

## Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Bermain Bola Basket Di Kelas IX A SMP Negeri 1 Pasangkayu

Sutirman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SMP Negeri 1 Pasangkayu, Pasangkayu, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Juli 16, 2025

Revised Juli 16, 2025

Accepted Juli 18, 2025

#### Kata Kunci:

Role Playing,  
Keterampilan bermain  
bola Basket,  
Pembelajaran aktif,  
Pendidikan jasmani

#### Keywords:

Role Playing,  
Basketball skills,  
Active learning,  
Physical education.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain bola basket siswa kelas IX A SMP Negeri 1 Pasangkayu dengan menerapkan model pembelajaran role playing. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam tiga siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Studi ini melibatkan 32 siswa kelas IX A pada tahun akademik 2023/2024. Data dikumpulkan melalui pengamatan aktifitas guru dan siswa serta tes keterampilan bermain bola basket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan siswa meningkat secara signifikan setiap siklus. Persentase ketuntasan siswa mencapai 76,67% pada siklus I, 81,25% pada siklus II, dan 90,63% pada siklus III, masing-masing. Selain itu, guru dan siswa bekerja sama dengan lebih baik, terutama dalam hal berbicara, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Studi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain bola basket. Oleh karena itu, model ini disarankan untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam pendidikan olahraga, olahraga, dan kesehatan, khususnya berkaitan dengan materi permainan bola besar.

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to improve the basketball skills of class IX A students at SMP Negeri 1 Pasangkayu by implementing the role-playing learning model. This type of classroom action research (CAR) was conducted in three cycles: planning, implementation, observation, and reflection. This study involved 32 class IX A students in the 2023/2024 academic year. Data were collected through observations of teacher and student activities and basketball skill tests. The results showed that students' skills improved significantly in each cycle. The percentage of student completion reached 76.67% in cycle I, 81.25% in cycle II, and 90.63% in cycle III, respectively. In addition, teachers and students collaborated better, especially in terms of speaking, working together in groups, and actively participating in lessons. This study shows that the role-playing learning model can improve students' basketball skills. Therefore, this model is recommended for use as an alternative learning strategy in physical education, sports, and health, especially related to the material of large ball games.*

*This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



***Corresponding Author:***

Sutirman  
SMP Negeri 1 Pasangkayu,  
Pasangkayu, Indonesia  
Email: sutirmansutir935@gmail.com

---

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam pendidikan nasional, pendidikan jasmani merupakan komponen penting dari kurikulum, dengan tujuan untuk memastikan bahwa perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional siswa seimbang [1]. kegiatan olahraga di sekolah, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh kebugaran jasmani, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab . Salah satu materi dalam Pendidikan Jasmani yang cukup populer dan penting adalah permainan bola basket. Olahraga ini menuntut keterampilan motorik, koordinasi, serta kemampuan bekerja dalam tim yang baik [2].

Meskipun demikian, data yang dikumpulkan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket di kelas IX A SMP Negeri 1 Pasangkayu masih belum mencapai tingkat yang optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kesulitan dalam mempelajari teknik dasar bola basket seperti passing, dribbling, dan shot. Mereka juga dilaporkan tidak bersemangat dan tidak terlibat dalam kelas olahraga, terutama yang berkaitan dengan bola basket. Ini mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak bervariasi, yang tidak dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk menyelesaikan masalah ini, guru harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Model bermain peran, atau pembelajaran peran, adalah salah satu model yang dievaluasi berdasarkan karakteristik pembelajaran olahraga. Seperti yang ditunjukkan oleh model bermain peran [3], model ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan langsung dalam pembelajaran, terutama dalam praktik seperti olahraga.

Studi lain [4] menunjukkan bahwa model role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan cara mereka bermain sepak bola. Di sisi lain, penelitian [5] menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen bermain dapat meningkatkan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran olahraga dan minat mereka dalam permainan. Penggunaan role playing dalam bola basket memungkinkan siswa untuk mempraktikkan teknik permainan secara langsung dalam situasi tertentu. Ini meningkatkan keterampilan motorik mereka dan meningkatkan kolaborasi tim.

Karena model ini melibatkan siswa secara emosional dan sosial selama proses pembelajaran, dipercaya bahwa itu juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan keaktifan belajar mereka. Selain itu, [6] menunjukkan bahwa teknik bermain mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam teknik chest pass bola basket karena siswa merasa lebih terlibat dan senang dengan pelajaran mereka. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Model pembelajaran role playing, atau bermain peran, adalah salah satu model yang dievaluasi yang memiliki ciri-ciri pembelajaran olahraga [7].

Studi lain [8] menunjukkan bahwa model role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial dan teknik permainan sepak bola, dan penelitian lain [9] menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen bermain dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk mengikuti pelajaran olahraga. Dalam kasus bola basket, penggunaan role playing memungkinkan siswa untuk mempraktikkan teknik-teknik permainan secara langsung dalam situasi tertentu, sehingga tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka dalam permainan, tetapi meningkatkan keterampilan [10].

Dibutuhkan penelitian yang secara khusus menyelidiki penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan siswa bermain bola basket di kelas IX A SMP Negeri 1 Pasangkayu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan model alternatif yang tepat dan menyenangkan untuk proses pembelajaran PJOK di sekolah.

## **2. METODE**

Metode penelitian, juga dikenal sebagai metodologi, adalah serangkaian teknik sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam upaya untuk memecahkan masalah secara ilmiah [11]. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain bola basket dengan menggunakan model pembelajaran peran bermain. Studi ini dilakukan pada 32 siswa di kelas IX A SMP Negeri 1 Pasangkayu, terdiri dari 22 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Siswa dibagi ke dalam lima kelompok, masing-masing dengan pemain dan pengamat aktif. Menurut karakteristik kelas, sebagian besar siswa masih kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan selama pelajaran Pendidikan Jasmani berlangsung.

Studi tersebut dilakukan dari Agustus hingga Oktober 2023. SMP Negeri 1 Pasangkayu adalah tempat penelitian ini dilakukan. Sekolah ini dipilih karena memiliki kolaborasi sekolah yang baik, lingkungan pembelajaran yang mendukung, dan sarana dan prasarana yang memadai. Dalam desain penelitian ini, model PTK dua siklus digunakan. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah empat langkah yang membentuk siklus [12]. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan Ibu Salmia, guru pendidikan jasmani di kelas IX A. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan solusi untuk masalah nyata yang dihadapi siswa.

Pratindakan diambil untuk mengidentifikasi masalah awal dan menetapkan solusi yang sesuai. Metode role playing digunakan untuk memperkenalkan siswa dengan cara bermain bola basket di Siklus I. Pembelajaran dilakukan melalui simulasi kelompok di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam penjelasan lapangan, penjelasan tentang aturan permainan, dan demonstrasi teknik dasar bola basket [13]. Untuk melakukan observasi, digunakan lembar observasi. Pada akhir siklus, aktivitas siswa dicatat dan hasil belajar diukur. Tujuan dari siklus kedua adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang permainan bola basket dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam praktik, diskusi, dan evaluasi kelompok.

Data dapat dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara [14]. Data administratif dan visual dikumpulkan melalui penggunaan dokumentasi dan teknik observasi [15]. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Tes menilai kemampuan siswa untuk menyebutkan proses, memahami aturan, menjelaskan durasi, dan menggunakan strategi dalam permainan bola basket [16]. Dilakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui tanggapan langsung mereka terhadap proses pembelajaran melalui pendekatan role playing. Skenario pembelajaran (RPP, LKS, dan ujian), lembar observasi siswa, dan pedoman wawancara adalah beberapa alat yang digunakan.

Studi ini menganalisis data kuantitatif dan kualitatif. Ketuntasan belajar individu, klasikal, dan rata-rata kelas dihitung dengan rumus yang dikembangkan [17]. Siswa dianggap tuntas jika setidaknya 85% dari siswa memperoleh nilai setidaknya 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMPN 1 Pasangkayu. Namun, indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa ditentukan oleh tingkat keaktifan siswa yang meningkat setidaknya 60%, atau setidaknya 18 siswa yang aktif mengikuti pelajaran menurut lembar observasi.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Studi tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing dengan empat fase: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan

keterampilan bermain bola basket siswa dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran dari siklus I hingga siklus III ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Pengelolaan Pembelajaran Siklus I–III

| Aspek yang Diamati                          | Siklus I  | Siklus II | Siklus III |
|---------------------------------------------|-----------|-----------|------------|
| <b>Pengamatan KBM</b>                       |           |           |            |
| <b>A. Pendahuluan</b>                       |           |           |            |
| 1. Memotivasi siswa                         | 2         | 3         | 3          |
| 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran         | 2         | 3         | 4          |
| <b>B. Kegiatan Inti</b>                     |           |           |            |
| 1. Mendiskusikan langkah bersama sama siswa | 3         | 3         | 4          |
| 2. Membimbing kegiatan                      | 3         | 4         | 4          |
| 3. Membimbing mendiskusikan hasil kelompok  | 3         | 4         | 4          |
| 4. Memberikan mempresentasikan hasil        | 3         | 4         | 4          |
| 5. Membimbing rumuskan                      | 3         | 3         | 3          |
| 6. kesimpulan                               |           |           |            |
| <b>C. Penutup</b>                           |           |           |            |
| 1. Membimbing buat rangkuman                | 3         | 3         | 4          |
| 2. Memberikan evaluasi                      | 3         | 4         | 4          |
| <b>Pengelolaan Waktu</b>                    | 2         | 3         | 3          |
| <b>Antusiasme Kelas</b>                     |           |           |            |
| 1. antusias siswa                           | 2         | 4         | 4          |
| 2. antusias guru                            | 3         | 4         | 4          |
| <b>Jumlah</b>                               | <b>32</b> | <b>42</b> | <b>44</b>  |

**Keterangan Nilai:**

- 1 = Tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik

Tabel 1 menunjukkan hasil observasi terhadap pengelolaan pembelajaran dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, elemen pembelajaran seperti memberikan motivasi kepada siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengelola waktu, dan menunjukkan antusiasme siswa masih kurang dievaluasi. Pada siklus ini, saya memperoleh total 32 skor, yang, jika dirata-ratakan untuk setiap elemen, memberikan skor 2 hingga 3, menunjukkan bahwa saya berada di antara tingkat kurang hingga cukup baik. Pada siklus II, terjadi peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran. Hampir semua aspek memperoleh nilai 3 hingga 4, dengan total skor 42, yang berarti masuk kategori cukup hingga baik. Pada siklus III, seluruh aspek menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor maksimal pada hampir semua indikator, menghasilkan total nilai 44, sehingga dikategorikan baik secara keseluruhan. Nilai-nilai tersebut menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model role playing, serta meningkatnya respons dan partisipasi siswa

Tabel 2. Aktivitas Guru, Siswa Siklus I–III (%)

| Aktivitas                       | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|---------------------------------|----------|-----------|------------|
| <b>A. Aktivitas Guru</b>        |          |           |            |
| 1. Sampaikan tujuan             | 6.0      | 5.7       | 6.7        |
| 2. Motivasi siswa               | 7.3      | 7.7       | 6.7        |
| 3. Mengaitkan materi            | 8.3      | 6.7       | 10.7       |
| 4. Menjelaskan langkah strategi | 7.3      | 10.7      | 13.7       |
| 5. Menjelaskan materi sulit     | 13.3     | 11.7      | 10.7       |
| 6. Membimbing LKS               | 21.7     | 25.0      | 21.0       |
| 7. Meminta presentasi           | 10.0     | 8.2       | 10.0       |

| Aktivitas                   | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-----------------------------|----------|-----------|------------|
| <b>A. Aktivitas Guru</b>    |          |           |            |
| 8. Memberi umpan balik      | 18.3     | 16.6      | 11.7       |
| 9. bimbing rangkuman        | 7.7      | 6.7       | 10.0       |
| <b>B. Aktivitas Siswa</b>   |          |           |            |
| 1. Memperhatikan penjelasan | 22.5     | 17.9      | 20.8       |
| 2. Mengerjakan LKS          | 11.5     | 12.1      | 13.1       |
| 3. Bekerja kelompok         | 18.8     | 21.8      | 22.8       |
| 4. Diskusi                  | 14.4     | 13.8      | 15.0       |
| 5. Menunjukkan hasil        | 2.9      | 4.6       | 2.9        |
| 6. Bertanya/menjawab        | 5.2      | 5.4       | 4.2        |
| 7. Menulis                  | 8.9      | 7.7       | 6.0        |
| 8. Merangkum                | 6.9      | 6.7       | 7.3        |
| 9. Tes evaluasi             | 8.9      | 10.8      | 8.5        |

Tabel 2 menunjukkan aktivitas guru dan siswa dari siklus I hingga III. Selama siklus I, aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh guru adalah membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan LKS atau menentukan konsep (21,7%), diikuti oleh memberikan umpan balik (18,3%), bekerja dalam kelompok (18,8%), dan berbicara tentang materi yang sulit (13,3%).

Selama siklus kedua, aktivitas guru yang paling penting adalah membimbing siswa mengerjakan LKS meningkat menjadi 25,0 persen, dan aktivitas siswa yang paling aktif adalah bekerja dengan kelompok (21,8 persen). Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat lebih banyak dalam diskusi dan pengerjaan LKS, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing mulai bekerja dengan baik.

Di siklus III, aktivitas guru kembali menunjukkan konsistensi dalam membimbing siswa (21,0%) dan memberikan materi atau strategi (13,7%). Bekerja dalam kelompok dan memperhatikan penjelasan guru adalah aktivitas siswa yang paling umum (22,8%). Pola ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran semakin efektif karena guru lebih fokus pada pelajaran mereka dan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Penjelasan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas pembelajaran dari siklus I ke siklus III. Ini menunjukkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas guru.

Tabel 3. Hasil Tes Formatif Siklus I–III

| Siklus | Nilai Rata-Rata | Jumlah Siswa Tuntas | Persentase Ketuntasan (%) |
|--------|-----------------|---------------------|---------------------------|
| I      | 78.89           | 20 dari 32          | 76.67%                    |
| II     | 80.13           | 26 dari 32          | 81.25%                    |
| III    | 85.22           | 29 dari 32          | 90.63%                    |

Tabel 3 menunjukkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa selama tiga siklus menggunakan model peran bermain. Pada siklus pertama, 20 siswa mencapai ketuntasan, atau 76,67%, dengan nilai rata-rata 78,89; tingkat ini masih di bawah standar ketuntasan klasik sebesar 85%, yang memungkinkan siswa untuk terus belajar di siklus berikutnya. Pada siklus kedua, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,13 dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26, atau 81. Oleh karena itu, siklus ketiga harus dilakukan. Siklus III menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata menjadi 85,22, dan 29 siswa menyelesaikan, atau 90,63%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus.

### **3.1 Pembahasan**

Hasil penelitian yang telah dilakukan selama tiga siklus menunjukkan bahwa keterampilan bermain bola basket siswa meningkat secara signifikan ketika model pembelajaran role playing diterapkan. Peningkatan ini terlihat dalam pengelolaan pembelajaran, aspek aktivitas guru dan siswa, dan hasil tes formatif yang dilakukan selama setiap siklus.

siklus pertama, model pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal. Hasil belajar siklus ini gagal dengan baik ditunjukkan oleh nilai rata-rata tes siswa sebesar 78,89 dan ketuntasan belajar sebesar 76,67%, yang kurang dari batas ketuntasan klasik sebesar 85%. Ketiga faktor ini termasuk pengelolaan waktu yang tidak efektif dan rendahnya antusiasme siswa.

Banyak hal berubah saat siklus kedua dimulai. Saat guru mengajar mereka, siswa lebih tertarik untuk berbicara dan bekerja dalam kelompok. Walaupun target tidak tercapai, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,13 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 81,25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran mereka.

Stabilitas dan kualitas pembelajaran meningkat selama siklus ketiga. Guru membantu siswa membuat keputusan, mengelola waktu, dan memberikan motivasi. Siswa melakukan berbagai tugas, terutama berbicara dan bekerja dalam kelompok. Mereka melebihi batas minimal ketuntasan klasik dengan nilai rata-rata 85,22 dan ketuntasan belajar 90,63%. Ini menunjukkan bahwa model role playing dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, belajar lebih banyak tentang materi, dan bermain bola basket dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, model pembelajaran role playing telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Dengan tahapan siklus yang terus diperbarui, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik.

## **4. KESIMPULAN**

Hasil penelitian tindakan kelas tiga siklus menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing yang melibatkan tugas efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas IX A SMP Negeri 1 Pasangkayu untuk bermain bola basket. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 76,67% pada siklus I, 81,25% pada siklus II, dan 90,63% pada siklus III.

Penggunaan model role playing dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, baik melalui praktik langsung maupun kerja kelompok dan diskusi. Aktivitas guru juga dapat meningkatkan cara mereka membimbing, memotivasi, dan mengelola kelas, membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran peran dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pendidikan jasmani, khususnya dalam permainan bola basket, asalkan digunakan secara terstruktur dan konsisten.

Model ini juga disarankan untuk digunakan lebih luas untuk pembelajaran keterampilan lain. Selain itu, disarankan untuk dikembangkan dengan memasukkan media digital untuk meningkatkan kinerjanya.

## **REFERENSI**

- [1] H. F. Anugrah, S. Setiyawan, and F. A. Widyatmoko, "Pengaruh tutor sebaya dan role playing terhadap keterampilan sosial dan passing sepakbola," *J. Physical Activity and Sports (JPAS)*, vol. 2, no. 3, pp. 339–346, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i2.59>
- [2] M. Yusnarti and L. Suryaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ainara J. (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, pp. 253–261, 2021.
- [3] A. Naldi, R. Oktaviandry, and G. Gusmaneli, "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik," *J. Bintang Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 133–140, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.

- [4] N. Agustin, Y. Abidin, and F. Rakhmayanti, "Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar," *J. Pendidikan Tambusai*, vol. 6, pp. 9010–9018, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3815>
- [5] D. Pranata, "Peningkatan motivasi atlet melalui peran pelatih dan permainan bola basket," *Innovative: J. of Social Science Research*, vol. 3, no. 5, pp. 2040–2052, 2023. [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5089>
- [6] N. Fitria and Sudarso, "Penerapan Pendekatan Bermain Terhadap Hasil belajar Chest Pass Bola basket di SMP," *J. Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, vol. 11, no. 02, pp. 57–64, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/52273>
- [7] A. Naldi, R. Oktaviandry, and G. Gusmaneli, "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik," *J. Bintang Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 133–140, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.
- [8] N. Agustin, Y. Abidin, and F. Rakhmayanti, "Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar," *J. Pendidikan Tambusai*, vol. 6, pp. 9010–9018, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3815>
- [9] N. Aisyah, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 11, no. 1, pp. 9–16, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18364>
- [10] A. B. G. D. S. Nagara, Sudarso, and J. S. Supriyadi, "Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Permainan Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Jombang," *J. Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, vol. 3, no. 2, pp. 153–162, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.1003>
- [11] S. P. Apriliani and E. H. Radia, "Peningkatan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 524–532, 2020. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [12] H. F. Anugrah, S. Setiyawan, and F. A. Widyatmoko, "Pengaruh tutor sebaya dan role playing terhadap keterampilan sosial dan passing sepakbola," *J. Physical Activity and Sports (JPAS)*, vol. 2, no. 3, pp. 339–346, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i2.59>
- [13] A. W. Combs, *The Professional Education of Teachers*. Boston: Allyn and Bacon, Inc., 1984.
- [14] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Balai Pustaka, 1994.
- [15] S. B. Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Banjarmasin: Antasari Press Fakultas Tarbiyah IAIN, 1994.
- [16] S. B. Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- [17] N. Fitria and Sudarso, "Penerapan Pendekatan Bermain Terhadap Hasil belajar Chest Pass Bola basket di SMP," *J. Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, vol. 11, no. 02, pp. 57–64, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/52273>