

Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV SD Mardliatul Islamiyah Tahun Ajaran 2024/2025

Hamdan Yusup Batubara¹, Fajar Sidik Siregar², Robenhart Tamba³, Winara⁴, Lala Jelita Ananda⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail: hamdanyusufbatubara05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Penjas siswa kelas IV SD Mardliatul Islamiyah tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan metode quasi eksperimental research. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Subjek dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu siswa kelas IV-a dan kelas IV-b. Masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas pretes posttest kelas kontrol dan eksperimen mendapatkan hasil nilai $p > 0,05$ sehingga data bersifat homogen. Kemudian uji hipotesis dengan kriteria pengujian $H_0 \text{ Sig} < 0,05$ mendapatkan hasil nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Dengan demikian hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga disimpulkan metode Role Playing berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar Penjas siswa kelas IV SD Negeri Mardliatul Islamiyah.

Kata Kunci: *Role Playing, Hasil Belajar, Penjas*

Abstract

This study was conducted with the aim of determining the effect of the Role Playing method on the learning outcomes of Physical Education students of grade IV of Mardliatul Islamiyah Elementary School in the 2024/2025 academic year. This study is a type of experimental research with a quasi-experimental research method. The data collection tool used was a multiple-choice test of 20 questions. The subjects in this study used 2 classes, namely grade IV-a and grade IV-b students. Each class consists of 20 students. Data analysis techniques include normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The normality test of the pretest posttest of the control and experimental classes obtained a $p \text{ value} > 0.05$ so that the data is homogeneous. Then the hypothesis test with the $H_0 \text{ Sig} < 0.05$ testing criteria obtained a $\text{sig value of } 0.000 < 0.05$. Thus, this proves that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it is concluded that the Role Playing method has an effect on improving the learning outcomes of Physical Education students of grade IV of Mardliatul Islamiyah Elementary School.

Keyword: *Role Playing, Learning Outcomes, Physical Education*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan cerminan nyata dari kemampuan siswa, yang terwujud melalui perilaku dan penampilan setelah menjalani proses pembelajaran. Bukti ini sering diekspresikan dalam bentuk nilai berupa tulisan dan angka, yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dan penerapan materi pembelajaran oleh siswa. Sesuai dengan pandangan Purwanto (2014: 23), hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan yang menunjukkan seberapa baik siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, kualitas hasil belajar bergantung pada kejelasan dan relevansi tujuan pembelajaran yang dirancang.

Salah satu faktor kunci yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran. Metode ini merujuk pada cara-cara yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran yang efektif tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan

suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Guru, sebagai fasilitator, perlu memilih pendekatan yang sesuai agar proses pembelajaran lebih optimal dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Meskipun tujuan utama dari setiap proses pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, kenyataannya masih banyak kendala yang menghambat pencapaian tersebut. Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas), misalnya, banyak siswa yang menunjukkan hasil belajar di bawah KKM. Hal ini sering kali disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan tradisional ini cenderung didominasi oleh guru, dengan siswa lebih banyak pasif mendengarkan instruksi tanpa adanya umpan balik yang efektif.

Mata pelajaran Penjas memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang aktivitas fisik, kebugaran, serta gaya hidup sehat. Namun, tantangan muncul ketika siswa menghadapi kesulitan dalam memahami atau menerapkan konsep yang diajarkan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka, sebagaimana terlihat dari nilai ujian akhir semester yang tidak mencapai standar KKM. Menurut data yang dikumpulkan oleh peneliti dari Mardiatul Islamiyah, guru kelas IV SD 1, nilai mata pelajaran penjas siswa pada ujian akhir semester tahun 2023/2024. Fenomena ini menjadi perhatian penting bagi pendidik untuk mengevaluasi dan memperbaiki pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Tabel di bawah menunjukkan hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM.

Tabel 1. 1 Nilai Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV

Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		KKM
		Lulus KKM	Tidak Lulus KKM	
2023/2024	40	18	22	70

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Mardiatul Islamiyah, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan praktik. Meskipun metode ini sering diterapkan, banyak siswa yang tampak kurang aktif dan menunjukkan antusiasme yang rendah dalam mengikuti pelajaran. Ketidakterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ini tidak hanya mengurangi suasana belajar yang dinamis tetapi juga dapat menurunkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam kondisi seperti ini, siswa cenderung merasa bosan dan kehilangan minat terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk menggantikan pendekatan tradisional dengan metode yang lebih menarik dan partisipatif agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, peneliti bersama guru Penjas di SD Mardiatul Islamiyah mencoba menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Metode ini dikenal sebagai pendekatan yang menggabungkan gerakan, aturan, dan elemen kesenangan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam pelaksanaannya, siswa ditempatkan dalam situasi yang menuntut mereka untuk berpikir kreatif dan bertindak seolah-olah mereka memainkan peran tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Tidak seperti metode konvensional. Bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, karena siswa dapat merasakan langsung skenario yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keaktifan mereka sekaligus memperdalam pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Bermain peran juga memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia dan lingkungan melalui simulasi situasi tertentu. Dalam metode ini, siswa dapat memerankan tokoh, benda, atau bahkan hewan yang sesuai dengan skenario yang diberikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV SD Mardiatul Islamiyah T.A 2024/2025”

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu atau quasi-experimental design. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dan menguji hipotesis yang mengindikasikan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel tersebut. Desain eksperimen semu melibatkan kelompok eksperimen yang menerima perlakuan tertentu, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SD Mardiatul Islamiyah, Jl. Bersama No. 17, Bandar Selamat, Medan, tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud mencakup seluruh siswa kelas IV di SD Mardiatul Islamiyah, yang terbagi menjadi dua kelas, yakni kelas IV-A dengan 20 siswa dan kelas IV-B dengan 20 siswa. Sehingga, total populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 40 siswa. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV-A di SD Mardiatul Islamiyah dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV-B ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Role Playing* bertindak sebagai variabel bebas, sementara hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjas dengan topik Kebersihan menjadi variabel terikat yang dianalisis. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ini menggunakan wawancara, dan tes. Teknik analisis data penelitian ini uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Mardiatul Islamiyah. Dilakukan proses pembelajaran dengan perlakuan berbeda. Kelas IV-A, sebagai kelompok eksperimen, mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, sementara kelas IV-B berfungsi sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional tanpa bantuan khusus. Penelitian ini difokuskan pada materi Kebersihan dalam semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Deksripsi Hasil Uji Coba

Uji coba kevalidan soal ini dilaksanakan di SD Mardiatul Islamiyah pada kelas V karena sebelumnya sudah mempelajari materi penelitian pada kelas IV. Jumlah siswa kelas V yang menjadi validator dalam instrumen ini sebanyak 20 siswa. Jumlah skor yang akan di uji validitasnya sebanyak 25 soal. Penelitian ini mengidentifikasi 20 pertanyaan yang valid berdasarkan temuan validitas tes. Pertanyaan tersebut akan digunakan dalam penelitian selanjutnya.

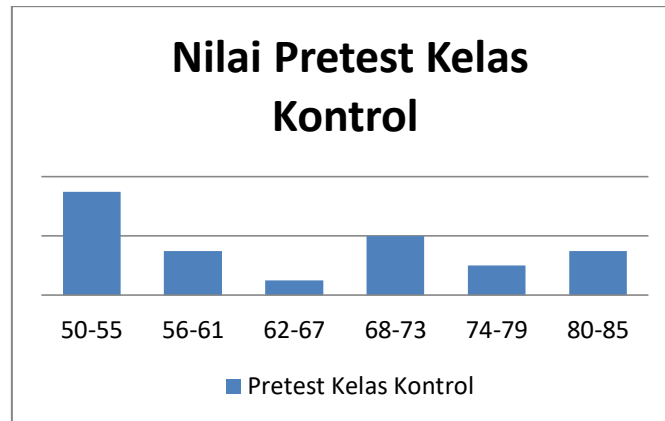
Data menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,935, yang tergolong sangat reliabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen hasil belajar, yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda, dapat digunakan.

Pada tingkat kesukaran soal mayoritas soal berada dalam kategori "sedang," yang menunjukkan bahwa tingkat kesulitan soal berada pada taraf yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga dapat menantang kemampuan siswa secara optimal. Dua butir soal (nomor 13 dan 24) tergolong "mudah," yang dapat memberikan keuntungan sebagai soal pemanasan atau penguat motivasi siswa saat memulai tes.

Pada uji daya beda seluruh soal dalam instrumen tes tergolong memiliki daya beda yang baik dengan nilai berada pada rentang 0.40–1.00. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal tersebut efektif dalam mengidentifikasi perbedaan kemampuan siswa, sehingga mendukung validitas hasil penelitian.

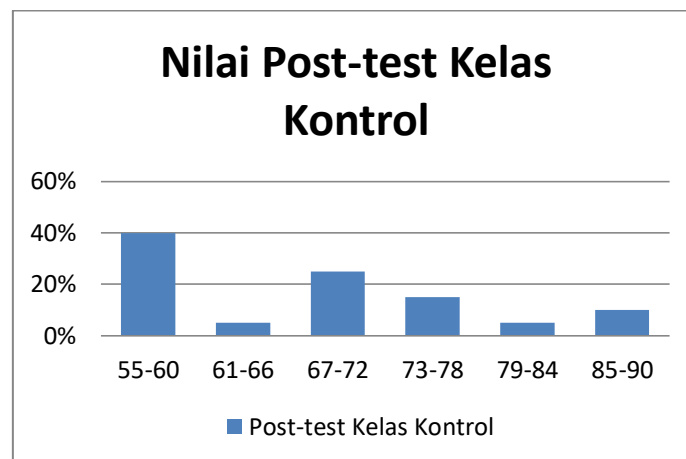
Analisis Data Penelitian

Pretest diberikan kepada kelas kontrol dengan jumlah 20 tes. Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 63, 75.



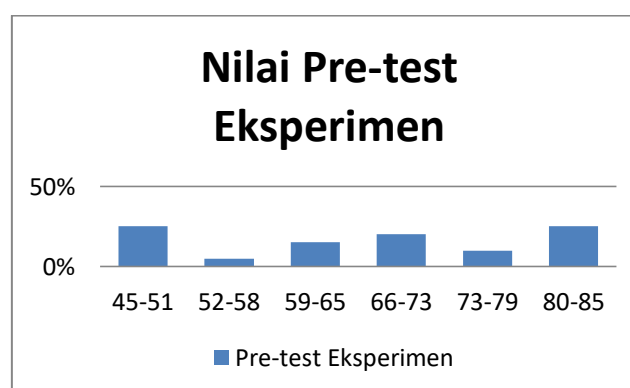
Gambar 4.1 Nilai Pretest Kelas Kontrol

Post-test diberikan kepada kelas kontrol dengan jumlah 20 tes. Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 67, 5. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah teoritisnya 50.



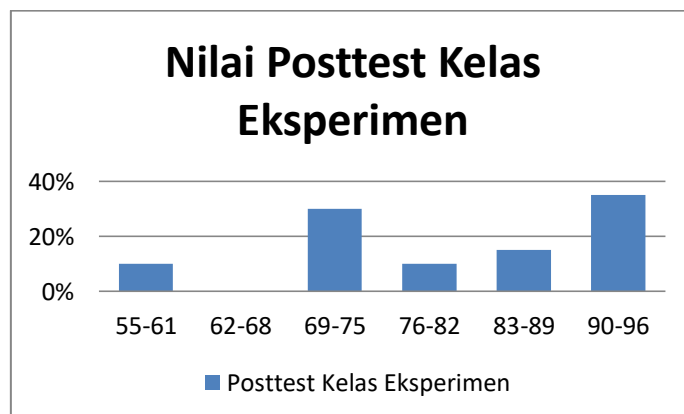
Gambar 4.2 Nilai Posttest Kelas Kontrol

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dengan jumlah 20 tes. Pretest diberikan di awal sebelum mendapatkan perlakuan metode *Role Playing* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 85. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 65, 5. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah teoritisnya 50.



Gambar 4.3 Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Post-test diberikan kepada kelas kontrol dengan jumlah 20 tes. Post-test diberikan setelah mendapatkan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa. Berdasarkan indikator yang diujikan diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 95. Dari perhitungan diperoleh nilai rata-rata 80,75. Sedangkan nilai minimum adalah 0 dan nilai maksimum adalah 100 dan nilai tengah teoritisnya 50.



Gambar 4.4 Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui perangkat lunak SPSS.

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Data Kelas	Data Hasil	Hasil sig	Sig	Kesimpulan
Hasil Belajar Kelas Kontrol		Pre-test	0,141	0,05	Normal
		Post-test	0,120	0,05	Normal
Hasil Belajar Kelas Eksperimen		Pre-test	0,063	0,05	Normal
		Post-test	0,081	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi untuk semua data, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, berada di atas batas kritis 0,05. Dengan demikian, data dalam penelitian ini memenuhi asumsi distribusi normal.

Hasil uji normalitas ini memberikan validasi bahwa desain pengambilan data dan instrumen penelitian telah memenuhi standar metodologis, sehingga hasil analisis statistik yang dihasilkan memiliki reliabilitas yang tinggi. Data yang normal memberikan peluang lebih besar untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasi dengan baik. Dengan adanya distribusi data yang normal, peneliti juga dapat dengan percaya diri melanjutkan pada tahap analisis statistik lanjutan untuk menjawab pertanyaan penelitian, sekaligus memberikan kontribusi ilmiah yang lebih solid terhadap topik yang diteliti.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan apakah data sampel yang digunakan dalam penelitian memiliki variansi yang seragam antara kelompok-kelompok yang dibandingkan.

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Hasil Sig	Sig	Kesimpulan
Hasil Belajar	0,554	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,554. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok adalah homogen.

Keseragaman variansi ini menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) memiliki distribusi yang serupa dalam hal variabilitas. Dengan demikian, uji statistik parametrik seperti *t-test* dapat digunakan dengan lebih valid, karena salah satu asumsi utama dari uji ini telah terpenuhi.

Selain itu, homogenitas variansi juga mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat dibandingkan secara adil. Hal ini memberikan kepercayaan lebih pada kesimpulan akhir penelitian, terutama dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diuji. Dengan hasil ini, analisis data dapat dilanjutkan untuk menjawab hipotesis utama penelitian, serta memberikan bukti empiris yang kuat mengenai dampak model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan pada kedua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan uji-t dengan jenis paired sample t-test untuk melakukan uji hipotesis.

Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis

	T	Df	Sig	Mean difference	Kriteria
Paired difference	9,781	16	0,000	15,250	H_a diterima

Dari hasil uji-t, nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan metode *Role Playing* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Dengan kata lain, metode *Role Playing* terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Penjas dengan topik Kebersihan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti bermain peran, mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar mereka.

Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung pentingnya penggunaan metode pembelajaran inovatif di kelas, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan metode seperti *Role Playing* untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan hasil ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif di tingkat pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran Penjas.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan metode *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang biasa digunakan dalam pembelajaran sehari-hari di kelas. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ialah instrumen test hasil belajar yang dikerjakan oleh sampel, yaitu peserta didik kelas IV-A dan IV-B SD Mardiatul Islamiyah.

Pada instrumen test peneliti memberikan pretest di kelas eksperimen dan kontrol dengan jumlah soal sebanyak 20 soal sebagai ukuran kemampuan awal siswa. Diperoleh hasil nilai kelas eksperimen dengan rata-rata skor 65,5 dan kelas kontrol dengan rata-rata skor 63,75. Selanjutnya, kedua kelas diberikan perlakuan berbeda dan kemudian diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok kelas tersebut. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 80,75 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 65,5. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian normalitas yaitu $p > 0,05$ maka sampel berdistribusi normal. Pada pretest kelas eksperimen diperoleh hasil $0,063 > 0,05$ dan pretest kelas kontrol yaitu $0,141 > 0,05$. Sedangkan pada posttest kelas eksperimen diperoleh hasil data $0,081 > 0,05$ dan posttest kelas kontrol yaitu $0,141 > 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa kedua data dari dua kelompok kelas tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas data dengan ketentuan nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian dari dua kelompok data populasi dianggap seragam (homogen). Diperoleh data pada penelitian ini yaitu $0,554$ atau dapat dituliskan $0,554 > 0,05$ yang berarti sesuai dengan ketentuan data yang bersifat homogen atau memiliki varians yang sama.

Tahap yang terakhir dilakukan uji hipotesis dengan kriteria pengujian yang digunakan pada penelitian adalah tolak H_0 jika $\text{Sig} < 0,05$. Dapat dilihat bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 yang menyatakan tidak adanya/perbedaan ditolak dan menerima H_a yang menyatakan adanya perbedaan antara peningkatan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dan untuk melihat perbedaan tersebut dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata perbandingan peningkatan nilai (gainscore). Rata-rata *gainscore* eksperimen adalah 16, 25 sedangkan pada *gainscore* kontrol adalah 4, 5. Karena nilai rata-rata *gainscore* eksperimen lebih tinggi dibandingkan *gainscore* kontrol, maka disimpulkan intervensi yang diberikan pada kelompok eksperimen efektif meningkatkan nilai variabel dependen.

Berdasarkan hasil instrumen penelitian dan analisis statistik yang diperoleh, dapat dilihat bahwa penggunaan metode *Role Playing* sesuai dengan tahapannya berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Penjas khususnya pada materi "Kebersihan". Sehingga disimpulkanlah pada penelitian ini bahwa terdapat adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Penjas siswa kelas IV SD Mardiatul Islamiyah tahun ajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan analisis statistik yang telah diperoleh, maka disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* pada kelompok eksperimen kelas IV SD Mardiatul Islamiyah berjalan sesuai tahap-tahap yang telah ditentukan.
2. Adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Mardiatul Islamiyah. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan peningkatan nilai (gainscore) antara kelas eksperimen dan kontrol. Dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata peningkatan nilai (gainscore) sebesar 16, 25 sedangkan kelas kontrol sebesar 4, 5.
3. Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji t dengan kriteria pengujian pada penelitian adalah tolak H_0 jika $\text{Sig} < 0,05$. Dapat dilihat bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjas dengan topik materi Kebersihan di kelas IV SD Mardiatul Islamiyah tahun ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, H. P., & Indriarsa, N. (2015). Pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar passing sepak bola SDN Kepanjen 2 Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 473–478. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive473>
- Arisetiyana, F. F., Kartiko, D. C., Indahwati, N., & Prakoso, B. B. (2020). "Motivation And Student Learning Outcomes In Problem Based Learning". *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. 4 (1): 1–10. doi:10.33503/jp.jok.v4i1.829.
- Bremer, E., & Lloyd, M. (2014). "The Importance of Fundamental Motor Skill Proficiency for Physical Activity in Elementary School Age Females". *PHEnex Journal*. 6 (2): 1–12.
- Darmadi. (2017). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Google Books.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>

- Djamarah, S., B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- El-Aal, H. A. A. A. (2012). Effect of Educational Module on Basic Basketball Skill Performance in Junior of Basketball. *World Jurnal of Sport Sciences*, 6 (4): 428-431.
- Hesti dkk. (2011). Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeeddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah, M. (2020). "Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar: deskripsi permasalahan, urgensi, dan pemahaman dari perspektif guru". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 16 (2): 115–131. doi:10.21831/jpji.v16i2.31083. ISSN 2581-2300.
- Istarani. (2011). Model Pembelajaran Inovatif, Medan: Media Persada
- Khoirul Huda. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing, Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK, vol. 16 no. 3
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 171–176. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Maksum, A. (2009). "Paradoks guru pendidikan jasmani" (PDF). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 1 (1): 1–13. ISSN 2580-071X
- Nugroho, B. A. (2020). "Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SDI Teladan Suci Jakarta Timur". *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif*. 2 (3): 77–88. doi:10.21009/jpja.v3i02.16368
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Paramitha, S.T. dan Anggara, L.E. (2018). "Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam". *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 3 (1): 41–51. ISSN 2580-071X.
- Paturusi, A. (2012). Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto, A. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Examples Non Examples Di Kelas VIIh SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2(1), 36- 41.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). "Pengembangan model pembelajaran outdoor education pendidikan jasmani berbasis kompetensi di sekolah dasar" (PDF). *Penelitian Pendidikan*. 9 (1): 1–16. ISSN 2580-071X.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di SD. Yogyakarta: Pararaton.
- Syafaruddin. (2015). Manajemen Organisasi Pendidikan Persepektif Sains dan Islam, Medan: Perdana Publishing.
- Syafruddin Nurdin, dkk. 2016. Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 299
- Syarifuddin Ahmad.(2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, *Jurnal Ilmiah PGMI*. Vol 2 No 1.
- Usman, R. (2017). Penggunaan Tutor Sebaya dan Aktivitas Siswa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Analisis Isi Pidato Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tapung. *GERAM*, 5(2), 16-27.
- Wicaksono. (2016). Teori Pembelajaran Bahasa, Yogyakarta: Garudhawacana