

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DAN PRAKTIK UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENJAS ORKES MATERI SENAM DASAR PADA SISWA KELAS IV SDN SUKAPURA II TAHUN PELAJARAN 2018-2019

Sukardi

SDN Sukapura II Kabupaten Probolinggo
sukardi12234@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Penelitian tindakan memiliki karakteristik yang bersifat partisipatif. Penelitian ini juga bersifat kolaboratif, artinya dilakukan bersama-sama antara peneliti dan guru mulai dari proses perencanaan tindakan observasi dan refleksi. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah Penerapan Metode Role Playing dan Praktik untuk Meningkatkan Pembelajaran Penjas Orkes Materi Senam Dasar pada Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2018-2019. Dengan jumlah sampel semua siswa kelas IV sebanyak 23 siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus tiap siklus dua pertemuan. Siklus I pertemuan pertama tanggal 15 Agustus 2018 dan pertemuan kedua tanggal 22 Agustus 2018 Siklus II pertemuan pertama tanggal 29 Agustus 2018 dan pertemuan kedua tanggal 5 September 2018 dengan menggunakan instrument kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam pembelajaran, serta instrument hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan II, capaian ketuntasannya mencapai 91,30% lebih besar dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki klasikal yaitu sebesar 85%. Peningkatan Persentase hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peningkatan kegiatan belajar siswa dan peningkatan kegiatan guru (peneliti) dalam pembelajaran. Dari simpulan penelitian ini adalah Metode Role Playing dan Praktik ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Penjas Orkes Materi Permainan Bola Besar pada siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019. Saran dalam penelitian ini adalah agar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan maka sebagai guru hendaknya pandai-pandai memilih metode dan strategi agar proses dan hasil belajar menjadi lebih maksimal.

Kata Kunci: *Senam Dasar, Role Playing dan Praktik.*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan cabang dari ilmu pengetahuan yang selalu berkembang. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran mata pelajaran tersebut di sekolah untuk menunjang pengetahuan siswa. Namun, pada pelaksanaan pembelajarannya sering mengalami hambatan, di antaranya adalah metode pembelajaran yang kurang cocok, kondisi kelas yang pasif termasuk kurangnya guru memperhatikan keadaan dan minat siswa dalam kelas.

Hal tersebut tampak pada perilaku siswa pada saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, khususnya pada pembelajaran Penjasorkes materi senam lantai.

Berdasarkan observasi awal, peneliti mengetahui hal yang sama pada siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019, yaitu siswa di kelas menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan pelajaran yang murang menarik untuk dipelajari sehingga menyebabkan minat belajar siswa pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019, yaitu ≥ 75 (sumber: SK Kepala Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019). Hal ini dibuktikan dengan rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019 pada ulangan harian hanya mencapai 55% pada mata pelajaran Pendidikan

Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada materi tersebut menunjukkan siswa kurang menguasai konsep. Menurut pendapat guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan setempat, aktivitas belajar siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019 tergolong paling rendah dibuktikan oleh hasil observasi peneliti yaitu: 1) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran berlangsung, 2) siswa tidak mau bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang diterimanya meskipun belum memahami materi yang diajarkan; 3) siswa cenderung bekerja secara individu dan tidak mau berbagi pengetahuannya dengan sesama teman.

Berkenaan dengan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mencoba memberikan obat penawar sebagai solusi permasalahan dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan rasa senang siswa dalam mengembangkan kemampuan secara maksimal. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode Role Playing dan praktik.

Alasan penerapan metode pembelajaran tersebut karena siswa dapat lebih aktif karena diberi kesempatan lebih banyak untuk berpraktik, saling membantu atau berinteraksi dengan teman untuk berbagi informasi dengan teman, dengan demikian maka akan menambah semangat dan wawasan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari. Metode Role playing dan praktik dinilai lebih memudahkan siswa berinteraksi dengan siswa lain dibandingkan dengan model pembelajaran yang diterapkan guru selama ini (Rulyansah & Wardana, 2020). Dengan adanya praktik di dalamnya, siswa dapat mengalami atau melakukan sendiri hal-hal yang terdapat pada materi sehingga hasil belajar yang diperolehnya akan bertahan lebih lama dan berkesan dalam ingatan siswa.

Hasil belajar siswa yang rendah serta penerapan model pembelajaran yang kurang variatif oleh guru mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tindakan kelas (classroom action research).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengadakan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat sebuah judul: “Penerapan Metode Role Playing dan Praktik untuk Meningkatkan Pembelajaran Penjas Orkes Materi Senam Lantai pada Siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019.”

Berdasarkan beberapa permasalahan yang di bahas pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

(1) Bagaimanakah cara menerapkan Metode Role Playing dan Praktik untuk meningkatkan Pembelajaran Penjas Orkes Orkes Materi Senam Dasar pada Siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019? (2) Apakah penerapan Metode Role Playing dan Praktik dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjas Orkes Materi Senam Dasar pada Siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019?

Dari rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini ingin menjelaskan tentang: (1) Penerapan Metode Role Playing dan Praktik dengan cara dan langkah-langkah yang benar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran pada pembelajaran Penjas Orkes Materi Senam Lantai pada siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019 (2) Cara meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Penjas Orkes Materi Senam Lantai dengan Penerapan Metode Role Playing dan Praktik dapat pada siswa Kelas IV SDN Sukapura II Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2018-2019.

Agara penelitian ini terarah dan focus maka batasan masalah penelitian meliputi: (1) Penelitian hanya dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Sukapura II Kabupaten Probolinggo semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019 (2) Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan

September 2018, semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019 pada pembelajaran Penjas Orkes materi senam lantai. (3) Penelitian menggunakan metode Role Playing dan Praktik.

METODE

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sukapura II Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo. Penelitian dilakukan pada Semester I Tahun Pelajaran 2018-2019, selama 2 (dua) bulan yakni bulan Agustus sampai dengan September 2018. Penelitian dilakukan di kelas IV dengan jumlah sample semua siswa sebanyak 23 siswa dengan nama terlampir. Adapun Observer terdiri dari dua orang guru yang membantu peneliti dalam merekam proses pembelajaran dengan instrumen aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta hasil belajar.

Penelitian dipilih kelas IV untuk mata pelajaran Penjas Orkes, karena peneliti adalah Kepala Sekolah yang mempunyai tugas dan tanggung jawab mengajar dan mengembangkan model pembelajaran di semua kelas. Metode yang kami pilih dalam penelitian ini adalah Metode Role Playing dan Praktik

Jenis Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan memiliki karakteristik-karakteristik yang bersifat partisipatif, yang melibatkan para pelaksana program yang akan diperbaiki. Penelitian ini juga bersifat kolaboratif, artinya dikerjakan bersama-sama peneliti dan praktisi (pelaksana program yaitu para kepala sekolah dan guru) sejak dari perumusan masalah sampai dengan penyusunan kesimpulan. Dan pelaksanaan penelitian ini melalui putaran-putaran spiral, yakni suatu daur ulang berbentuk spiral yang dimulai dari perencanaan (*planning*), diteruskan

dengan pelaksanaan tindakan (*acting*), dan diikuti dengan pengamatan sistematis terhadap hasil tindakan yang dilakukan (*observing*), dan refleksi berdasarkan hasil pengamatan (*reflecting*), kemudian diulangi lagi dengan perencanaan tindakan berikutnya (*replanning*) dan seterusnya. Penelitian ini difokuskan Penerapan Metode Role Playing dan Praktik untuk Meningkatkan Pembelajaran Penjas Orkes Materi Senam Lantai pada Siswa Kelas IV SDN Sukapura II Tahun Pelajaran 2018-2019.

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru dapat meneliti sendiri atau berkolaborasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara langsung, sehingga bila guru menemukan permasalahan dalam pembelajaran guru dapat merencanakan tindakan alternatif, kemudian dilaksanakan dan dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Jadwal, Tempat dan Subyek Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Agustus sampai dengan September 2018 pada Semester I Tahun Pelajaran 2018-2019

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan, Penelitian dilaksanakan di SDN Sukapura II Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2018-2019.

Dalam menentukan subyek penelitian menurut Yoto (2005:99) “ Subyek dalam penelitian ini di tentukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud adalah faktor sosial ekonomi.” Dengan dasar pertimbangan dari faktor-faktor tersebut maka dalam penelitian tindakan ini yang dipilih adalah Siswa Kelas IV sebanyak 23 anak SDN Sukapura II Kecamatan Sukapura Probolinggo Semester I Tahun Pelajaran 2018-2019.

Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas lebih bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sifatnya realistik dan hasilnya tidak untuk digeneralisasi. Namun hasil penelitian dapat diterapkan oleh orang lain yang mempunyai konteks yang sama dengan peneliti. Dalam buku Pedoman Teknis Pelaksanaan Classroom Action Research (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK Depdiknas (2001:5) disebutkan penelitian bersiklus, tiap siklus terdiri dari: (1) Persiapan/perencanaan (Planning) (2) Tindakan/pelaksanaan (Acting) (3) Observasi (Observing) (4) Refleksi (Reflecting) Uraian dan penjelasan lebih rinci dari keempat langkah tersebut agar mudah dilakukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut::

(1) Perencanaan (Planning): Peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut (1) Mengidentifikasi bahan pembelajaran (2) Menyusun silabus dan RPP (3) Menyiapkan alat bantu pembelajaran (4) Menyiapkan lembar tes (5) Menyiapkan lembar observasi.

(2) Tindakan / pelaksanaan (Acting): Dalam tahap ini merupakan tahap pelaksanaan penelitian dengan melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai apa yang telah tertuang dalam rencana pembelajaran dengan modifikasi pelaksanaan sesuai dengan situasi yang terjadi. Pada tahap tindakan ini peneliti menyampaikan materi dengan Metode Role Playing dan Praktik, adapun langkah-langkah tindakan sebagai berikut : (1) Guru menyiapkan peralatan dan sarana senam lantai untuk digunakan saat pembelajaran berlangsung (2) Guru bersama siswa melakukan pemanasan dengan berjalan dan lari kecil mengelilingi lapangan. (3) Guru menyampaikan materi dan mencontohkan gerakan-gerakan apa saja yang akan dilakukan (4) Guru mempraktikkan gerak dasar atletik meliputi gerakan rol depan, rol belakang dan kayangan Siswa secara individual mempraktekkannya. (dilakukan setiap gerakan dan dicontohkan sampai terampil) (5) Siswa secara

kelompok melakukan latihan ulang untuk focus pada dua gerakan yaitu: gerakan rol depan dan gerakan rol belakang. (6) Guru mengamati gerakan yang dilakukan oleh siswa secara individu dan melakukan pembimbingan. (7) Guru dan siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan

(3) Observasi (Observing): Dalam tahap observasi peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung, melibatkan teman guru yang diminta bantuan untuk ikut mengamati selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa dan lembar observasi aktifitas guru.

(4) Refleksi (Reflecting): Tahap ini merupakan tahap menganalisa, mensintesa, hasil dari catatan selama kegiatan proses pembelajaran menggunakan instrumen lembar pengamatan,. Dalam refleksi melibatkan siswa, teman sejawat. Untuk melakukan perencanaan pada siklus berikutnya, peneliti mengidentifikasi dan mengelompokkan masalah-masalah yang timbul pada pembelajaran siklus I, dan digunakan untuk bahan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data

Data yang diperoleh dilakukan melalui kegiatan : (a) Observasi. Observasi ini kegiatan tindakan peneliti dan guru pengamat melakukan kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran guna mendapatkan informasi tentang kegiatan siswa dan guru dalam rangka perbaikan pada siklus berikutnya. Dalam observasi ini peneliti dan pengamat menggunakan instrumen observasi. (b) Refleksi, tahapan refleksi adalah tahapan dimana peneliti dan pengamat mengadakan diskusi dari hasil pengamatan sehingga didapatkan informasi yang akurat baik kekurangan atau kelebihan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat diperoleh gambaran yang sesuai dalam melaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes buatan guru sendiri yang berfungsi: (1) untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu; (2) Untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai; dan (3) Untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, Suharsimi, 2002-149). Sedangkan tujuan tes adalah untuk mengetahui ketuntasan siswa secara Individual maupun klasikal. Disamping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada bagian mana TPK yang belum dicapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan sendiri oleh guru untuk mengetahui dan merekam aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Ada 3 jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yakni Instrumen Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran, Instrumen Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dan Instrumen Penilaian Hasil Belajar. Untuk memudahkan penelitian agar terarah dan hasilnya valid, instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator, Uraian dari ketiga indikator dalam instrumen sebagai berikut:

Pertama Instrumen Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran meliputi: Semangat siswa dalam mengikuti pemanasan sebelum berlatih, Perhatian siswa dalam mengikuti langkah-langkah Role play dan Praktik, Keaktifan dalam berlatih pada setiap tahapan, Keaktifan siswa dalam kerja kelompok, Respon siswa terhadap presentasi teman dan Respon siswa terhadap materi senam lantai

Kedua Instrumen Kegiatan Guru dalam Pembelajaran meliputi: Kemampuan guru membuka pelajaran, Kemampuan guru melakukan pemanasan, Kemampuan guru mempraktekkan setiap gerakan, Kemampuan guru membimbing siswa dalam praktek,

Kemampuan guru membina sikap dan Kemampuan guru menilai dan menutup pelajaran

Ketiga Instrumen Pencapaian Kompetensi Belajarmeliputi :Melakukan gerakan rol depan, Melakukan gerakan rol belakang, Melakukan gerakan kayang, Melakukan gerakan sikap lilin, Melakukan gerakan guling lenting dan Melakukan gerakan hands stand

Teknik analisis data

Dalam rangka menyusun dan mengolah data yang terkumpul dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan, maka digunakan analisis data kuantitatif dan pada metode observasi digunakan data kualitatif. Cara perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) Merekapitulasi hasil pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru; 2) Merekapitulasi hasil Tes Hasil Belajar; 3) Untuk menganalisa aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan kategori; Baik apabila tercatat $\geq 70\%$, Sedang apabila tercatat $\geq 60\%$ dan Rendah apabila tercatat $< 60\%$

Sedangkan untuk menganalisa hasil belajar siswa dengan cara menghitung jumlah skor yang tercapai dan prosentasenya untuk masing-masing siswa dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar. Berdasarkan pendapat para ahli dan buku petunjuk teknis penilaian kita menggunakan ukuran Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tahun Pelajaran 2018-2019 KKM SD Negeri Sukapura II Kecamatan Sukapura Mata Pelajaran Penjas Orkes sebesar 75%, artinya siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapatkan nilai minimal 75, sedangkan secara klasikal dikatakan tuntas belajar jika jumlah siswa yang tuntas secara individual mencapai 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari sama dengan 85.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam pembahasan hasil ini ada dua hal yang dibahas yakni proses pembelajaran dan hasil belajar oleh karena itu dalam penulisan artikel ini tidak hanya mengedepankan hasil belajar tetapi yang lebih penting bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

Analisis Data Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh dua Observer pada siklus I dan II dengan menggunakan Instrumen Observasi Aktivitas Siswa dan Guru dalam Pembelajaran. Capaian hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru dalam pembelajaran secara ringkas saya tuangkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru Siklus II

Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Dari tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru Siklus II diatas dapat dijelaskan bahwa rata-rata capaian Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II adalah (84,58%) kategori baik. Dan semua indikator cenderung naik, utamanya indikator yang menjadi prioritas adalah indikator (3) Keaktifan dalam berlatih pada setiap tahapan, capaiannya 80,00% indikator (4) Keaktifan siswa dalam kerja kelompok, capaiannya 82,50% dan indikator (5) Respon siswa terhadap presentasi teman, capaiannya 80,00%. Capaian rata-rata siklus I dan siklus II capaiannya adalah (67,92% - 84,58%) berarti tuntas karena capaiannya baik.

Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Dari tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru Siklus II diatas dapat dijelaskan bahwa rata-rata capaian Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus II adalah (92,08%) kategori baik. Dan semua indikator cenderung naik, utamanya indikator yang menjadi prioritas adalah indikator (4)

Kemampuan guru membimbing siswa dalam praktek, capaiannya 87,50% dan indikator (5) Kemampuan guru membina sikap, capaiannya 92,50%. Capaian rata-rata siklus I dan siklus II capaiannya adalah (72,08% - 92,08%) berarti tuntas dan tidak perlu perbaikan lagi.

Analisa dan Pembahasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pada akhir pembelajaran siswa diberi tugas atau praktek sebagai hasil belajar atau tes praktik kemampuan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan. Daftar Nilai Tes Praktik kemampuan Siklus II dan Analisisnya saya tuangkan dalam lampiran IX. kemudian hasilnya secara ringkas saya tuangkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Dari tabel diatas pada siklus I dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan Metode Role Play dan Praktik diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 77,29 dan ketuntasan belajar mencapai 65,22% atau ada 15 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar, sedangkan 8 siswa 34,78% belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas belajar karena siswa yang memperoleh nilai > 74 hanya sebesar 65,22% lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki secara klasikal yaitu sebesar 85%.

Dari tabel 4.4. pada siklus II diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan Metode Role Play dan Praktik diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 86,96 dan ketuntasan belajar mencapai 91,30% atau ada 21 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar, sedangkan 2 siswa 8,70% belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal siswa sudah tuntas belajar karena siswa yang memperoleh nilai > 74 sudah sebesar 91,30% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki klasikal yaitu sebesar 85%. Hal ini

disebabkan karena siswa sudah lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mengerti dan memahami materi yang telah diberikan.

Selanjutnya untuk melihat ketuntasan secara menyeluruh tentang hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini

Diagram 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

PEMBAHASAN HASIL SIKLUS I DAN SIKLUS II

Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran: Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan Metode Role Play dan Praktik dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya aktivitas siswa dalam pembelajaran dari siklus I, dan II) yaitu masing-masing 67,92%, dan 84,58%. Sedangkan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dari siklus I, dan II) yaitu masing-masing 72,08%, dan 92,08%. Pada siklus II aktivitas siswa dan guru dalam mengelola pembelajaran secara klasikal telah mengalami peningkatan yang signifikan.

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode Role Play dan Praktik memiliki dampak positif dalam meningkatkan proses belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar dari siklus I, dan II) yaitu masing-masing 65,22%, dan 91,30%. Jadi siswa yang memperoleh nilai > 74 sebesar 91,30% lebih besar dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki klasikal yaitu sebesar 85%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai atau tuntas.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan metode *Role playing* dan praktik yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang benar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran Penjas Orkes materi senam lantai pada siswa Kelas IV di SDN Sukapura II Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2018-2019 (2) Penerapan metode *Role playing* dan praktik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Penjas Orkes materi senam lantai pada siswa Kelas IV di SDN Sukapura II Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2018-2019, yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65,22%. Pada Siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 91,30%.

SARAN

Penerapan metode *Role playing* dan praktikakan terlaksana dengan baik jika guru kreatif dalam menemukan *resources* (bahan ajar), alat bantu belajar dan kemampuan mengelola kelas agar setiap tahapan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

Dengan melihat pada peningkatan aktivitas belajar dan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukapura II, diharapkan guru dapat menerapkan metode *Role playing* dan praktik sebagai alternatif apabila menemukan permasalahan pembelajaran yang sama di dalam kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Bektiarso, S. 2000. Pentingnya konsep awal dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Saintifika*. 1.No.1: 11-20.
- Hamalik, O. 2005. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Kunandar, S.Pd., M.Si. 2007. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lie, A. 2007. *Cooperatifve Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Riyanto, Y. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Impelementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1–9.
- Slavin, R 2009. *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Universitas Jember. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.
- Usman, M. U. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Remaja Rosdakarya.