendati demikian, siklus I memberikan gambaran awal bahwa metode ini berpotensi mendorong keterlibatan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar meningkat signifikan.

Nilai rata-rata kelas mencapai 89,58 dengan 29 siswa tuntas. Peningkatan ini terjadi karena peneliti memperjelas skenario bermain peran, menambahkan sesi refleksi setelah kegiatan, serta memberikan bimbingan bertahap dalam keterampilan menggiring bola. Perubahan strategi tersebut membuat siswa lebih terlibat secara emosional, lebih percaya diri, dan mampu memahami teknik menggiring bola dengan benar.

Hasil ini menunjukkan bahwa rumusan masalah penelitian dapat dijawab: hasil belajar menggiring bola siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode bermain peran dengan perencanaan yang baik, pendampingan intensif, dan refleksi pembelajaran. Sejalan dengan jawaban terhadap rumusan masalah, penelitian ini juga menguji hipotesis: “Diduga model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar menggiring dalam permainan sepak bola siswa SMA Al-Khairaat Labuha.” Data hasil penelitian secara jelas mendukung hipotesis tersebut. Ada peningkatan jumlah siswa tuntas dari 19 siswa pada siklus I menjadi 29 siswa pada siklus II, serta peningkatan rata-rata kelas dari 67,23 menjadi 89,58. Hal ini menegaskan bahwa hipotesis penelitian terbukti benar. emosional peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan adalah permainan sepak bola. Sepak bola merupakan olahraga yang sangat populer dan digemari oleh siswa

Kemampuan siswa dalam menggiring bola (*dribbling*) pada materi pendidikan jasmani, khususnya cabang olahraga sepak bola, merupakan salah satu keterampilan mendasar yang perlu dikuasai untuk mendukung keberhasilan belajar. Menggiring bola adalah teknik dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola, karena berfungsi untuk membawa bola dari satu daerah ke daerah lain, mengubah lintasan bola, serta menciptakan peluang untuk menyerang lawan (Bahtra, 2019). Meskipun teknik ini memiliki peran strategis dalam permainan, hasil belajar siswa di SMA Al-Khairaat Labuha dalam materi menggiring bola masih tergolong rendah.

Hal ini menimbulkan kekhawatiran terkait efektivitas pembelajaran yang dilakukan, sehingga diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya kemampuan siswa dalam menggiring bola dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya penguasaan kemampuan dasar, motivasi belajar yang minim, dan metode pembelajaran yang tidak memberikan pengalaman interaktif serta menyenangkan. Menurut kajian Thobroni (2016), hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga sikap, keterampilan, serta apresiasi yang didapat selama proses belajar. Pada konteks ini, metode pembelajaran yang kurang mendukung pengembangan keterampilan motorik siswa dapat menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar.

Sepak bola sebagai bagian dari pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga untuk melatih strategi, kerja sama tim, dan kemampuan berpikir taktis siswa (Ridwan, 2020). Teknik menggiring bola memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan tersebut, karena kemampuan *dribbling* yang baik memungkinkan pemain menguasai bola sepenuhnya, memindahkan area permainan, serta membuka ruang bagi tim untuk mencetak gol (Bahtra, 2019). Untuk itu, teknik menggiring bola harus diajarkan secara efektif dengan metode yang relevan dan terarah.

Menurut penelitian Ardianda & Arwandi (2018), latihan merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pencapaian kemampuan pemain sepak bola, di mana bentuk latihan yang dipilih memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan. Selain itu, Isman (2011) menekankan pentingnya model pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung, menggunakan aspek kognitif mereka untuk membangun pengetahuan baru. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, pendekatan aktif ini dapat membantu siswa lebih memahami teknik dasar

menggiring bola serta penerapan taktik dan strategi dalam permainan.

Metode bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam kemampuan menggiring bola. Metode ini melibatkan simulasi situasi permainan nyata, di mana siswa berperan sebagai pemain dalam skenario tertentu. Bermain peran memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berlatih teknik *dribbling* sambil mengatasi tantangan dan memahami strategi permainan secara lebih mendalam. Anastasia et al. (2024) menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan ketuntasan klasikal siswa, sementara Adawiah (2023) menjelaskan bahwa bermain peran mendorong eksplorasi berbagai peran dan pemecahan masalah, yang pada akhirnya mempromosikan kreativitas siswa.

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMA Al-Khairaat Labuha saat ini adalah rendahnya kemampuan menggiring bola yang tercermin dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Faktor lain yang turut adalah belum diterapkannya metode bermain peran dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat ceramah atau demonstrasi sederhana, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Padahal, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Amrizan, 2021).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan ini, metode bermain peran dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif. Bahtra (2019) menjelaskan bahwa tujuan *dribbling* dalam sepak bola meliputi memindahkan daerah permainan, melewati lawan, memancing lawan untuk mendekati bola, serta memperlambat tempo permainan. Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa dapat mempraktikkan tujuan-tujuan tersebut dalam skenario permainan yang relevan. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa menguasai teknik dasar menggiring bola, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, kerja sama tim, serta kecerdasan emosional mereka.

Selain itu, metode bermain peran dapat membantu siswa menghadapi tantangan belajar dengan lebih percaya diri. Dalam simulasi permainan, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan mengatasi hambatan yang muncul selama proses *dribbling*. Pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, di mana siswa tidak hanya belajar tentang teknik *dribbling* tetapi juga memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam permainan. Dengan demikian, metode ini menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pendidikan jasmani, khususnya teknik menggiring bola.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan terhadap penguasaan keterampilan motorik siswa. Misalnya, Dasep & Budiman (2024) menemukan bahwa model bermain peran membantu siswa bekerja sama dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kecerdasan emosional mereka. Hadyansah et al. (2024) menambahkan bahwa bermain peran merupakan metode yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks menggiring bola, siswa yang memiliki kemampuan *dribbling* yang baik dapat membantu tim menciptakan peluang untuk mencetak gol, sehingga meningkatkan efektivitas permainan (Bahtra, 2019).

Penggunaan metode bermain peran juga memberikan peluang bagi guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa secara lebih sistematis. Evaluasi ini memberikan gambaran yang objektif tentang perkembangan kemampuan siswa, sehingga guru dapat merancang program pembelajaran yang lebih terarah. Latar belakang ini menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Teknik Menggiring Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran Siswa SMA Al-Khairaat Labuha” dengan harapan melalui Model Pembelajaran Bermain dapat menjadi suatu Solusi dalam Meningkatkan Teknik Menggiring Dalam Permainan Sepak Bola siswa SMA Al-Khairaat Labuha.

KAJIAN TEORI

Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sebagai bagian dari pendidikan formal dengan tujuan utama pendidikan jasmani adalah mengembangkan kemampuan melalui gerak agar mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Mustafa & Dwiyo, 2020). Pendidikan Jasmani,

Olahraga, dan Kesehatan berfokus pada peningkatan kemampuan serta keterampilan gerak, termasuk pengembangan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat (Dike et al., 2023). Pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan yang melibatkan anak-anak dan lingkungan mereka guna meningkatkan keterampilan motorik serta nilai-nilai.

Pelaksanaan program pendidikan jasmani dilakukan secara sistematis, aman, dan efektif untuk memastikan manfaat yang optimal bagi peserta didik (Arifin, 2017). Dapatlah dipahami bahwa Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan formal yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak serta kesehatan peserta didik. Dengan pendekatan berbasis gerak dan olahraga, pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan aspek fisik, tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Melalui aktivitas yang sistematis, aman, dan efektif, pendidikan jasmani membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kompetisi yang sehat, sehingga berdampak positif pada perkembangan mereka.

Hakekat Belajar

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan sekolah. Interaksi ini berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar siswa serta memungkinkan mereka memperoleh ilmu dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran, hasil yang dicapai tidak hanya berupa pengetahuan akademik, tetapi juga mencakup pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi.

Metode Pembelajaran Bermain Peran

Permainan peran dianggap sebagai metode efektif untuk merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian oleh Anastasia et al., (2024) menemukan bahwa penerapan Model bermain peran (*Role Playing*) meningkatkan ketuntasan klasikal siswa. Adawiah, (2023) Menjelaskan bahwa

Role Playing memberikan kesempatan bagi mereka untuk memainkan karakter dalam situasi yang ditetapkan, mendorong eksplorasi berbagai peran dan pemecahan masalah, yang pada gilirannya mempromosikan kreativitas. Selain itu, hasil penelitian oleh Dasep dan Budiman (2024) menemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan model Role-Playing terhadap kecerdasan emosional siswa.

Bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana peserta didik melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya (Permadi et al., 2024). Peserta didik akan merasa senang dan tidak merasa sedang belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Dasep & Budiman 2024).

Model bermain peran merupakan salah satu model yang menyenangkan dan memotivasi (Hadyansah et al., 2024). Melalui metode bermain peran peserta didik belajar memahami hubungan antar teman sebaya, belajar memecahkan masalah, dan bekerja sama serta mampu mengendalikan emosi secara wajar sesuai peran yang dimainkan (Agustini & Musslifah, 2024). Pendidikan jasmani dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang sistematis, interaktif, dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa, seperti menggunakan metode bermain peran, mampu mendukung pengembangan keterampilan motorik, kerja sama, serta kecerdasan emosional. Model pembelajaran aktif, yang melibatkan siswa secara langsung, mendorong pemanfaatan aspek kognitif untuk membangun pengetahuan baru. Selain itu, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Menurut Jihad & Haris (2013) Langkah-langkah metode bermain peran melibatkan beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan.

Permainan Sepakbola

Secara etimologi, istilah sepakbola berasal dari dua kata, yakni "sepak" dan "bola". "Sepak" merujuk pada aktivitas menendang menggunakan kaki, sedangkan "bola" adalah benda berbentuk bulat yang biasanya terbuat dari bahan karet, kulit, atau material serupa (Bahtra, 2022). Sepakbola merupakan cabang olahraga yang dimainkan dengan bola, umumnya berbahan kulit, oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 pemain utama serta beberapa pemain cadangan.

Menurut Bahtra, (2022) untuk mencapai prestasi dalam sepakbola banyak hal yang harus dimiliki di antaranya kemampuan fisik, teknik, taktik dan mental sedangkan teknik-teknik dasar dalam bermain sepakbola ada beberapa macam, yaitu controlling (menghentikan bola), shooting (menendang bola ke gawang), passing (mengumpan), heading (menyundul bola), dan *Dribbling* (menggiring bola).

Menurut Yulifri & Arsil, (2011) menggiring bola merupakan teknik dasar dalam usaha membawa bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung. Sedangkan Mazzantini & Bombardieni, (2013) menjelaskan bahwa menggiring bola adalah menendang bola secara terputus-putus atau pelan dengan menggunakan kaki. Gerakan kontrol bola dengan rapat, menggunakan kedua kaki serta terus menerus mengubah lintasan/arah bola (Scheneumann, 2012). *Dribbling* merupakan teknik dasar sepakbola yang digunakan untuk menguasai bola sepenuhnya dan memindahkan area permainan. Pemain yang

memiliki *Dribbling* yang baik akan sangat membantu dirinya dan tim. Karena dengan kemampuan *Dribbling*nya yang baik dia bisa melewati satu atau dua lawan sehingga daerah pertahanan lawan terbuka. Dan ini akan memberikan kesempatan kepada teman se-tim untuk mencari ruang agar bisa mencetak gol ke gawang lawan. (Bahtra, 2019).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan teknik menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran bermain peran di SMA Al-Khairaat Labuha. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMA Al-Khairaat Labuha, yang menjadi lokasi utama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yang direncanakan pada bulan 28 Juli-28 Agustus Tahun 2025. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada kebutuhan peningkatan keterampilan teknik menggiring bola siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Al-Khairat Labuha yang berpartisipasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam materi menggiring bola dalam permainan sepak bola. Kriteria pemilihan subjek penelitian didasarkan pada kelas yang telah dijadwalkan untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi sepakbola agar penelitian dapat dilaksanakan secara terintegrasi dengan kurikulum sekolah. Sebanyak 30 Siswa dari kelas XI dipilih sebagai subyek penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode untuk memastikan hasil yang akurat dan mendalam mengenai peningkatan teknik menggiring bola melalui model pembelajaran bermain peran. Berikut adalah teknik yang digunakan:

HASIL PENELITIAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah peserta 30 siswa pada setiap siklus. Penilaian meliputi afektif, psikomotorik, dan kognitif. Skor afektif (4 indikator) dan psikomotorik (3 indikator) dinormalisasi ke skala 0–100, sedangkan kognitif dinilai biner per butir soal (benar=1 jika skor ≥ 5 ; salah=0 jika < 5) lalu dipersentasekan. Status ketuntasan ditetapkan berdasarkan rata-rata gabungan ketiga aspek sesuai kriteria penelitian menghasilkan 19 siswa tuntas pada siklus I dan 29 siswa tuntas pada siklus II.

Tabel 1 Ringkasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas
I	67,23	84,72	52,78	19	11
II	89,58	96,30	77,78	29	1

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, hanya 19 siswa (63,3%) yang tuntas dengan rata-rata kelas 67,23. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 84,72, sedangkan nilai terendah 52,78, sehingga masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar meningkat signifikan. Rata-rata kelas mencapai 89,58 dengan nilai tertinggi 96,30 dan nilai terendah 77,78. Sebanyak 29 siswa (96,7%) dinyatakan tuntas, hanya tersisa 1 siswa yang tidak tuntas. Hal ini memperlihatkan bahwa tindakan yang diberikan pada siklus II lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil siklus I

Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
73,54	87,50	56,25	14	16

Hasil aspek afektif pada siklus I menunjukkan rata-rata sebesar 73,54. Nilai tertinggi siswa adalah 87,50, sementara nilai terendah 56,25. Dari total 30 siswa, hanya 14 siswa yang tuntas, sedangkan 16 siswa belum mencapai KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang kurang menunjukkan sikap kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas dalam proses pembelajaran. Kekurangan ini perlu menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
68,15	88,89	55,56	11	19

Pada aspek psikomotorik siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 68,15. Nilai tertinggi yang dicapai 88,89, sedangkan nilai terendah 55,56. Hanya 11 siswa yang berhasil tuntas, sementara 19 siswa tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu melakukan keterampilan menggiring bola sesuai kriteria, baik dari segi sikap awal, pelaksanaan, maupun sikap akhir. Rendahnya hasil psikomotorik ini menjadi fokus utama untuk ditingkatkan pada siklus II.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
73,54	87,50	56,25	14	16

Hasil aspek afektif pada siklus I menunjukkan rata-rata sebesar 73,54. Nilai tertinggi siswa adalah 87,50, sementara nilai terendah 56,25. Dari total 30 siswa, hanya 14 siswa yang tuntas, sedangkan 16 siswa belum mencapai KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang kurang menunjukkan sikap kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas dalam proses pembelajaran. Kekurangan ini perlu menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
68,15	88,89	55,56	11	19

Pada aspek psikomotorik siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 68,15. Nilai tertinggi yang dicapai 88,89, sedangkan nilai terendah 55,56. Hanya 11 siswa yang berhasil tuntas, sementara 19 siswa tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu melakukan keterampilan menggiring bola sesuai kriteria, baik dari segi sikap awal, pelaksanaan, maupun sikap akhir. Rendahnya hasil psikomotorik ini menjadi fokus utama untuk ditingkatkan pada siklus II.

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
60,00	90,00	30,00	8	22

Aspek kognitif pada siklus I memperlihatkan rata-rata nilai hanya 60,00. Nilai tertinggi siswa 90,00, namun nilai terendah sangat rendah yaitu 30,00. Hanya 8 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 22 siswa belum tuntas. Hal ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami dengan baik konsep menggiring bola serta strategi bermain sepak bola yang diajarkan

HASIL SIKLUS II

Tabel 5. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
88,75	100,00	75,00	29	1

Hasil afektif pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Rata-rata nilai menjadi 88,75 dengan nilai tertinggi 100,00 dan nilai terendah 75,00. Sebanyak 29 siswa berhasil tuntas, hanya 1 siswa yang belum tuntas. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan dalam menanamkan sikap kerjasama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas selama pembelajaran melalui metode bermain peran.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
86,67	100,00	77,78	29	1

Aspek psikomotorik pada siklus II juga mengalami peningkatan yang berarti. Rata-rata nilai mencapai 86,67, jauh lebih tinggi dibanding siklus I. Nilai tertinggi 100,00, sedangkan nilai terendah 77,78. Sebanyak 29 siswa dinyatakan tuntas dan hanya 1 siswa yang tidak tuntas. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu melakukan keterampilan menggiring bola dengan teknik yang benar.

Tabel 7. Ringkasan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II

Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas
93,33	100,00	80,00	29	1

Aspek kognitif pada siklus II mengalami peningkatan tajam dibanding siklus I. Rata-rata mencapai 93,33, dengan nilai tertinggi 100,00 dan nilai terendah 80,00. Hampir seluruh siswa (29 orang) mencapai ketuntasan, hanya 1 siswa yang tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu memahami materi dengan baik dan dapat menjawab soal dengan tepat.

PEMBAHASAN

Hasil siklus I

Pada aspek keterampilan atau ranah psikomotorik, nilai rata-rata siswa adalah 68,15. Dari jumlah keseluruhan, hanya 11 siswa yang sudah tuntas, sedangkan sisanya 19 orang belum berhasil mencapai standar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam keterampilan menggiring bola dengan baik. Teori tentang cara belajar keterampilan menjelaskan bahwa siswa perlu melalui tahap meniru, berlatih dengan bimbingan, dan kemudian berlatih secara mandiri (Collins, Brown, & Newman, 1989). Hasil belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh baru mencapai 67,23. Dari 30 siswa, hanya 19 orang yang berhasil mencapai ketuntasan, sementara 11 siswa lainnya belum tuntas. Nilai tertinggi berada pada angka 84,72, sedangkan nilai terendah mencapai 52,78. Kondisi ini memberi gambaran bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran yang diterapkan pada siklus pertama masih belum sepenuhnya berjalan sesuai harapan.

Pada aspek sikap atau ranah afektif, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 73,54 dengan 14 orang yang sudah tuntas dan 16 siswa yang belum tuntas.

Pada aspek keterampilan atau ranah psikomotorik, nilai rata-rata siswa adalah 68,15. Dari jumlah keseluruhan, hanya 11 siswa yang sudah tuntas, sedangkan sisanya 19 orang belum berhasil mencapai standar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam keterampilan menggiring bola dengan baik. Teori tentang cara belajar keterampilan menjelaskan bahwa siswa perlu melalui tahap meniru, berlatih dengan bimbingan, dan kemudian berlatih secara mandiri (Collins, Brown, & Newman, 1989).

Dalam siklus pertama, guru memang sudah memberikan contoh dan kesempatan latihan, tetapi bimbingan secara bertahap (*scaffolding*) masih kurang maksimal. Akibatnya, siswa yang kemampuan motoriknya masih rendah belum mendapatkan dukungan yang cukup.

Hasil pada ranah pengetahuan atau kognitif juga masih rendah. Nilai rata-rata hanya 60,00, dan hanya 8 siswa yang berhasil tuntas, sementara 22 siswa lainnya belum memenuhi standar. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep yang dipelajari. Padahal, penelitian Rashid dan Qaisar (2017) menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jika skenario yang dibuat benar-benar mendorong mereka untuk menganalisis, menilai, dan mengambil keputusan. Dalam siklus pertama, kegiatan bermain peran masih lebih banyak berfokus pada menghafal peran dan menjalankan instruksi, sehingga belum mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep yang dipelajari.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep yang dipelajari. Padahal, penelitian Rashid dan Qaisar (2017) menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jika skenario yang dibuat benar-benar mendorong mereka untuk menganalisis, menilai, dan mengambil keputusan. Dalam siklus pertama, kegiatan bermain peran masih lebih banyak berfokus pada menghafal peran dan menjalankan instruksi, sehingga belum mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam

guru kurang detail, siswa akan kesulitan memahami perannya. Hal inilah yang tampaknya terjadi pada siklus pertama, sehingga motivasi sebagian siswa belum sepenuhnya muncul. Padahal, motivasi merupakan faktor penting yang dapat memengaruhi hasil belajar di semua ranah. Siswa yang termotivasi cenderung lebih bersemangat untuk mencoba, bertanya, dan memperbaiki kesalahannya.

Beberapa penelitian di Indonesia juga menunjukkan hasil yang serupa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Adzim (2020) menemukan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, tetapi hasil yang signifikan baru terlihat setelah beberapa kali pertemuan karena siswa perlu beradaptasi terlebih dahulu. Penelitian lain oleh Lestari (2019) juga menyebutkan bahwa bermain peran dapat menumbuhkan sikap kerjasama dan tanggung jawab, tetapi keberhasilan tersebut sangat tergantung pada kesiapan guru dalam mengelola kelas. Dengan kata lain, kelemahan pada siklus pertama ini tidak berarti metode bermain peran kurang tepat, melainkan menunjukkan perlunya perbaikan strategi pelaksanaan agar

metode ini bisa benar-benar optimal. Selain faktor motivasi dan adaptasi, ketersediaan waktu juga berpengaruh terhadap hasil pada siklus pertama. Bermain peran memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan pembelajaran biasa, karena siswa perlu memahami skenario, berlatih, kemudian tampil. Dalam praktiknya, keterbatasan waktu sering membuat peneliti harus mempercepat jalannya kegiatan. Akibatnya, siswa belum cukup memiliki kesempatan untuk menghayati peran atau mendalami teknik yang dipelajari. Kondisi ini tentu memengaruhi hasil belajar, terutama pada ranah kognitif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, pada siklus berikutnya, perlu mengatur

alokasi waktu lebih proporsional agar semua tahapan dapat berjalan optimal. Jika dikaitkan dengan teori belajar sosial dari Vygotsky (1978), pembelajaran melalui bermain peran sebenarnya sangat potensial karena siswa belajar dalam interaksi dengan teman sebaya. Melalui kegiatan ini, siswa bisa saling memberi umpan balik, mengamati, dan meniru. Namun, keberhasilan interaksi tersebut bergantung pada peran guru sebagai fasilitator. Pada siklus pertama, masih lebih banyak berperan sebagai pemberi instruksi, sementara pendampingan saat siswa berlatih belum merata. Akibatnya, siswa yang lebih cepat memahami skenario mampu tampil lebih baik, tetapi siswa yang lambat kurang mendapatkan dukungan untuk berkembang.

Temuan lain yang menarik pada siklus pertama adalah adanya kesenjangan antara siswa yang memperoleh nilai tinggi dan siswa dengan nilai rendah. Nilai tertinggi mencapai 84,72, sementara nilai terendah hanya 52,78. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran pada tahap awal lebih mudah diterima oleh siswa yang sudah memiliki dasar keterampilan atau pengetahuan yang cukup, sedangkan siswa dengan kemampuan rendah membutuhkan waktu dan bimbingan tambahan. Jika tidak diatasi, kesenjangan ini bisa menghambat pencapaian ketuntasan klasikal. Maka dari itu, pada siklus berikutnya harus memberikan perhatian lebih pada kelompok siswa dengan nilai rendah, misalnya melalui pembentukan kelompok heterogen yang memungkinkan siswa saling membantu.

Pembahasan siklus pertama ini juga memperlihatkan bahwa integrasi antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik belum berjalan dengan baik. Idealnya, bermain peran memungkinkan ketiga ranah tersebut berkembang secara bersamaan. Ketika siswa berperan dalam sebuah skenario, mereka sekaligus berpikir tentang apa yang harus dilakukan, bergerak untuk menjalankan peran, dan menghayati nilai yang terkandung di dalamnya. Akan tetapi, pada siklus pertama, kegiatan masih berjalan seolah-olah terpisah: ranah afektif hanya dinilai dari sikap selama kegiatan, ranah psikomotorik dinilai dari keterampilan teknis, dan ranah kognitif dari hasil tes. Hal ini membuat pembelajaran kehilangan kekuatan integratifnya. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya perlu dirancang skenario yang lebih menekankan keterpaduan ketiga ranah tersebut, misalnya melalui situasi permainan yang menuntut siswa membuat keputusan taktis (kognitif), menampilkan keterampilan menggiring bola (psikomotorik), sekaligus menunjukkan sportivitas (afektif).

Hasil pada siklus pertama sejatinya memberikan pelajaran penting bahwa pembelajaran inovatif membutuhkan proses. Tidak realistis berharap hasil yang sangat tinggi pada siklus awal karena siswa dan guru sama-sama sedang belajar

menyesuaikan diri. Justru melalui refleksi dari kelemahan-kelemahan siklus pertama inilah akan ditemukan cara terbaik untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan memperjelas skenario, memperkuat bimbingan bertahap, memperluas kesempatan latihan, dan mengintegrasikan ketiga ranah pembelajaran, diharapkan siklus kedua mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan.

Pembahasan Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, penerapan metode bermain peran telah menunjukkan hasil yang jauh lebih signifikan dibandingkan siklus pertama. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat hingga mencapai 89,58, dengan 29 siswa tuntas dari 30, dan hanya satu siswa yang belum memenuhi KKM. Rentang nilai turut sempit dan merata karena nilai terendah kini berada di 77,78 dan tertinggi mencapai 96,30. Ini mencerminkan kemajuan yang signifikan dalam tiga ranah pembelajaran: afektif, psikomotorik, dan kognitif.

Transformasi ini bukan terjadi secara tiba-tiba, melainkan sebagai buah dari refleksi dan perbaikan pembelajaran yang dilakukan setelah siklus pertama. peneliti mulai mendesain skenario bermain peran yang lebih bermakna dan kontekstual. Siswa tidak hanya memerankan teknik menggiring bola, tetapi juga dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pertimbangan taktik, kerjasama tim, dan sportivitas yang semua ini selaras dengan prinsip pembelajaran melalui contoh (modeling), pendampingan (coaching), dan latihan mandiri (scaffolding) secara bertahap. Pendekatan semacam ini terbukti membantu siswa memahami teknik secara lebih menyeluruh, sekaligus membangun rasa percaya diri ketika tampil di depan teman-temannya.

Lebih dari sekadar keterampilan motorik, keterlibatan emosional siswa pun terlihat meningkat. Rata-rata skor afektif naik tajam menjadi 88,75, dengan hampir seluruh siswa menunjukkan sikap positif, seperti disiplin dan kerjasama secara konsisten. Fakta ini diperkuat oleh temuan penelitian serupa yang menyebut bahwa pendidikan jasmani yang melibatkan aktivitas bermain terbukti turut membentuk karakter anak secara moderat menjadi baik (Apriani et al., 2023). Ini memperkuat bahwa bermain peran bukan sekadar menggerakkan siswa secara fisik, tetapi juga membangkitkan semangat dan empati dalam suasana belajar.

Pada aspek keterampilan psikomotorik, skor rata-rata siswa melonjak menjadi 86,67. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kini menguasai teknik menggiring bola dengan lebih baik. Pendekatan terlihat efektif karena peneliti tidak hanya memberikan contoh, tetapi juga melakukan pengawasan intens, memberi umpan balik konstruktif, lalu memberikan kebebasan berlatih mandiri. Temuan serupa dapat dilihat dalam penelitian Mabur et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan dasar sepak bola secara signifikan.

Pencapaian paling mencolok terjadi pada ranah kognitif, dengan rata-rata skor mencapai 93,33, dan 29 siswa tuntas. Perolehan ini membuktikan bahwa skenario yang dirancang tidak sekadar bersifat simbolik, tetapi menuntut siswa berpikir lanjut. Hasil ini konsisten dengan hasil penelitian oleh Jannah, Hidayat, dan Nasikin (2023) yang melaporkan bahwa bermain peran meningkatkan pemahaman fisik dan kebugaran jasmani siswa secara nyata.

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran di Siklus II mencerminkan integrasi antara ketiga ranah pembelajaran yaitu afektif, psikomotorik, dan kognitif yang berjalan harmonis. Hal ini sesuai dengan prinsip dasar pendidikan jasmani yang menekankan perkembangan menyeluruh siswa, tidak hanya fisik tetapi juga mental dan sosial.

Selanjutnya, bermain peran juga membantu membentuk karakter siswa dalam konteks nilai olahraga, seperti fair play dan tanggung jawab tim. Pendidikan jasmani melalui media permainan peran ini memuat nilai-nilai moral yang menguatkan karakter peserta didik ini sejalan dengan hasil penelitian Leni Apriani et al., (2023) yang menunjukkan bahwa pendidikan jasmani berbasis aktivitas bermain mampu membentuk karakter siswa secara moderat.

Hasil ini juga mencerminkan keberhasilan pembelajaran yang inklusif dan partisipatif. Hampir semua siswa bahkan yang sebelumnya belum tuntas menunjukkan kemajuan yang signifikan. Ini memperlihatkan bahwa metode bermain peran jika dirancang efektif dapat menjangkau berbagai profil siswa, serta membantu menjembatani kemampuan.

Dengan demikian, Siklus II memperlihatkan bahwa bermain peran bukanlah metode "sekadar hiburan", melainkan pendekatan bermakna yang efektif ketika dirancang secara matang: mengintegrasikan mental, fisik, dan emosional siswa ke dalam suatu pengalaman belajar yang utuh dan menyenangkan.

Sebagaimana rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "*Bagaimana meningkatkan hasil belajar menggiring bola siswa SMA Al-Khairaat Labuha melalui metode bermain peran?*" Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat dijelaskan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tercapai melalui beberapa langkah strategis yang terintegrasi dalam metode bermain peran.

Pada siklus I, hasil belajar siswa masih berada di bawah target ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata kelas baru mencapai 67,23 dengan 19 siswa tuntas dari 30 orang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran pada tahap

awal masih perlu perbaikan, baik dari sisi desain skenario, pendampingan, maupun keterlibatan aktif siswa. Kendati demikian, siklus I memberikan gambaran awal bahwa metode ini berpotensi mendorong keterlibatan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar meningkat signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 89,58 dengan 29 siswa tuntas. Peningkatan ini terjadi karena peneliti memperjelas skenario bermain peran, menambahkan sesi refleksi setelah kegiatan, serta memberikan bimbingan bertahap dalam keterampilan menggiring bola. Perubahan strategi tersebut membuat siswa lebih terlibat secara emosional, lebih percaya diri, dan mampu memahami teknik menggiring bola dengan benar. Hasil ini menunjukkan bahwa rumusan masalah penelitian dapat dijawab: hasil belajar menggiring bola siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode bermain peran dengan perencanaan yang baik, pendampingan intensif, dan refleksi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus di SMA Al-Khairaat Labuha, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan menggiring bola pada permainan sepak bola dengan penjelasan sebagai berikut:

Pada siklus I, hasil belajar siswa masih rendah. Rata-rata nilai baru mencapai 67,23, dan hanya 19 siswa yang tuntas dari 30 orang. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran pada tahap awal masih belum optimal, terutama dalam hal pengelolaan skenario, bimbingan, serta keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Namun, hasil tersebut memberikan gambaran bahwa metode bermain peran memiliki potensi untuk mendorong siswa lebih aktif dalam belajar. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 89,58, dengan 29 siswa berhasil mencapai ketuntasan. Peningkatan ini terjadi karena peneliti memperjelas skenario bermain peran, memberikan kesempatan latihan yang lebih luas, melakukan pendampingan bertahap, serta menambahkan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar menggiring bola siswa SMA Al-Khairaat Labuha. Selain meningkatkan keterampilan psikomotorik, metode ini juga berkontribusi pada pengembangan ranah kognitif (pemahaman konsep dan strategi) serta ranah afektif (disiplin, kerjasama, sportivitas). Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola siswa terbukti benar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Guru Pendidikan Jasmani disarankan untuk menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam materi keterampilan sepak bola, khususnya menggiring bola. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya berlatih teknik, tetapi juga belajar berpikir taktis dan membangun kerjasama tim.

Bagi Siswa diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat melaksanakan peran yang diberikan. Melalui keterlibatan yang penuh, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, baik dalam keterampilan fisik maupun pengembangan sikap sportivita

Bagi Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti bermain peran dengan menyediakan sarana dan prasarana olahraga yang memadai. Dukungan fasilitas akan memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

Bagi peneliti Selanjutnya, Penelitian ini terbatas pada keterampilan menggiring bola. Oleh karena itu, peneliti berikutnya dapat mengembangkan penerapan metode bermain peran pada keterampilan teknik sepak bola lainnya, seperti menendang, mengoper, atau mengontrol bola, bahkan pada cabang olahraga yang berbeda. Dengan demikian, efektivitas metode bermain peran dapat

lebih luas teruji.

DAFTAR PUSTAKA

- ABLConnect. (n.d.). *Role play research*. Harvard University. Retrieved from <https://ablconnect.harvard.edu/role-play-research>
- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144-162.
- Adzim, F. (2020). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 233-246.
- Afdal, M. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran inkuiri pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Agrawal, P. (2022). Role of 'Role play' in teaching 'Progression of Learning' in all the three domains [cognitive, psychomotor and affective] for medical teachers. *International Journal of Clinical Biochemistry and Research*, 9(4), 346-348. <http://dx.doi.org/10.18231/j.ijcbr.2022.067>
- Agustini, W. A., & Musslifah, A. R. (2024). Implementasi Permainan Kolaboratif Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Di Luar Ruang Pada Anak Sdn 1 Kartasura. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(1), 186-193.
- Anastasia, A. F., Kurniawati, S., & Fibriana, F. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VII pada Materi Ekosistem Menggunakan Model Pembelajaran Bermain Peran (Roleplaying). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 9-15).
- Apriani, L., Yulianti, M., Alpen, J., & Putri, A. M. (2023). Child Character Education Through Health and Sports Physical Education. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 7(1), 135-142. <https://doi.org/10.33369/jk.v7i1.26895>
- Ardianda, E., & Arwandi, J. (n.d.). Latihan Zig-Zag Run dan Latihan Shuttle Run Berpengaruh Terhadap Kemampuan Dribbling Sepakbola.
- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- A. Iswanto and E. Widayati, (2021). "Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas," *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, vol. 27, no. 1, pp. 13-17, doi: 10.21831/majora.v27i1.34259
- Bahtra, R. (2022). *Buku Ajar Permainan Sepakbola* (Vol. 1). Sukabina Press
- Budiman, B., Suherman, A., Tarigan, B., Juliantine, T., & Burhaein, E. (2023). Application of Role-Playing Model in Physical Education to Develop Student Social Skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i2.60138>
- Carpio, G. A., de la Cruz, J. L., & Montoya, D. M. (2021). Learning through play and child development. *Frontiers in Psychology*, 12, 759002.

- Collins, A., Brown, J. S., & Newman, S. E. (1989). Cognitive apprenticeship: Teaching the craft of reading, writing, and mathematics. In L. B. Resnick (Ed.), *Knowing, learning, and instruction: Essays in honor of Robert Glaser* (pp. 453–494). Lawrence Erlbaum Associates.
- Dasep, A. Budiman. (2024). Penerapan Model Role-Playing Rivera (RPR) Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Kecerdasan Emosional. *SEMNASPOR*, 1(1), 1-9.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Dike, I. M., Putra, M. F. P., & Wandik, Y. (2023). Gerak dasar Olahraga. Multilateral: *Jurnal Olahraga*, 22(4), Pendidikan Jasmani dan 209-222. <https://ppjp.ulm.ac.id/jurnal/index.php/multilateralpjk/article/view/16466>
- G. Febria Friskawati, A. Ma'mun, and A. Mahendra, (2021). "Edu Sportivo Indonesian Journal of Physical Education Early childhood educators' beliefs on increasing fundamental motor skills by playing games in a physical education context: The contradictory belief," 2023, doi: 10.25299/es:ijope.vol4(3)
- Hadyansah, D., Wiguna, M., & Budiman, A. (2024). Application of Dominant Movement Patterns in Front Roll Learning. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 6(1), 59-64.
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., Oktavianus, I., Pendidikan, P. S., Olahraga, K., & Keolahragaan, I. (2020). Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3).
- Isman, A. (2011). Instructional Design in Education: New Model. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 10(1), 136–142.
- Ismaryati. (2006). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Jannah, M., Hidayat, T., & Nasikin. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani. *JURNAL PENJAKORA*, 10(2), 90–99. <https://doi.org/10.23887/jurnalpenjakora.v10i2.66734>
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Lestari, D. (2019). Pengaruh metode role playing terhadap sikap tanggung jawab siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–56.
- Mabrur, M., Setiawan, A., & Mubarok, M. Z. (2021). Pengaruh model pembelajaran direct instruction terhadap hasil belajar teknik dasar guling depan senam lantai. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(2), 193-204. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2021.2.2.4014>
- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v5i1.2310>
- Mazzantini, M., & Bombardieni, S. (2013). Full Season Academy Training Program: 48 Seassions (245 practices) from Italian Serie "A" Coaches U13-U15. Soccer Tutor. Com.
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan

- inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252-275. <https://www.e-journal.stakanakbangsa.ac.id/index.php/ijce/article/view/190>
- Miller, Delbert C. & Neil J Salkind. (2002). *Handbook of research design and social measurements*. Uk: SAGE Publications.
- Mustafa, P. S., Dwiyojo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3 (2), 422-438.
- Nining, Maryaningsih & Mistina Hidayati. (2018). *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*, Surakarta: CV Kekata Group.
- Permadi, A. A., Frahmawati, I., Pramadhan, K., Fernando, R., & Shahril, M. I. (2024). The Significance of Self-Confidence in the Success of Referees During Football Match Officiating. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 6(4), 657-668. doi: 10.35724/mjpes.v6i4.6429
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rashid, S., & Qaisar, S. (2017). Role-playing as a strategy to develop critical thinking. *Bulletin of Education and Research*, 39(2), 197–213. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1210125.pdf>
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Scheunemann, T. S. (2012). *Kurikulum & Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia: Untuk Usia Dini (U5-U12), Usia Muda (U13-U20) & Senior (I. S. Bert Pentury, Emral Abus, ed.)*. Jakarta.