

PENGARUH PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING SEPAK BOLA SDN KEPANJEN 2 JOMBANG

Andrian Henny Purwoko

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, salepo_239@yahoo.com

Nanang Indriarsa

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Passing adalah salah satu metode mengoper bola dari obyek satu ke obyek yang lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Tujuan mengoper bola antara lain untuk menyerang, bertahan dan mengatur permainan bola, serta menguasai jalannya permainan. Ada banyak model pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar passing pada siswa. Akan tetapi banyak siswa yang belum mampu menguasai gerak dasar passing dengan model yang sudah diterapkan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran lain yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya pada siswa kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang dalam menguasai gerak dasar passing sepakbola. Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, 2) untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar passing sepakbola pada siswa kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar passing sepakbola yaitu sebesar 13,03%.

Kata kunci : Gerakan dasar *Passing* sepakbola, model *Bermain Peran*, Hasil Belajar.

Abstract

Passing is one of the methods pass the ball from one object to another object in the field using feet. The purposes of passing the ball are to attack, defend and set up the game ball, and control the course of the game. There are many models of learning used in order to improve the ability of the students passing the basic motion. However, many students who have not been able to master the basic motion passing with a model that has been implemented by the teacher. Therefore, we need another learning model that is able to enhance the ability of learners, especially in the fourth grade students of elementary school Kepanjen 2 Jombang in mastering the basic motion of passing football. The purposes of this research are: 1) to determine the effect of the learning model is able to play a role improve student learning outcomes, 2) to determine the influence of role-play learning model the learning outcomes of passing football in the fourth grade students of elementary school Kepanjen 2 Jombang. The subjects of this study were fourth grade students of elementary school 2 Jombang Kepanjen with a sample size of 30 students. Based on the results, it can be concluded that learning by using the model gave the role to play a very significant effect on learning outcomes of passing football that is equal to 13.03%.

Keywords: Passing basic movements football, models Role Playing, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan suatu dunia yang sangat kompleks, beragam dan sangat detail lingkungannya. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, meningkatkan prestasi, stabilitas ekonomi. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik siswa, kemampuan fisik, serta menanamkan karakter-karakter yang terkandung di pendidikan jasmani meliputi mental, kerjasama, kepedulian, saling tolong menolong dst. Pada tanggal 3 September 2013 peneliti berkunjung di sekolah. Menurut peneliti bahwa siswa banyak yang pasif saat

pelajaran pendidikan jasmani di sekolah, maka guru harus harus merubah model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif untuk beraktifitas dan kreatif untuk mengeploitasi kemampuan yang di miliki agar siswa mencapai keberhasilan. Menurut peneliti model pembelajaran bermain peran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar passing sepakbola. Karena dari pengamatan peneliti saat membantu guru penjas mengajar tampak bahwa pembelajaran yang di lakukan kurang efektif. Siswa kurang berperan aktif terhadap materi yang di sampaikan oleh guru penjas. Mengingat kemampuan siswa dalam bidang studi pendjas sebagai tolak ukur keberhasilan belajar, maka dirasa sangat penting segera

menuntaskan permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat ketrampilan dan penguasaan siswa adalah rendahnya motivasi dalam menyerap materi dan model strategi pembelajaran yang kurang diminati siswa. Dengan demikian penulis menggunakan model pembelajaran bermain peran agar siswa mencapai keberhasilan.

(2) **Penerapan Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar.** Siswa bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi passing sepak bola.

(3) Apakah ada pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar teknik *passing* sepak bola di kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang ?. Adanya pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar teknik *passing* sepak bola di kelas IV SDN Kepanjen 2 jombang.

(4) **Model** di artikan sebagai kerangka koseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat di pahami menurut sagala (2012 : 175). Model bermain peran adalah Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus Oemar Hamalik (2012). Menurut peneliti penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar passing adalah hasil yang di capai oleh siswa dalam proses belajar mengajar siswa. Yang tidak bisa yang bisa melakukan passing akhirnya bisa melakukan passing dengan pemberian perilaku/peran kepada siswa didik. Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Passing balik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. Passing membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat menguasai bola. Dengan passing yang baik, kamu akan berlari dengan ruang yang terbuka dengan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan. (Dany mielke 19 ; 2009). Kuncinya adalah mempertahankan lutut kaki yang digunakan untuk menendang sedikit agak ditekuk pada saat menyentuh bola. Kemudian luruskan kaki saat mengayunkan tendangan. Menurut Suprijono (dalam Thobroni dan Mustafa,2011:22) “hasil bejalar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Sedangkan menurut Mahardika (2010:25) “hasil belajar dapat diartikan sebagai *abilities* atau kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu”. Hakikat

pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar *passing* sepak bola.

Menurut peneliti hasil belajar adalah hasil yang di capai oleh siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah dari yang tidak bisa sampai bisa dan dari yang tidak tahu sampai bisa tahu. **Bentuk dan Model Pembelajaran Bermain Peran.** Permainan Kucing Kucingan atau Melatih di bawah tekanan Tujuan: Peserta didik dapat mengumpan bola jarak pendek dengan akurasi yang baik dan kecepatan yang tepat. Dapat menguasai teknik mengumpan jarak pendek, dan mengetahui posisi yang benar untuk menerima umpan. dapat menggunakan kaki bagian dalam dan luar untuk megumpan

Gambar 1 permainan kucing kucingan atau mengumpan bawah tekanan



Konsep Pelatihan : 1. Membuat grup dengan 6 pemain (P1, P2, P3, S1).2 Pelatih dapat membuat kotak dengan batas cone, sebagai arena bermain. 3 pemain (P1,P2,P3) adalah rekan satu tim, sedangkan S1 adalah kucing. 4 Ketiga pemain (P1,P2,P3) dapat mempratekkan teknik mengumpan bola yang benar. pemain S1 bertugas untuk merebut bola. 5. Jika bola berhasil direbut maka pemain yang terakhir mengumpan harus menggantikan tempat S1 sebagai yang merebut bola. **Poin Pembelajaran :** 1. Pemain yang memegang bola dapat menunggu kucing untuk dapat merebut sebelum melakukan operan.. 2 Mempratekkan empat poin penting dalam passing, akurasi, ketepatan waktu, kecepatan.

Passing Berpasangan

Tujuan: Pemain dapat mengumpan bola jarak jauh dengan akurasi yang baik dan kecepatan yang tepat. Pemain dapat menguasai teknik mengumpan jarak jauh dengan bola mendatar yang benar.

Gb. 2 Passing pendek



Konsep Pembelajaran : 1. Membentuk grup, masing-masing grup berisi 2 pemain. 2 Kedua pemain tersebut berdiri berhadapan dengan jarak 25 – 30 meter. 3 Pemain saling mengumpan dengan kecepatan yang bervariasi.. 4 Pemain harus mengumpan dengan bola mendatar di tanah.

Poin Pembelajaran : 1. Posisi badan dengan bola berada pada posisi 30 derajat. 2. Fokus mata tertuju pada bola yang akan ditendang. 3. Menendang bola bagian tengah dengan menggunakan laces (punggung kaki).

Peningkatan Teknik : Variasi jarak pemain yang akan di umpan, dari yang sebelumnya 20 meter, bisa menjadi 30 meter. Tujuannya untuk memberikan variasi kecepatan bola yang di tendang dan mengasah insting pemain dengan variasi yang berbeda. Hipotesis Ada pengaruh penerapan model bermain peran terhadap hasil belajar teknik *passing* sepak bola di kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang.

METODE

Jenis Penelitian. Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. “ Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel-variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (tretment) yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian. (Maksun 2009 : 14).

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh penulis menggunakan desain **One Group Pretest-Posttest Design**.



Sumber : Ali maksum 2009:47

Keterangan

T1 = Pre-test

T2 = Post-test

X= Perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan 1 minggu dengan tretment 5 kali pertemuan di Kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang.

Keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan digeneralisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksun 2009 : 39). Populasi dalam pembuatan penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN Kepanjen 2 Jombang dengan jumlah siswa keseluruhan 30 orang.

Sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggenarlisasikan hasil penelitian sampel. (Arikunto 2010 : 174). Subyek sampel dalam pembuatan penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 30. Peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* kemampuan *passing*. Setelah hasil *pretest* sudah diketahui kemudian

rangking. Kemudian subjek yang memiliki prestasi serta di pasang – pasangkan secara ordinal piring.

Adapun untuk pembagian kelompoknya dengan cara sebagai berikut :

Table 1 Table Pengelompokan

Grup 1	Grup 2	Grup 3	Grup 4	Grup 5
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16
21	22	23	24	25
30	29	28	27	26

Dalam penelitian ini terdapat 2 variebel yaitu :

1. Variabel Bebas : Model Bermain Peran
2. Varibel Terikat : Hasil Passing sepak bola

Instrumen Penelitian

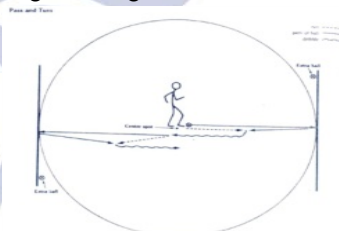
Instrument adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. (Maksum 2009 : 55). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes *pass and turn* dari Chyzowych 1978 dengan rincian tes sebagai berikut:

a. Alat

Alat yang akan digunakan adalah bola sepakbola 3 buah ukuran 4, *stopwatch*, *roll meter*, pluit, blanko, dan alat tulis.

b. Lapangan

Lapangan yang akan di gunakan adalah bidang datar.



Gambar .1 Tes *pass and turn*
(Sumber: Chyzowich, 1978:130)

a. Persiapan pelaksanaan

Siswa berdiri di tengah yang sudah di tentukan, setelah pluit di bunyikan siswa baru melakukan *passing* ke bidang datar. Bola harus kembali ke siswa lalu siswa melakukan *passing*. Bola tidak bisa kembali ketengah siswa berlari mengambil bola dan melakukan *passing* lagi. Setiap siswa diberikan waktu 30 detik untuk melakukan.

Table 2 Score sheet *pass and turn*

Pass	Points
< 11 hits	1 points
11 hits	5 points
12 hits	10 points

13 hits	15 points
14 hits	20 points

(Chyzowich, 1978: 132)

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai ketercapaian siswa adalah :

$$\text{Nilai Ketercapaian} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Dr.Sudjana,2008:133)

Teknik Analisis Data

Setelah semua data-data terkumpul, maka langkah selanjutnya yaitu:

Mean

Mean adalah angka yang diperoleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan jumlah individu

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

M : Mean atau rata-rata

 $\sum x$: Jumlah total nilai pernyataan

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009:16)

Standar deviasi

Standar deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari mean. Standar deviasi merupakan akar dari jumlah deviasi kuadrat dibagi banyaknya individu dalam distribusi.

$$Sd = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan

Sd : Standar Deviasi

N : Jumlah sampel

 $\sum d^2$: Jumlah kuadrat deviasi

(Maksum, 2009:27-28)

Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini maka menggunakan

Kolmogorov – Smirnov. Dalam hal ini menggunakan program SPSS 20.

Ho : Distribusi normal

Ha : Distribusi tidak normal

Kategori : $\geq 0,05$ maka Ho diterima. $\leq 0,05$ maka Ha diterima.

Uji T T-test sampel sejenis

Dalam penelitian ini menggunakan uji T (untuk sampel yang sejenis) dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subyek yang sama. Misalnya bila kita ingin menganalisis perbedaan

antara hasil pretest dan posttest pada kelompok tertentu. Maka dapat digunakan T-Test sampel sejenis. Uji T ini dimaksudkan untuk menghitung pengaruh kedua hasil *pretest* dan *post test*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Uji T} = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pre test-post test*)

N : Jumlah sampel

(Maksum, 2009:44 - 45)

Setelah dilakukan uji-t tes untuk sampel yang sejenis, untuk mengetahui peningkatan pada *pretest* dan *posttest* dapat diketahui dengan cara sebagai berikut :

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang membahas tentang penyajian data dan analisis data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Kepanjen 2 Jombang. Dan juga dalam bab ini akan dideskripsikan secara kuantitatif sesuai dengan analisis yang telah ditentukan dalam bab III. Deskripsi data akan disajikan berupa data yang diperoleh dari *pre test* dan *post test passing*. Ada pun yang menjadi sampel ini jumlah 30 siswa. Penghitungan data dilakukan dengan dua cara yaitu penghitungan statistik manual dan menggunakan program komputer IBM *statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics 20* yang dilakukan untuk pengecekan kembali terhadap hasil data penelitian.

1. Deskripsi Data

Berikut ini adalah hasil perhitungan deskripsi data yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS for Windows 20.0, selanjutnya dapat dijabarkan lebih lanjut dalam bentuk tabel dan bentuk grafik sebagai berikut :

Tabel 3 Deskripsi data sampel model Bermain Peran

Deskripsi	Pretest	Posttest	Beda
Rata-rata	6,37	7,2	0,83
SD	2,06	2,19	0,79
Varian	4,24	4,79	0,62
Nilai Maksimum	11,00	12,00	2,00
Nilai Minimum	4,00	4,00	-1,00
Peningkatan	13,03%		

Berdasarkan table 3 di atas dapat dilihat bahwa rata-rat hasil *pretest* sebesar 6,367, standart deviasi 2,0591 dengan varian 4,240 serta nilai maksimum sebesar

11,00 dan nilai minimum 4,00. Sedangkan *posttest* didapatkan nilai rata-rata 0,8333, standart deviasi 2,18774 dengan varian 4,7862 serta nilai maksimum 12,00 dan nilai minimum 4,00.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,8333, standart deviasi 0,791478 dengan varian sebesar 0,624 dan nilai beda antara nilai maksimum *pretest* dan *posttest* sebesar 2,00 sedangkan nilai beda anantara minimum *pretest* dan *posttest* sebesar -1,00. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa pembelajaran *passing* sepakbola menggunakan model bermain peran pada sampel penelitian mengalami peningkatan sebesar 13,03%

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji normal atau tidaknya normalnya suatu sebaran data. Maka di perlukan suatu perhitungan untuk mengetahui kenormalan sebaran suatu data. Banyak perhitungan yang bisa di gunakan namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan suatu perhitungan yaitu dengan metode kolmogorov-sminov sebagai uji kenormalan. Uji ini dilakukan untuk menguji sebuah kenormalan data. Dengan dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikan lebih dasar dari 5% (0,05) maka data tersebut distribusi normal.

2. Test Sebagai Data Sejenis

Menguji pengaruh model pembelajaran Bermain peran terhadap hasil belajar bsepak bola dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{30.39 - 625}{29}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{1170 - 625}{29}}}$$

$$= \frac{25}{\sqrt{\frac{545}{29}}}$$

$$= \frac{25}{4,335}$$

$$= 5,767$$

Sedangkan untuk mengetahui nilai t_{tabel} dapat dilakukan melihat tabel dengan level signifikansi sebesar 0,05 (5%) dimana:

$$df = n - 1$$

$$= 30 - 1$$

$$= 29$$

Dari nilai $df = 29$, maka dari *tabel t* diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.69. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_a diterima karena nilai t_{hitung} (5,767) lebih besar dari nilai t_{tabel} (1.69). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara data *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berarti terdapat pengaruh signifikan pemberian pembelajaran pada model bermain peran (Role Playing) terhadap hasil belajar *passing* sepakbola.

Pembahasan

Pembahasan di sini membahas penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan model pembelajaran bermain peran dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest passing* sepakbola yang dilakukan siswa dengan menggunakan tes *pass and turn* dari Chyzowych. Dari data bahwa rata-rat hasil *pretest* sebesar 6,367, standart deviasi 2,0591 dengan varian 4,240 serta nilai maksimum sebesar 11,00 dan nilai minimum 4,00. Sedangkan *posttest* didapatkan nilai rata-rata 0,8333, standart deviasi 2,18774 dengan varian 4,7862 serta nilai maksimum 12,00 dan nilai minimum 4,00.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,8333, standart deviasi 0,791478 dengan varian sebesar 0,624 dan nilai beda antara nilai maksimum *pretest* dan *posttest* sebesar 2,00 sedangkan nilai beda anantara minimum *pretest* dan *posttest* sebesar -1,00.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar maka dari *tabel t* diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.69. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_a diterima karena nilai t_{hitung} (5,767) lebih besar dari nilai t_{tabel} (1.69). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara data *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berarti terdapat pengaruh signifikan pemberian pembelajaran pada model bermain peran (Role Playing) terhadap hasil belajar *passing* sepakbola.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar *passing* sepakbola dihitung dengan dengan cara rata-rata selisih *pretest* dan *posttest* dibagi rata-rata hasil *pretest* (M_{pre}) dikalikan 100%. Berdasarkan hasil oleh data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak terhadap peserta didik, yaitu sebesar 13,03 %.

PENUTUP

Simpulan

Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar *passing* sepakbola, pada siswa kelas IV SD Negeri Kepanjen 2 Jombang. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukan bahwa H_a diterima karena nilai t_{hitung} (5,767) lebih besar dari nilai t_{tabel} (1.69).

Besarnya pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar *passing* sepakbola berdasarkan hasil analisis penghitungan statistik manual dan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics 20* terdapat peningkatan kelompok eksperimen sebesar 13,03%.

Saran

Saran-saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama guru penjasorkes adalah saran-saran berikut :

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penerepan model bermain peran pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi *passing* sepakbola bisa dijadikan acuan bagi para guru pendidikan jasmani, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah karena sarana dan prasarana yang dimiliki sudah mendukung.

Agar kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak dasar sepakbola dapat meningkat guru harus bisa mengetahui karakteristik siswa dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang cocok untuk siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan model pembelajaran perlu diadakan penelitian sejenis dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan dan materi yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT.RINEKA CIPTA.
- Chyzowych, W. 1978. *The official book of the United States Soccer Federation*. San Francisco : Rand McNally & Company.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepakbola: cara cara yang lebih baik untuk mempelajarinya*. Jakarta: Pakar Raya.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya : FIK UNESA.
- Sagala, Syaiful. 2012. *KONSEP dan MAKNA PEMBELAJARAN*, Bandung : ALFABETA.
- Thobroni, Muhhamad dan Mustofa, Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wawancara dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Tim penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara

<http://google.com.PeranMetode/literature/penerapan%20Pembelajaran%20Bermain%20Peran%20%20%20Weblog%20Ask..%20.htm>) diakses, January 16, 2013.

(<http://google.com/literature/penerapan%20Pembelajaran%20Bermain%20Peran%20%20%20Weblog%20Ask..%20.htm>) diakses, Tuesday 4 June 2013.