

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK MATERI
SEPAK BOLA DI SDN TIRTO 03**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Muhammad Anas Fahrizal



NIM 2321031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK MATERI
SEPAK BOLA DI SDN TIRTO 03**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Oleh:



Muhammad Anas Fahrizal

NIM 2321031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Anas Fahrizal

NIM : 2321031

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PLOK MATERI SEPAK BOLA DI SDN TIRTO 03

Dengan penuh kesadaran, peneliti menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya pribadi yang dikerjakan dengan sejujur-jujurnya, kecuali pada bagian-bagian yang secara jelas dicantumkan sumber kutipannya. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur duplikasi atau plagiarisme, peneliti siap menerima segala konsekuensi akademis, termasuk pencabutan gelar, sebagai bentuk tanggung jawab atas kejujuran ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 15 Juni 2025

Yang

Muhammad A. Anas Fahrizal

2321031

NOTA PEMBIMBING

Lamp: 4 (Empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr. Muhammad Anas Fahrizal

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K. H Abdurrahman Wahid Pekalongan

e/q. ketua Prodi PGMI

di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan sepenuhnya, maka Bersama (saya) saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Muhammad Anas Fahrizal

NIM : 2321031

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAK BOLA DI SDN TIRTO OS

Dengan ini mohon agar skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqasahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana estinya. Harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 15 Juni 2025

Pembimbing,



Andung Dwi Harvanto, M.Pd

NIP. 198902172019031000

PERRSEMBAHAN

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kasih sayang-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Shalawat dan salam tak lupa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau yang setia menapaki jalan dakwah hingga akhir zaman. Atas segala doa, dukungan, dan semangat yang luar biasa, dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan jiwa, peneliti mempersembahkan karya sederhana ini kepada

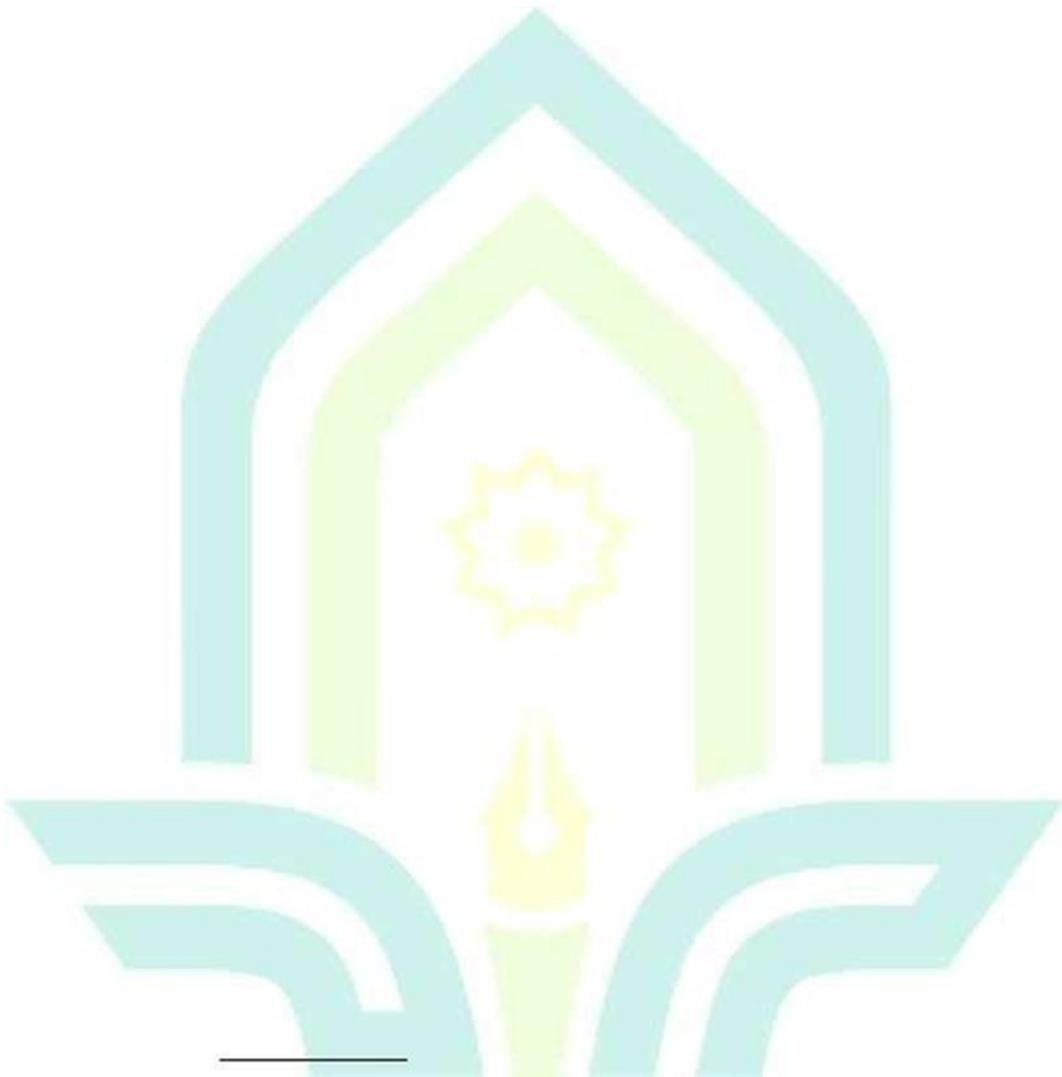
1. Untuk ibunda tercinta, Nurakhmawati, sosok penuh cinta yang dengan sabar telah mengandung, membesarkan, membimbing, dan mengarahkan setiap langkah hidupku. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah putus dan doa-doa tulus yang selalu mengiringi, khususnya dalam perjuanganku meraih keberkahan hidup di dunia dan akhirat
2. Untuk ayahanda tercinta, Mugihartono—pahlawan sejati dalam hidupku. Terima kasih atas segala kasih sayang, didikan, dan perjuangan yang telah ayah curahkan, mulai dari dukungan materi hingga doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan. Ayah adalah sumber semangat sekaligus motivator terbaik yang menginspirasi aku untuk terus berkembang menjadi pribadi yang tangguh dan multitalenta
3. Sahabat seperjuangan saya Adzim Bella Saputra yang selalu memberikan dukungan dan memotivasi saya.

4. Bapak Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Andung Dwi Haryanto, M.Pd yang dengan sabar membimbing saya, memberi masukan berharga, dan memberikan doanya kepada penulis.
5. Kepala sekolah dan Guru SD Negeri Tirto 03 kota Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Muhammad Naufal Zahy teman seperjuangan yang selalu mensupport saya dalam menjalankan dunia perkuliahan dari semester 1 hingga sekarang dan mendorong saya agar selalu menyelesaikan skripsi tepat waktu.
7. Untuk diri saya sendiri Muhammad Anas Fahrizal yang telah berhasil melewati semua rintangan untuk menyelesaikan skripsi serta mewujudkan amanat dari orang tua untuk menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan dengan tepat waktu. Terimakasih atas semangat dan kegigihan yang tak pernah padam sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

MOTO

“THE STRONGEST WARRIOR IS THE ONE WHO STANDS TILL THE END”

-Alucard MLBB-



\

ABSTRAK

Fahrizal, Muhammad Anas, 2025, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola Di SDN Tirto 03*. Skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Andung Dwi Haryanto, M,Pd.

Kata Kunci: *Role Playing, PJOK, Berpikir Kreatif, Sepak Bola, Pembelajaran Aktif*

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Tirto 03 dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola. Siswa cenderung pasif, kurang mampu menyusun strategi bermain, serta tidak terbiasa mengambil keputusan secara mandiri selama aktivitas berlangsung. Hal ini terjadi karena model pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir dan berkreasi.

Bertolak dari permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan utama: bagaimana penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi sepak bola, serta sejauh mana metode tersebut berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan metode Role Playing, sekaligus mengungkap pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Tirto 03

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif melalui metode penelitian lapangan (*field research*). Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yakni observasi langsung, wawancara mendalam, serta dokumentasi sebagai pelengkap informasi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PJOK serta siswa kelas V di SDN Tirto 03. Seluruh data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif, yang mencakup proses kondensasi data, penyajian data secara sistematis, hingga penarikan kesimpulan sebagai tahap akhir

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Playing diterapkan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang melibatkan siswa secara aktif sesuai peran masing-masing. Metode ini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, ditunjukkan melalui kelancaran ide, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, dan kepekaan terhadap situasi permainan. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, fasilitas memadai, dan antusiasme siswa, sedangkan hambatannya berupa keterbatasan waktu dan rasa kurang percaya diri sebagian siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil' alamin puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK MATERI SEPAK BOLA DI SDN TIRTO 03”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti merasakan begitu banyak curahan bimbingan, dukungan, dan semangat yang luar biasa—baik secara materi maupun spiritual—dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap ketulusan dan rasa hormat yang mendalam, peneliti ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Bapak Andung Dwi Haryanto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala sekolah dan Guru SD Negeri Tirta 03 Kota Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada semua pihak, baik yang hadir secara langsung maupun yang memberikan dukungan secara tidak langsung, yang telah turut berkontribusi dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini

Dengan segala upaya dan ketulusan hati, peneliti telah menyelesaikan penyusunan skripsi ini semaksimal mungkin. Namun, peneliti menyadari bahwa kesempurnaan adalah milik Tuhan semata, sehingga masukan berupa saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan peningkatan kualitas karya di masa mendatang. Akhirnya, peneliti menyerahkan segala hasil dan proses ini hanya kepada Allah SWT, dengan penuh harap semoga niat baik yang telah dijalani dapat membawa manfaat dan keberkahan, baik bagi diri pribadi, bangsa, dan agama. Semoga skripsi ini juga dapat memberikan manfaat bagi para pembaca yang budiman. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Pekalongan, 15 Juni 2025

Hormat saya,

Muhammad Anas Fahrizal

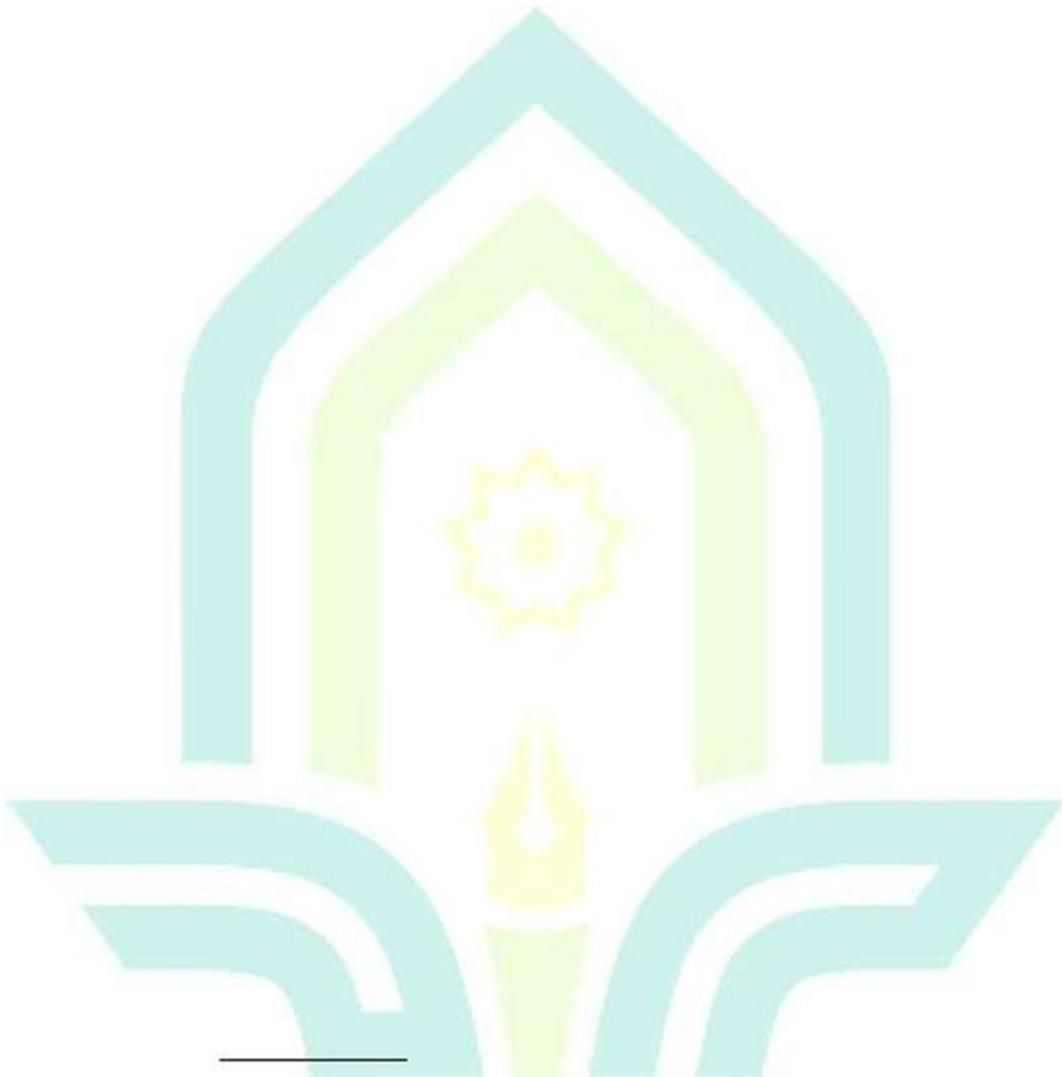
NIM. 2321031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
NOTA PEMBIMBING.....	vi
PENGESAHAN	vii
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	iii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI,	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Deskripsi Teoritik	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. <u>Berpikir Kreatif</u>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. Permainan Sepak Bola.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.2	Fokus Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Data dan Sumber Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknik Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
3.6	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7	Sistematika Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV		Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.	Profil Lembaga Tempat Penelitian .	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Tirto 03.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.	Faktor-Faktor yang Mendukung dan Menghambat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Tirto 03.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1.	Analisis Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Tirto 03.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2.	Analisis Faktor-Faktor yang Mendukung dan Menghambat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Tirto 03	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		71
PENUTUP.....		71
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA 73



DAFTAR TABEL

Table 4.1 Data Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**

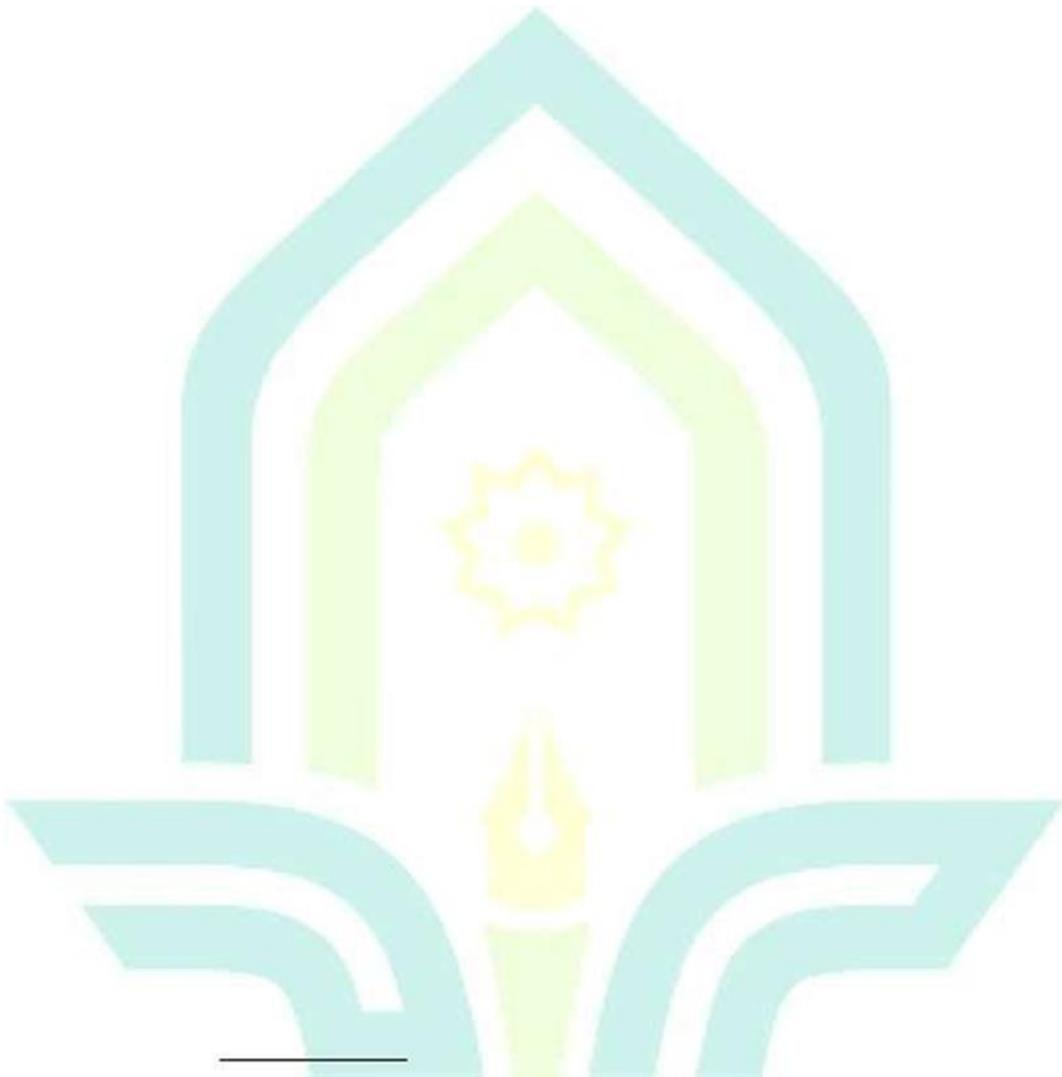
Table 4.2 Data Guru**Error! Bookmark not defined.**

Table 4.3 Data Sarana dan Prasarana**Error! Bookmark not defined.**



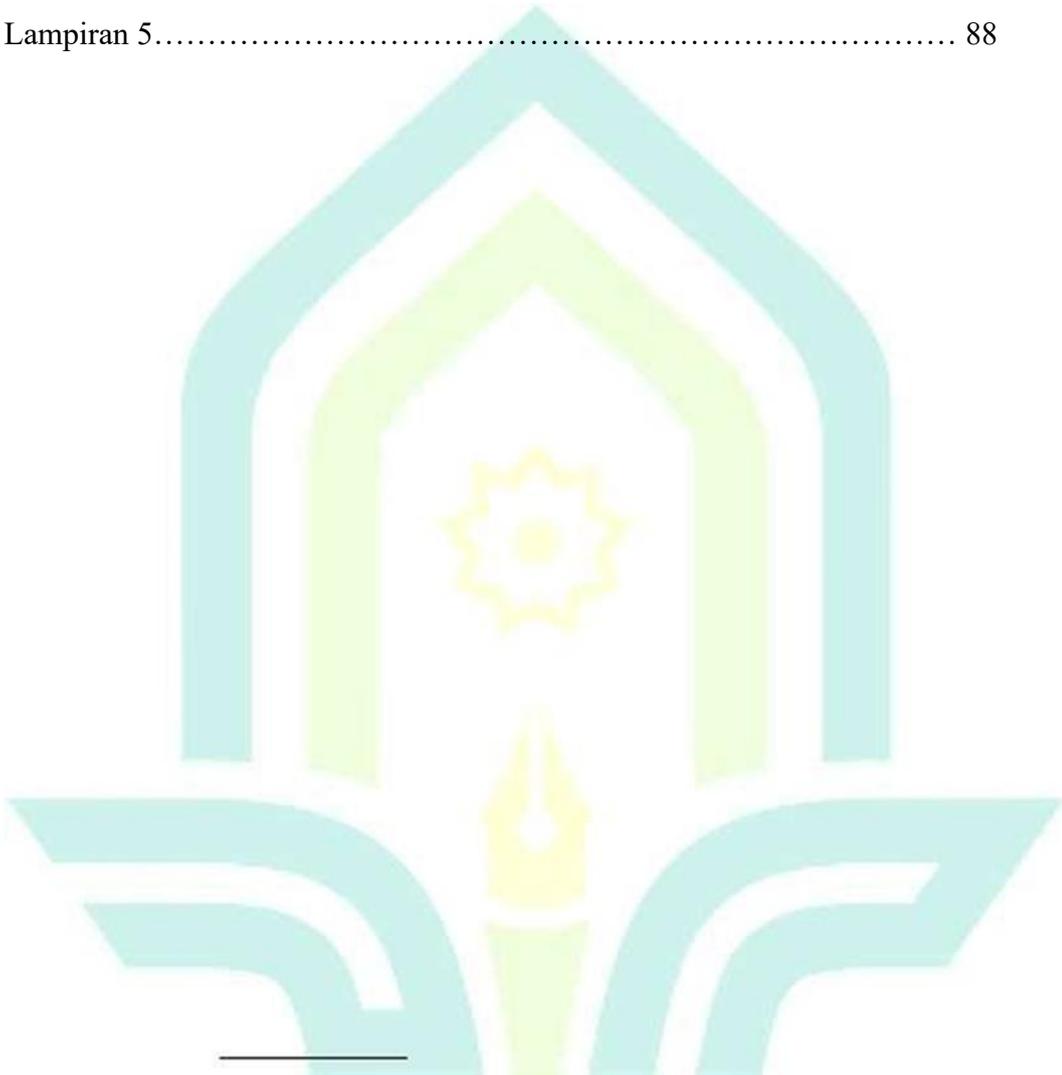
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	77
Lampiran 2.....	78
Lampiran 3.....	79
Lampiran 4.....	80
Lampiran 5.....	88



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kreatif sangat krusial dalam menghadapi berbagai perubahan serta tantangan yang terus berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kreativitas, seseorang dapat menemukan solusi inovatif dan menyelesaikan masalah dengan cara yang unik serta bermanfaat. Oleh karena itu, berpikir kreatif menjadi aspek fundamental yang dibutuhkan di berbagai bidang, seperti pendidikan, dunia usaha, seni, hingga teknologi. Para pakar juga menyatakan bahwa kreativitas secara umum dikaitkan dengan kemampuan menghubungkan konsep-konsep yang sebelumnya tidak terpikirkan serta menciptakan pengalaman baru yang orisinal sebagai pendekatan segar dalam berbagai situasi (Khoerudin et al., 2023). Salah satu cara yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yakni melalui mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu aspek penting dalam kurikulum di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran ini dirancang untuk mengajarkan siswa berbagai bentuk aktivitas fisik yang tidak hanya bertujuan meningkatkan kebugaran tubuh, tetapi juga menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. (Pratiwi, 2020). Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran ini adalah sepak bola, yaitu olahraga tim yang dimainkan oleh dua regu yang

masing-masing terdiri dari 11 pemain. Dalam permainan ini, pemain boleh menggunakan seluruh bagian tubuh kecuali tangan dan lengan, kecuali penjaga gawang atau kiper yang diizinkan untuk menggunakan tangannya saat berada di dalam area kotak penalti (Arief, 2020). Permainan sepak bola berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif anak. Tantangan fisik dan kognitif yang terdapat dalam permainan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menemukan solusi yang beragam, meningkatkan keberanian dalam bertindak, serta menyesuaikan strategi mereka sesuai dengan situasi yang dihadapi (Mardhika et al., 2024).

Pemahaman para murid terhadap keterampilan dasar permainan sepak bola masih tergolong terbatas. Banyak di antara mereka yang menganggap bahwa pembelajaran sepak bola hanya sekadar berpartisipasi dalam permainan, melakukan pemanasan, berdiri di lapangan, lalu langsung menendang bola tanpa memahami konsep dan strategi yang mendasarinya. Kesadaran mereka terhadap pentingnya penguasaan teknik dasar, misalnya menggiring bola dengan baik, melakukan operan yang tepat, serta mengontrol bola agar tetap dalam kendali, masih kurang. Padahal, keterampilan ini merupakan aspek dasar yang harus dikuasai untuk dapat bermain sepak bola dengan baik (Rojali et al., 2021). Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan terobosan dalam metode pembelajaran. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah *Role Playing*

Metode pembelajaran *Role Playing*, atau yang dikenal sebagai metode bermain peran dalam proses belajar, merupakan pendekatan yang

dapat merangsang imajinasi serta penghayatan para murid dengan menempatkan mereka menjadi seorang tokoh yang hidup maupun objek tertentu. Metode ini bertujuan untuk melatih kreativitas siswa, karena mereka diajak untuk meniru atau merepresentasikan peran dalam suatu peristiwa sejarah atau kehidupan sosial. Misalnya, siswa dapat memerankan tokoh yang mengajak masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan dan berbagai situasi lain yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Junaidah, 2022).

SD Tirto 03 merupakan sekolah yang cukup maju dalam berbagai aspek, termasuk dalam penyelenggaraan mata pelajaran PJOK. Sekolah ini memiliki fasilitas olahraga yang mendukung, seperti lapangan yang memadai dan perlengkapan olahraga yang cukup lengkap. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Tirto 03, banyak siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran PJOK karena metode yang digunakan masih bersifat monoton. Dalam permainan sepak bola, mereka tampak ragu-ragu dalam mengambil keputusan dan kurang mampu menyusun strategi untuk mencapai kemenangan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam berpikir kreatif saat bermain. Menyadari permasalahan tersebut, guru mencoba menerapkan metode *role playing* atau bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengamati bagaimana proses penerapan metode role playing dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola di SDN Tirto 03 dan perannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan

demikian penelitian ini berjudul “**Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola di SDN Tirto 03**”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa kelas V SDN Tirto 03 masih kesulitan menguasai keterampilan dasar sepak bola seperti *dribbling*, *passing*, *controlling*, *shooting*, dan *heading*.
2. Pembelajaran sepak bola cenderung fokus pada teori dan instruksi langsung tanpa mengembangkan kreativitas siswa dalam permainan.
3. Diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *Role Playing*, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu difokukan pada penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Tirto 03 dan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa di SDN Tirto 03.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Tirto 03?
2. Apa saja faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SDN Tirto 03?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memaparkan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk Menggambarkan secara mendalam bagaimana penerapan metode pembelajaran Role Playing dalam mata pelajaran PJOK, khususnya pada materi sepak bola, dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Tirto 03.
2. Menganalisis Beragam faktor yang turut mendukung maupun menjadi tantangan dalam penerapan metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi sepak bola, dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Tirto 03

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model Role Playing dalam mata pelajaran PJOK. Secara teoritis, temuan dari penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan mengenai efektivitas metode Role Playing dalam mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa, terutama dalam konteks pembelajaran sepak bola di jenjang sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

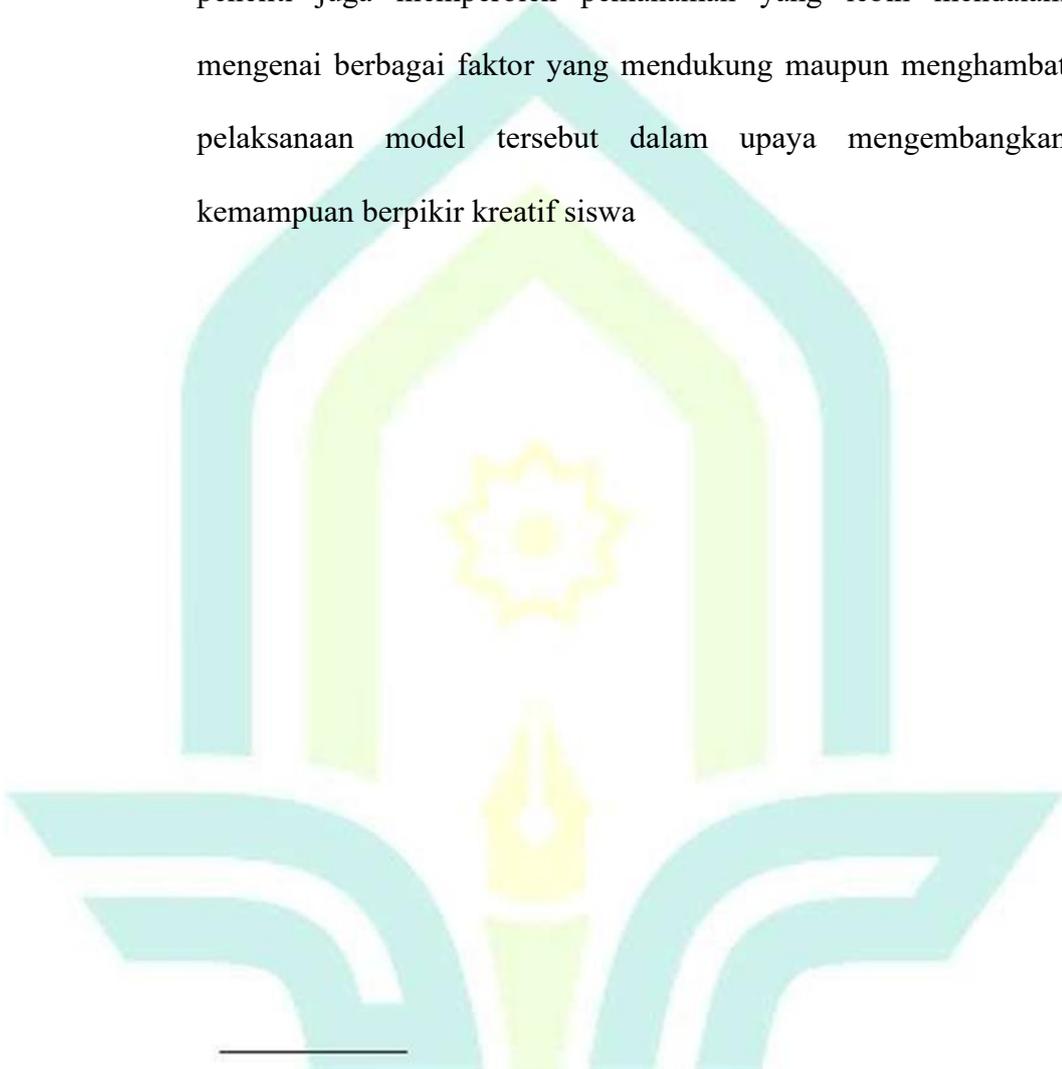
Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran PJOK, khususnya materi sepak bola, agar lebih interaktif dan menarik. Dengan metode ini, guru dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif melalui pengalaman langsung dalam bermain peran.

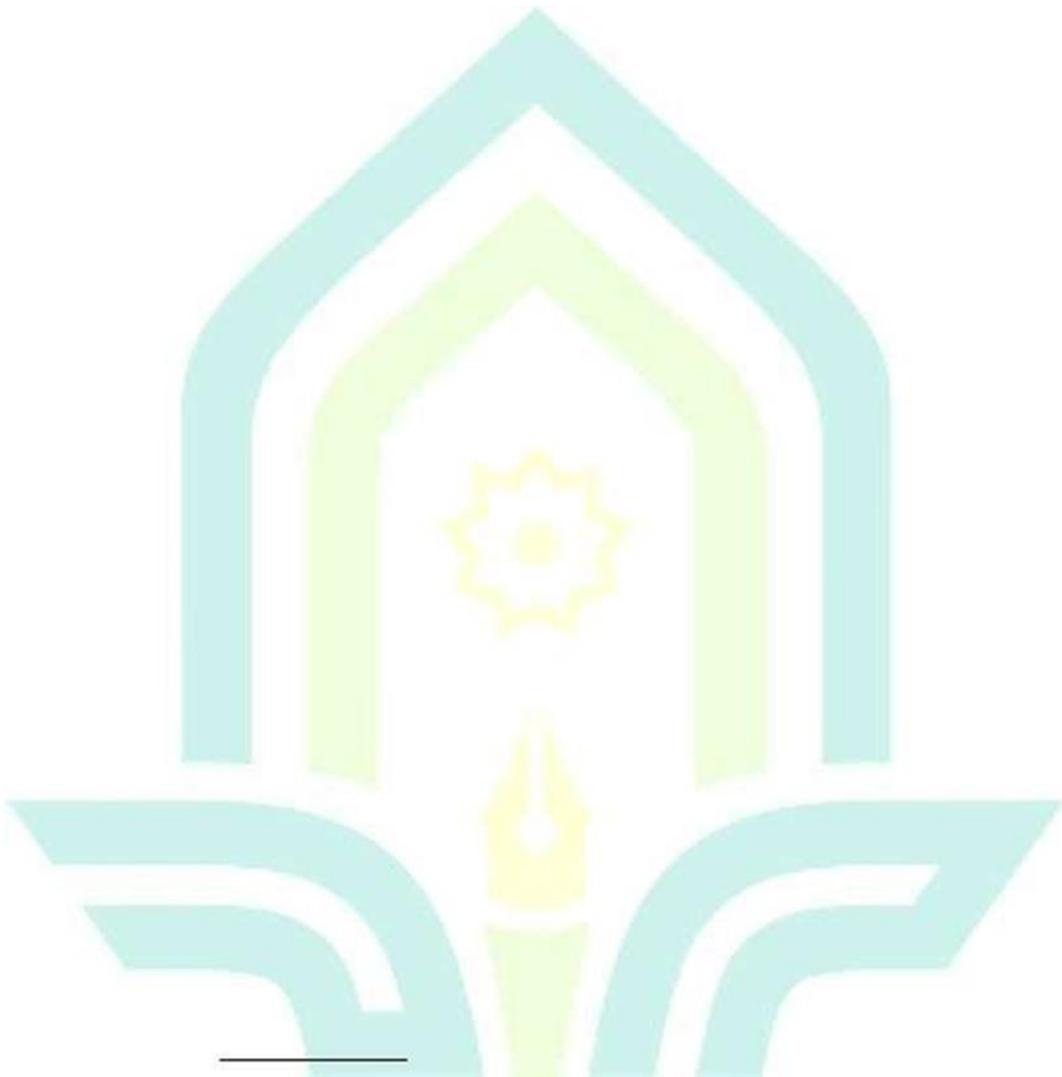
b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas dalam berpikir, sekaligus membantu mereka memahami materi sepak bola melalui pendekatan yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengalaman, pengetahuan, dan wawasan peneliti terkait penerapan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola di kelas V SDN Tirto 03. Selain itu, melalui penelitian ini peneliti juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaan model tersebut dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa





BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

5.1.1 Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Tirto 03, penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PJOK khususnya materi sepak bola mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru PJOK melaksanakan pembelajaran dengan persiapan yang matang, seperti menyusun modul ajar, menyiapkan perlengkapan, serta membagi peran dan skenario pertandingan. Pelaksanaan berjalan dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.

Metode *Role Playing* terbukti mampu memfasilitasi perkembangan empat indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kepekaan terhadap masalah (*sensitivity*). Siswa dapat merancang strategi, mencoba berbagai peran, dan mengekspresikan ide-ide unik dalam permainan. Selain itu, terjadi peningkatan kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam kelompok.

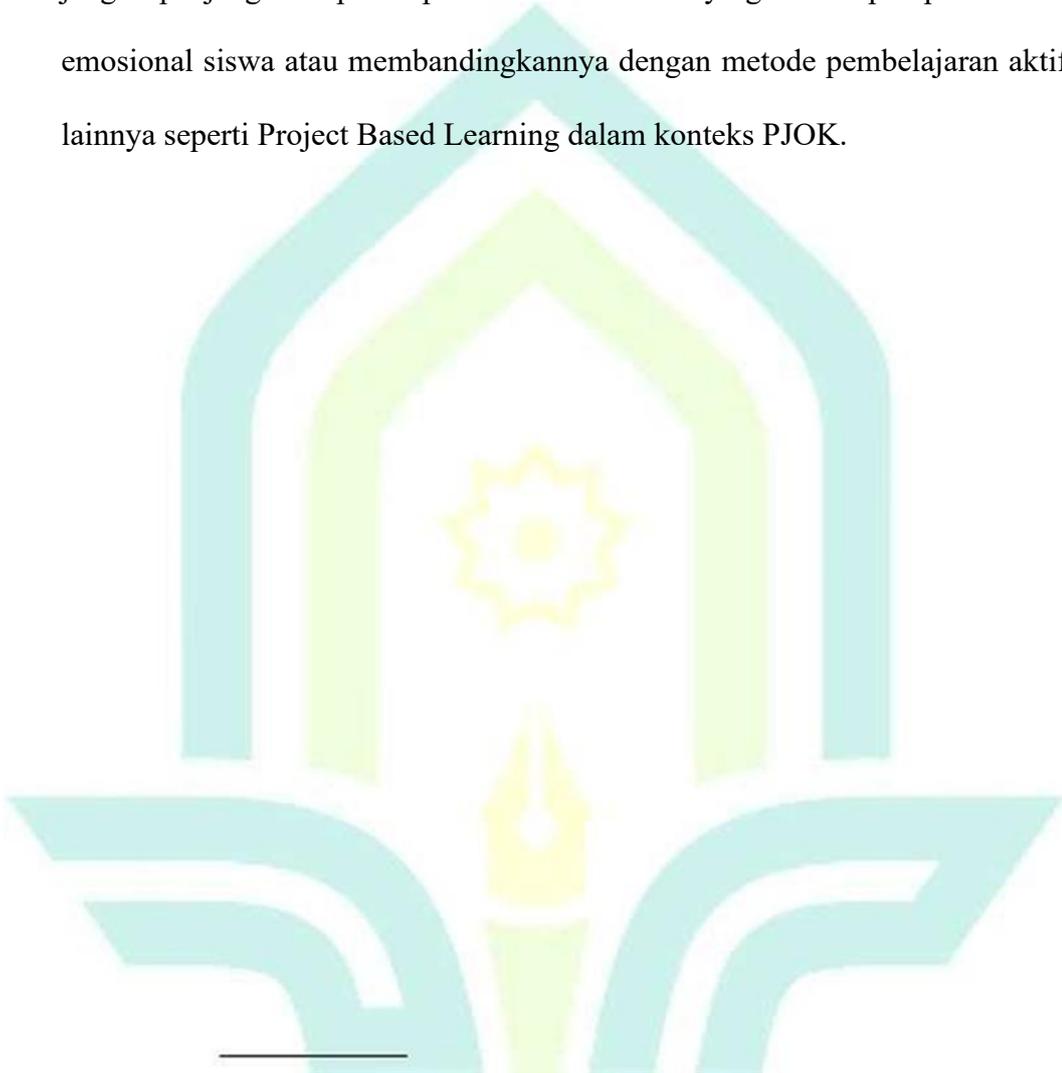
5.1.2 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Faktor pendukung pembelajaran ini antara lain antusiasme siswa, ketersediaan sarana dan prasarana seperti lapangan dan bola, serta keterlibatan guru yang aktif. Adapun hambatan yang muncul mencakup keterbatasan waktu pelajaran, kurangnya perlengkapan, dan perbedaan kemampuan siswa dalam

memahami peran. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi dengan pendekatan kreatif dari guru.

5.2 Saran

Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penerapan metode Role Playing terhadap aspek sosial-emosional siswa atau membandingkannya dengan metode pembelajaran aktif lainnya seperti Project Based Learning dalam konteks PJOK.



DAFTAR PUSTAKA

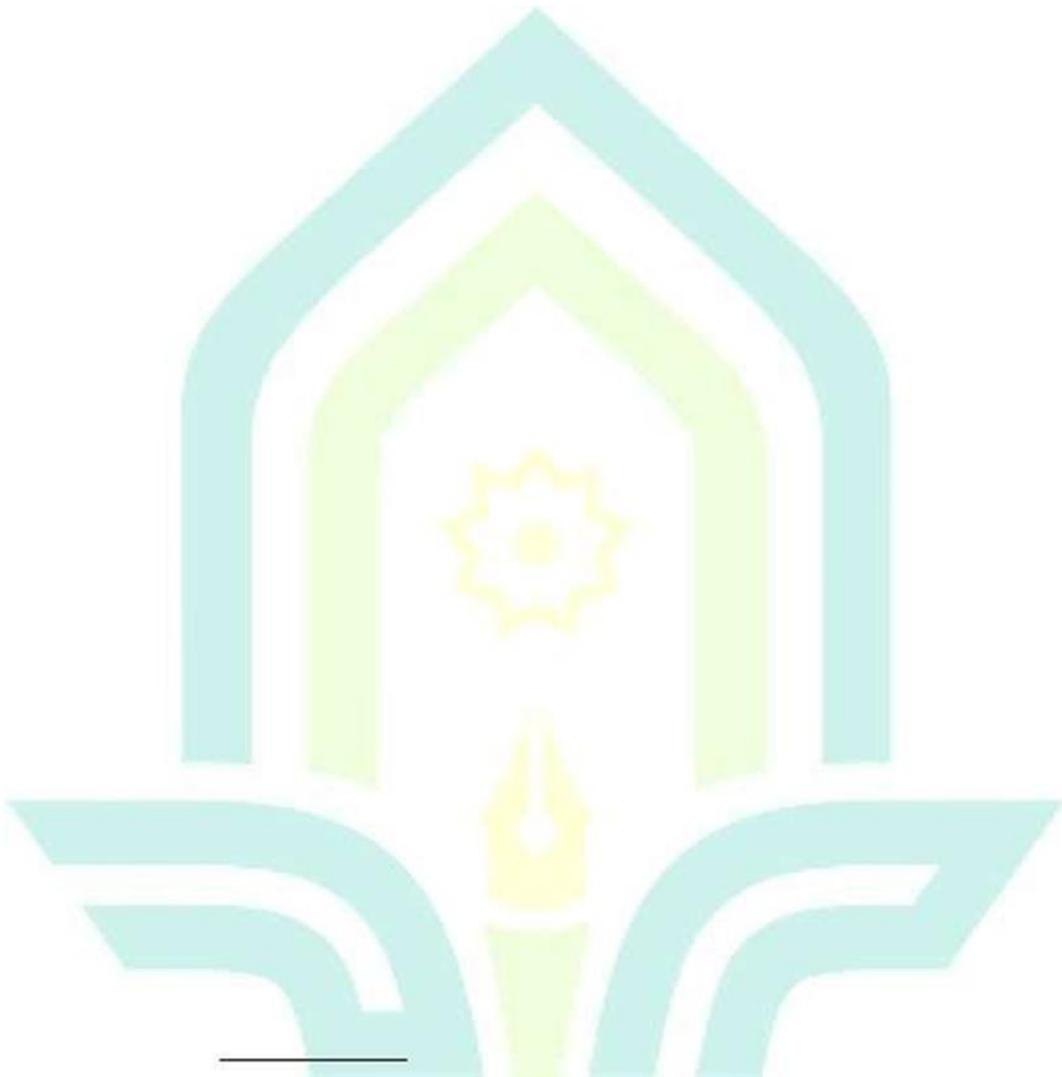
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA Press.
- Aji, F. W., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pembelajaran Dasar Dribbling Sepakbola dengan Pendekatan Kooperatif Team Games Tournament pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 17–28.
- Aprilianto, Roesdiyanto, & Taufik. (2022). Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Usia 14-15 Tahun. *Sport Science and Health*, 4(2), 156–174. <https://doi.org/10.17977/um062v4i22022p156-174>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Dewi Ferawati, & Nurhidayah. (2023). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Berbicara. *Tarbiya Islamica*, 11(1), 1–7. <https://doi.org/10.37567/ti.v11i1.2319>
- Fajrin, S. N., Agustiyawan, Purnamadyawati, & Mahayati, D. S. (2021). Literature Review : Hubungan Koordinasi Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Pemain Sepak Bola. *Indonesian Journal of Physiotherapy*, 1(1), 6–12. <https://doi.org/10.52019/ijpt.v1i1.2605>
- Febrianti, S. D. A. (2021). Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24260/albanna.v1i1.277>
- Hanany, F., & Sumaji. (2020). Berpikir Kreatif dalam Matematika. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 5(1), 62–71.
- Hendriadi, I. G. O. (2021). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 68–74. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.30878>
- Hidayah, N. C., Ulya, H., & Masfuah, S. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar berdasarkan tingkat kemampuan matematis [Analysis of the creative thinking ability of elementary school students based on the level of mathematical ability]. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1368–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1366>
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan ~~Data Dalam Riset~~ Imiah. *Journal Genta Mulia*, 15(0), 1–23.
- Iqballudin, M., Mahardhika, D. B., & Hidayat, A. S. (2023). Pengaruh Circuit Training Terhadap Ketepatan Shooting Siswa Eksrakurikuler Sepak Bola MA Nihayatul Amal Rawamerta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(25), 502–508.
- Jud, Sariul, & Marsuna. (2022). Efektivitas Latihan Zig-Zag Terhadap Kemampuan Dribbling Pada Permainan Sepak Bola. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2540>

- Jumanto, J., & Adi, Y. K. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vi Ditinjau Dari Prestasi Akademik. *Jurnal Sinektik*, 5(1), 82–87. <https://doi.org/10.33061/js.v5i1.7533>
- Junaidah. (2022). Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 94–104.
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Teknik Divergent Thinking dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 27. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43785>
- Lumwartono, B. D., Aditiawan, F. P., Rizki, A. M., Informatika, P. S., Komputer, F. I., & Nasional, U. P. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Penempatan Posisi Pemain Sepak Bola Menggunakan Metode Profile Matching. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi (JIFoSI)*, 2(2), 377–386.
- Mardhika, R., Hadi, S. R., & Utamayasa, I. G. D. (2024). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Sepak Bola. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 6(2), 42–49.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosda Karya.
- Mottoh, Y. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SD Katolik Remboken. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 2023(19), 950–958.
- Muhammad Sidik, N., Kurniawan, F., & Effendi, R. (2021). Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Passing Stopping Sepakbola Ekstrakurikuler di SMP Islam Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 60–67. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4434>
- Nabilah, A. A., & Feri Tirtoni. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 200–210.
- Nur Rahmah Wardani, Juariah, I. N. dan T. T. W. A. (2021). *Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran JUCAMA*.
- Pratiwi, E. (2020). Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Pedoman Guru dalam Mengajar Penjas). In *Bening Media Publishin*.
- Putra, A. T., & S, A. (2020). Kontribusi Kelentukan dan Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Heading Sepak Bola. *Jurnal Patriot*, 2(2), 616–626.
- Putri, M. A., Nastion, M. I., Wijaya, C., & Saragih, W. S. (2022). Evaluasi terhadap Manajemen Kelas dalam Proses Belajar Mengajar di Mas Pab 1 Sampali Medan. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*,

6(1), 86–91. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i1.11748>

- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF: STUDI EKSPLORASI SISWA DI SMPN 62 SURABAYA. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rimahdani, D. E., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi Metode dan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rojali, A. P., Syafei, M. M., & Nugroho, S. (2021). Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Sepak Bola di Sekolah Menengah Atas pada Masa Pandemi Covid-19. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(1), 118–126. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2778>
- Rumfot, Y. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X1 SMA Angkasa. *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 5(1), 19–26. <https://doi.org/10.30598/manggurebevol5no1page19-26>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bulu Tangkis melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 20–26. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.134>
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Pendekatan Open-ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Utomo, N. P., & Indarto, P. (2021). Analisis Keterampilan Teknik Dasar Passing dalam Sepak Bola. *Jurnal Porkes*, 4(2), 87–94. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4578>
- Watia, L., Purnama, D., & Nasution, A. R. (2023). Application of the Role Playing Learning Model in Improving Verbal Communication Skills of Early Childhood at RA Al-Mustaqim in Air Meles Atas Village. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 445–458. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.4901>

Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>



Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Anas Fahrizal

Tempat, Tanggal Lahir: Pekalongan 27 September 2003

Agama : Islam

Alamat : Griyo Tirto Indah No 79, RT 01 RW 06, Kelurahan
Tirto Kecamatan Pekalongan Barat Kota
Pekalongan

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Mugihartono

Nama Ibu : Nurakhmawati

Alamat : Griyo Tirto Indah No 79, RT 01 RW 06, Kelurahan
Tirto Kecamatan Pekalongan Barat Kota
Pekalongan

III. Riwayat Pendidikan Peneliti

SD Negeri Tirto 03 Pekalongan : (Lulus Tahun 2015)

MTs Al-Amin Pekalongan : (Lulus Tahun 2018)

MAN 1 Kota Pekalongan : (Lulus Tahun 2021)

Demikian daftar Riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yang Menyatakan,

Muhammad Anas Fahrizal