

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK
SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI 060886****Rima Br Purba¹, Joen Parningotan Purba², Rizki Bastanta B. Manalu³**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas Medane-mail: rimapurba4@gmail.com, joen.purba@ust.ac.id, riski.manalu@ust.ac.id

Diterima: 15/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 8/10/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah dasar selama ini kerap didominasi oleh metode konvensional berpusat pada guru yang memicu rendahnya partisipasi aktif serta pemahaman motorik siswa. Kesenjangan tersebut menunjukkan masih terbatasnya penerapan model pembelajaran interaktif berbasis simulasi dalam ranah keolahragaan sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing*, menganalisis capaian hasil belajar PJOK siswa setelah intervensi, serta menguji signifikansi pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas IV UPT SD Negeri 060886 Medan Baru Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian kuantitatif ini menerapkan desain *pre-experimental* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV sebanyak 46 siswa, sedangkan sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh 23 siswa kelas IV-A. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket respons siswa, observasi partisipatif, dan dokumentasi yang telah melalui uji kelayakan. Analisis data inferensial menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,86 meningkat menjadi 77,60 pada *post-test* setelah diterapkannya metode *role playing*. Hasil korelasi menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,717$ lebih besar daripada $r_{tabel} = 0,413$, disertai uji-t yang menghasilkan $t_{hitung} = 4,712$ melebihi $t_{tabel} = 1,714$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, metode *role playing* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar gerak lokomotor serta layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran aktif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Role Playing, PJOK, Sekolah Dasar.**ABSTRACT**

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning in elementary schools has predominantly relied on teacher-centered instructional approaches, resulting in low student engagement and sub-optimal motor learning outcomes. This gap indicates the scarce empirical exploration of interactive simulation-based models within elementary physical education settings. This study aims to examine the implementation of the role playing method, evaluate students' learning outcomes following the intervention, and analyze the significant effect of the role playing method on fourth-grade PJOK learning outcomes at UPT SD Negeri 060886 Medan Baru in the 2025/2026 academic year. This quantitative study utilized a pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. The target population comprised 46 fourth-grade students, from which 23 students from class IV-A were selected using a purposive sampling technique. Data were gathered through cognitive tests, questionnaires, classroom observations, and documentation that met instrument feasibility criteria. Inferential data analysis demonstrated that the initial mean pre-test score of 50.86

advanced significantly to 77.60 in the post-test after implementing the role playing method. The correlation test yielded $r_{\text{count}} = 0.717 > r_{\text{table}} = 0.413$, while the paired t-test confirmed $t_{\text{count}} = 4.712 > t_{\text{table}} = 1.714$ at a significance level of $0.000 < 0.05$. Consequently, the role playing method exerts a positive and significant effect on basic locomotor learning outcomes and serves as an effective active learning alternative.

Keywords: *Elementary School, Learning Outcomes, Physical Education (PJOK), Role Playing Method.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak usia dini. Upaya tersebut tidak dapat dilepaskan dari peran sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan formal yang memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik (Devirita et al., 2021; Sembiring et al., 2022; Susanti et al., 2026; Swihadayani, 2023). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di ruang kelas perlu dirancang secara terencana, adaptif, dan kontekstual agar mampu menciptakan iklim belajar yang bermakna bagi anak (Damopolii, 2025). Guru dituntut menghadirkan inovasi metodologis yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap proses transfer pengetahuan. Selain itu, penguatan kurikulum nasional harus dibarengi dengan pengembangan metodologi yang relevan agar mampu menjangkau karakteristik unik setiap individu (Arahman & Isdaryanti, 2026; Hunaepi & Suharta, 2024; Rahmah & Kurniawati, 2026).

Sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan sikap, pola pikir, serta penguasaan keterampilan dasar gerak siswa. Pada fase usia ini, anak berada dalam tahapan operasional konkret yang lebih mudah menginternalisasi konsep melalui pengalaman kinestetik langsung dan aktivitas bermain peran (Damayanti & Budiarta, 2025). Jika proses pembelajaran hanya mengandalkan instruksi satu arah dan tugas tertulis tanpa variasi kegiatan fisik, siswa cenderung mengalami kejenuhan serta kehilangan motivasi belajar (Setiawati, 2025). Dampak dari pendekatan pasif tersebut secara langsung berkontribusi terhadap rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Bless, 2025). Oleh karena itu, implementasi pembelajaran terpadu dan model yang berorientasi pada pemecahan masalah dipandang sebagai solusi strategis untuk meningkatkan efektivitas pengajaran (Ahmad et al., 2023; Alwi et al., 2021; Amris & Desyandri, 2021; Krismayanti & Mansurdin, 2023).

Salah satu muatan kurikulum yang menuntut keterlibatan fisik dan mental secara simultan adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengasah keterampilan motorik dasar, serta menanamkan nilai sportivitas, disiplin, dan kerja sama antarsiswa (Rumawatine et al., 2024). Pelaksanaan pembelajaran jasmani semestinya berlangsung dalam suasana rekreatif yang selaras dengan dunia bermain anak (Ananda, 2022). Dengan rancangan aktivitas gerak yang kolaboratif, PJOK tidak sekadar berfokus pada ketangkasan fisik semata, melainkan juga memperkuat interaksi sosial dan stabilitas emosional peserta didik di lingkungan belajar.

Namun demikian, fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan belajar PJOK belum berjalan optimal sesuai dengan tuntutan pedagogis tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV UPT SD Negeri 060886 Medan Baru, pembelajaran gerak dasar masih terbelenggu oleh metode konvensional yang didominasi ceramah lisan dan demonstrasi searah oleh guru. Peserta didik jarang diberikan ruang eksplorasi gerak secara kontekstual, sehingga partisipasi aktif di lapangan menjadi rendah dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami variasi pola gerak dasar. Kondisi pembelajaran yang pasif ini berimplikasi langsung pada

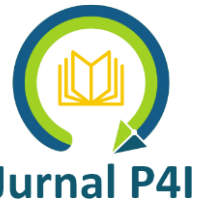


EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

Vol. 6, No. 4, September-November 2026

e-ISSN : 2775-2593 | p-ISSN : 2775-2585

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/educational>



rendahnya ketuntasan belajar siswa kelas IV sebagaimana disajikan pada data penilaian awal berikut:



Tabel 1. Nilai Hasil Ulangan Harian Belajar PJOK Siswa Kelas IV

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan Kategori
> 70	86 – 100	2	9%	Sangat Berkembang
> 70	66 – 85	3	13%	Berkembang
< 70	41 – 65	10	43%	Cukup Berkembang
< 70	0 – 40	8	35%	Perlu Perbaikan
Total Siswa	—	23	100%	—

(Sumber: Data Arsip Guru PJOK UPT SD Negeri 060886 Medan Baru)

Tabel 1 memperlihatkan bahwa ketuntasan belajar PJOK siswa kelas IV masih berada pada kategori yang memprihatinkan. Dari total 23 peserta didik yang mengikuti asesmen awal, hanya terdapat 5 orang siswa atau sekitar 22% yang mampu melampaui batas KKTP sebesar 70. Sebaliknya, sebanyak 18 siswa atau 78% peserta didik lainnya memperoleh nilai di bawah standar minimal dan memerlukan bimbingan remedial. Rendahnya perolehan nilai tersebut membuktikan bahwa penguasaan pola gerak lokomotor siswa masih sangat terbatas akibat kurangnya metode pembelajaran yang interaktif.

Guna mengentaskan problematika pembelajaran tersebut, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran aktif yang mampu menjembatani pemahaman konsep teoritis dengan praktik gerak nyata. Salah satu pendekatan alternatif yang relevan dengan karakteristik motorik anak adalah metode *role playing* atau bermain peran (Batubara et al., 2025). Metode *role playing* memfasilitasi peserta didik untuk mengekspresikan peran sosial dan motorik tertentu dalam skenario permainan yang dirancang sesuai capaian materi (Agustia et al., 2025). Melalui metode ini, siswa tidak lagi ditempatkan sebagai penerima informasi pasif, melainkan bertindak langsung sebagai pelaku gerak yang saling berinteraksi secara aktif.

Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran PJOK memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor dalam situasi permainan kelompok yang terstruktur. Model simulasi ini merangsang keberanian, pemahaman regulasi permainan, sportivitas, serta pemecahan masalah gerak secara mandiri (Sudirman, 2023). Keterlibatan emosional dan fisik yang intens selama proses bermain peran diharapkan dapat membangun pemahaman konseptual sekaligus keterampilan motorik secara bersamaan. Berlandaskan rasionalisasi teoretis dan fakta di lapangan, penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar PJOK siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Desain penelitian yang diaplikasikan adalah *one-group pretest-posttest design*, di mana sebuah kelompok eksperimen diobservasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran tertentu (Sugiyono, 2023). Desain ini diawali dengan pengukuran awal (*pre-test*) untuk memetakan kemampuan awal motorik siswa, dilanjutkan pemberian perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran PJOK berbasis metode *role playing*, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*post-test*) guna mengukur dampak intervensi. Pola rancangan eksperimen ini digambarkan melalui alur sistematis berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test* (pengukuran sebelum tindakan)

X = Perlakuan pembelajaran menggunakan metode *role playing*

O_2 = Nilai *post-test* (pengukuran setelah tindakan)

Penelitian ini diselenggarakan di UPT SD Negeri 060886 Medan Baru yang beralamat di Jalan Rebab Pasar 2 Titi Rantai, Kecamatan Medan Baru. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV sekolah tersebut pada semester genap Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang terbagi dalam dua rombongan belajar dengan jumlah total 46 siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yakni penentuan sampel berdasarkan pertimbangan homogenitas karakteristik gerak serta rekomendasi dari guru kelas. Berdasarkan kriteria inklusi tersebut, kelas IV-A yang berjumlah 23 siswa ditetapkan sebagai sampel tunggal yang menerima perlakuan metode *role playing*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan kombinasi instrumen tes kognitif, angket persepsi siswa, observasi keterlaksanaan model, serta dokumentasi kegiatan. Tes hasil belajar yang digunakan berupa 20 butir soal pilihan ganda materi gerak dasar lokomotor yang dikembangkan secara mandiri oleh peneliti mengacu pada Taksonomi Bloom (C2 dan C3) serta telah melalui proses uji validitas isi (*expert judgment*) oleh dosen ahli pendidikan jasmani. Sementara itu, lembar angket respons siswa menggunakan format skala Likert untuk mengukur tingkat penerimaan siswa terhadap metode *role playing*. Seluruh instrumen diuji coba terlebih dahulu di sekolah mitra terdekat guna memastikan tingkat validitas butir soal dan reliabilitas instrumen sebelum diterapkan pada sampel utama.

Pada tahap analisis data, penelitian ini melakukan beberapa uji statistik parametrik yang meliputi uji normalitas data, uji koefisien korelasi, dan uji hipotesis komparatif (uji-t berpasangan). Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa sebaran data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal menggunakan kriteria *Kolmogorov-Smirnov* berbantuan piranti SPSS versi 25. Selanjutnya, uji korelasi *Pearson product-moment* diterapkan untuk mengetahui kekuatan asosiasi antara penerapan metode *role playing* dan hasil belajar siswa. Tahap pengujian diakhiri dengan uji-t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk memverifikasi apakah hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan metode *role playing* dapat diterima secara empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum perlakuan pembelajaran dengan metode *role playing* diterapkan, peneliti terlebih dahulu mengadministrasikan tes awal (*pre-test*) kepada 23 peserta didik kelas IV-A untuk mendiagnosis kompetensi awal siswa. Data kuantitatif pencapaian *pre-test* tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Pre-test Siswa Kelas IV-A

No	Parameter Statistik	Nilai Capaian
1	Nilai Tertinggi	75
2	Nilai Terendah	30
3	Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	50,86
4	Jumlah Peserta Didik	23
5	Akumulasi Nilai Keseluruhan	1170

Tabel 2 mendeskripsikan capaian awal kemampuan gerak dasar siswa sebelum diberikan tindakan intervensi. Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, nilai tertinggi yang diraih siswa hanya mencapai 75, sedangkan nilai terendah berada pada angka 30. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 50,86 membuktikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai batas

KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data awal ini mengonfirmasi bahwa kemampuan pemahaman siswa pada materi gerak lokomotor masih membutuhkan perbaikan melalui perlakuan pembelajaran yang inovatif.

Setelah kegiatan pembelajaran materi variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor dilaksanakan menggunakan metode *role playing*, peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) guna mengukur efektivitas tindakan. Hasil capaian *post-test* disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Post-test Siswa Kelas IV-A

No	Parameter Statistik	Nilai Capaian
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	55
3	Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,60
4	Jumlah Peserta Didik	23
5	Akumulasi Nilai Keseluruhan	1785

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK siswa mengalami kenaikan yang signifikan setelah diterapkannya metode *role playing*. Skor rata-rata kelas melonjak menjadi 77,60 dengan akumulasi total nilai mencapai 1785. Nilai tertinggi yang berhasil diraih peserta didik meningkat menjadi 95, sedangkan nilai terendah bergeser naik ke angka 55. Berdasarkan hasil akhir ini, sebanyak 18 siswa dinyatakan telah tuntas melampaui standar KKTP, yang menegaskan terjadinya perbaikan hasil belajar secara nyata. Selain data tes kognitif, peneliti juga menghimpun tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan membagikan angket skala Likert pada pertemuan akhir. Distribusi perolehan skor angket tersebut ditunjukkan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Angket Respons Siswa terhadap Metode Role Playing

No	Parameter Statistik	Nilai Capaian
1	Nilai Tertinggi	96
2	Nilai Terendah	55
3	Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,34
4	Jumlah Peserta Didik	23
5	Akumulasi Nilai Keseluruhan	1779

Tabel 4 menyajikan gambaran afektif dan penerimaan siswa terhadap penerapan metode *role playing*. Nilai rata-rata angket yang diraih mencapai 77,34 dengan skor perolehan terendah 55 serta skor tertinggi mencapai 96. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap jalannya simulasi bermain peran. Aktivitas permainan peran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa di lapangan. Sebagai syarat analisis parametrik, dilakukan uji normalitas data terhadap nilai *post-test* dan angket menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada program SPSS versi 25. Hasil pengujian normalitas dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Post-test dan Angket Menggunakan SPSS

Uraian Parameter	Nilai Post-test	Nilai Angket
Jumlah Sampel (<i>N</i>)	23	23
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,61	77,17
Standar Deviasi	10,539	9,717
Nilai Statistik Uji (<i>Test Statistic</i>)	0,198	0,136
Nilai Signifikansi (<i>Asymp. Sig. 2-tailed</i>)	0,200 ^c	0,200 ^{c,d}

Keterangan: c. Lilliefors Significance Correction; d. Batas bawah signifikansi sebenarnya.

Tabel 5 memperlihatkan hasil analisis normalitas data variabel hasil belajar dan angket respon siswa. Nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) untuk kedua variabel tersebut menunjukkan angka 0,200. Berdasarkan kriteria uji statistik parametrik, apabila nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($p > 0,05$), maka data dinyatakan terdistribusi normal. Karena nilai signifikansi kedua variabel melampaui 0,05, maka asumsi normalitas data dalam penelitian ini telah terpenuhi secara sempurna untuk analisis lebih lanjut. Untuk mengukur keeratan hubungan antara pelaksanaan metode *role playing* (X) dengan capaian hasil belajar PJOK siswa (Y), dilakukan uji korelasi *Pearson product-moment*. Hasil komputasi korelasi disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Korelasi Product Moment Melalui SPSS

Variabel Analisis	Parameter Korelasi	Metode Role Playing (X)	Hasil Belajar (Y)
Metode Role Playing (X)	<i>Pearson Correlation</i>	1	0,717**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	—	0,000
	Jumlah Sampel (N)	23	23
Hasil Belajar (Y)	<i>Pearson Correlation</i>	0,717**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	—
	Jumlah Sampel (N)	23	23

. Korelasi signifikan pada taraf 0,01 (2-tailed).

Tabel 6 memperlihatkan hubungan korelasional yang erat antara variabel perlakuan dan variabel hasil. Nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) yang diperoleh adalah 0,717 dengan taraf signifikansi 0,000. Jika dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat bebas $N = 23$ ($r_{tabel} = 0,413$), maka nilai r_{hitung} terbukti jauh lebih besar ($0,717 > 0,413$). Mengacu pada tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi, rentang nilai 0,600–0,799 mengindikasikan adanya hubungan timbal balik yang berkategori kuat antara metode *role playing* dan hasil belajar siswa. Tahap pembuktian hipotesis penelitian dilakukan melalui analisis regresi dan uji-t parsial. Hasil pengujian hipotesis penelitian dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Melalui SPSS

Model Regresi	Koefisien Terstandarisasi (B)	Tak Standar Error	Koefisien Terstandarisasi (Beta)	Nilai t_{hitung}	Nilai Signifikansi (Sig.)
(Konstanta)	24,696	11,200	—	2,229	0,037
Metode Role Playing (X)	0,675	0,143	0,717	4,712	0,000

Tabel 7 menyajikan pengujian signifikansi pengaruh variabel metode *role playing* terhadap variabel hasil belajar PJOK siswa. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,712, sementara nilai t_{tabel} pada derajat kebebasan tertentu ($df = 21$) dan signifikansi 5% adalah 1,714. Karena perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,712 > 1,714$) didukung nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa metode *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar gerak dasar lokomotor siswa kelas IV.

Pembahasan

Penerapan metode *role playing* terbukti memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan penguasaan materi aktivitas pola gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar. Keterlibatan langsung peserta didik dalam mendramatisasikan peran dan aturan permainan mampu menjembatani pemahaman konseptual menuju praktik motorik yang nyata di lapangan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang memberikan ruang interaksi fisik dan emosional secara kontekstual jauh lebih efektif dibandingkan pengajaran satu arah. Temuan ini selaras dengan teori belajar kontekstual yang menyatakan bahwa internalisasi pengetahuan anak usia dasar akan berkembang optimal tatkala mereka mengalami langsung substansi pelajaran yang dipelajari (Damopolii, 2025).

Secara pedagogis, keunggulan metode *role playing* bertumpu pada pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Melalui teknik simulasi gerak, siswa tidak lagi pasif mendengarkan instruksi, melainkan aktif mengeksplorasi variasi gerakan seperti berjalan, berlari, dan melompat dalam skenario permainan yang terstruktur. Kondisi belajar yang menyenangkan ini mampu mereduksi kecemasan serta kejenuhan belajar yang selama ini dialami siswa di kelas tradisional (Setiawati, 2025). Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Bless (2025) yang menegaskan bahwa metode *role playing* terbukti efektif dalam memfasilitasi peningkatan capaian belajar peserta didik tingkat sekolah dasar. Lebih lanjut, integrasi model ini menciptakan lingkungan kolaboratif yang signifikan dalam mendorong partisipasi aktif siswa, bahkan bagi mereka yang cenderung tertutup dalam konteks diskusi kelas konvensional (Alfiatunnisa et al., 2026; Komariah et al., 2025; Safari & Marlina, 2024; Santhi et al., 2025).

Selain memberikan stimulasi kognitif, metode *role playing* terbukti mampu mengasah aspek afektif dan interaksi sosial antarsiswa. Ketika memerankan skenario tertentu dalam tim, siswa dituntut untuk saling berkomunikasi, menghargai peran teman, serta mematuhi aturan main secara suportif. Pembentukan karakter sosial ini menegaskan bahwa muatan pembelajaran jasmani di tingkat sekolah dasar harus menyentuh ranah afeksi secara berimbang dengan kebugaran fisik (Rumawatine et al., 2024). Kesimpulan ini didukung oleh temuan Damayanti dan Budiarta (2025) yang melaporkan bahwa strategi bermain peran mampu menciptakan keterlibatan aktif dan memperkuat sikap kerja sama dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan model ini secara konkret membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab serta keterampilan komunikasi yang esensial dalam pengambilan keputusan kelompok (Alamsyah & Muslim, 2026; Amalia & Widiyono, 2025; Kaize et al., 2026; Khasana et al., 2022; Santhi et al., 2025).

Antusiasme peserta didik yang tercermin pada tingginya respons angket memperlihatkan bahwa model bermain peran sangat kompatibel dengan karakteristik psikologis perkembangan anak. Pada tahapan operasional konkret, dunia anak adalah dunia bermain, sehingga integrasi konsep materi ke dalam format permainan peran akan meningkatkan atensi belajar secara substansial (Retnanto, 2021). Pembelajaran berbasis permainan peran merangsang rasa percaya diri siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berani dalam mendemonstrasikan variasi gerak di hadapan guru dan teman sekelasnya. Pola peningkatan keaktifan gerak ini memperkuat argumen Batubara et al. (2025) bahwa metode *role playing* merupakan salah satu instrumen efektif untuk mengoptimalkan partisipasi belajar siswa. Lebih jauh lagi, efektivitas model ini juga terlihat dari kemampuan siswa dalam menginternalisasi dialog dan memersonalisasi peran secara aktif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif maupun keterampilan sosial (Pra et al., 2024; Rahmawati et al., 2024; Sitanggang et al., 2023; Wicaksono & Widiyaningrum, 2020).

Keberhasilan metode ini dalam memengaruhi hasil belajar PJOK juga tidak terlepas dari perpaduan fungsi motorik dan stimulasi kognitif yang dirancang secara sistematis. Dengan menyusun aturan permainan yang menantang namun mudah dipahami, siswa distimulasi untuk melakukan pengambilan keputusan taktis secara cepat di lapangan (Ananda, 2022). Pengalaman motorik terstruktur ini mendorong retensi memori kinestetik yang lebih kuat dalam benak anak dibandingkan sekadar menghafal teori keolahragaan. Bukti empiris ini selaras dengan simpulan Sudirman (2023) yang menegaskan bahwa integrasi metode simulasi bermain mampu mempercepat penguasaan keterampilan baru peserta didik secara komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan landasan empiris yang kuat bagi para guru pendidikan jasmani untuk merevitalisasi strategi instruksionalnya. Penggunaan metode konvensional berbasis ceramah terbukti kurang relevan untuk mengakomodasi kebutuhan motorik siswa generasi masa kini (Andryannisa, 2023). Oleh karena itu, pengadopsian metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan alternatif inovatif yang patut diarusutamakan dalam kurikulum PJOK di tingkat sekolah dasar (Agustia et al., 2025). Transformasi strategi belajar ini terbukti mampu mengoptimalkan kebugaran fisik, mengasah kecerdasan kognitif, serta menyempurnakan sikap sosial siswa secara simultan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PJOK materi variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 060886 Medan Baru. Pelaksanaan pembelajaran melalui simulasi bermain peran terbukti mentransformasi dinamika kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga pemahaman kognitif serta penguasaan keterampilan motorik dasar siswa dapat berkembang secara optimal dibandingkan dengan penerapan metode konvensional. Metode *role playing* juga terbukti efektif dalam memfasilitasi ketuntasan belajar sebagian besar peserta didik, sekaligus meningkatkan respon positif serta keberanian siswa dalam mempraktikkan materi pembelajaran jasmani. Dengan demikian, metode ini sangat direkomendasikan bagi guru sekolah dasar sebagai salah satu alternatif strategi instruksional inovatif untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, N., Kumbara, D. B., Siburian, E., Tasali, F., Septia, A. K. T., Nababan, E., Wuriyani, E. P., & Siregar, M. W. (2025). *Inovasi strategi pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Ahmad, S., Aryanti, D., & Kurniawan, R. (2023). Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 213–225. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.46491>
- Alamsyah, P. D., & Muslim, A. (2026). Implementasi pendekatan *deep learning* berbasis metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(3), 1507–1514. <https://doi.org/10.51878/social.v6i3.12778>
- Alfiatunnisa, R. N., Syafe'i, I., & Sunarto, S. (2026). Model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(3), 2256–2265. <https://doi.org/10.51878/educational.v6i3.12932>



- Alwi, M., Hakim, A. R., Kudsiah, M., & Wahidah, B. N. (2021). Analisis kesulitan guru dalam menerapkan pembelajaran tematik pada tingkat pengetahuan konseptual. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 211–222. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i2.4501>
- Amalia, D., & Widiyono, A. (2025). Peran guru dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila dimensi gotong royong siswa sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 960–970. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6936>
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *problem based learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Ananda, H. R. A. (2022). *Psikologi pendidikan implementasi dalam strategi pembelajaran*. UMSU Press.
- Andryannisa, M. A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2(3), 11716–11730. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8120912>
- Arahman, D. P., & Isdaryanti, B. (2026). Pengaruh media interaktif IPAS berbasis Assemblr Edu dengan model PBL terhadap hasil belajar siswa kelas V SDTQ. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 690–700. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9714>
- Batubara, H. Y., Siregar, F. S., & Tamba, R. (2025). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.37251/jipd.v6i1.1205>
- Bless, M. E. (2025). Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 48 Kabupaten Sorong. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(3), 1018–1024. <https://doi.org/10.58258/jime.v4i3.4891>
- Damayanti, W. S., & Budiarta, I. W. (2025). Metode *role playing*: Strategi aktif untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 28–35. <https://doi.org/10.21009/jpd.v7i2.15890>
- Damopolii, M. (2025). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran: Dasar teoretis dan implikasinya. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 8(1), 365–377. <https://doi.org/10.30822/jpp.v8i1.1892>
- Devirita, F., Neviyarni, N., & Daharnis, D. (2021). Pengembangan buku ajar berbasis *problem based learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 469–478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>
- Hunaepi, H., & Suharta, I. G. P. (2024). Transforming education in Indonesia: The impact and challenges of the Merdeka Belajar curriculum. *Path of Science*, 10(6), 5026–5039. <https://doi.org/10.22178/pos.105-31>
- Kaize, B. R., Rediani, N. N., Nainggolan, H. T., & Yusri, Y. (2026). Meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar melalui permainan rakyat Suku Malind untuk pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 464–475. <https://doi.org/10.51878/community.v6i1.9418>
- Khasana, N. U., Imansyah, F., & Marleni, M. (2022). Efektivitas metode *role playing* terhadap peningkatan percaya diri siswa pada pembelajaran IPS kelas IV. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(2), 106–113. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i2.17>



- Komariah, K., Sholeh, M., & Naufal, M. Z. (2025). Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sliyeg. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(2), 552–561. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.6463>
- Krismayanti, W., & Mansurdin, M. (2023). Proses pembelajaran tematik terpadu dengan model *problem based learning* (PBL) di sekolah dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), Article 102. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10322>
- Pra, R. L., Warnelis, E., & Martaliza, Y. (2024). Studi efektivitas model *role-playing* pada pembelajaran tematik siswa kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi. *Multidiscience: Journal of Multidisciplinary Science*, 1(2), 112–122. <https://doi.org/10.59631/multidiscience.v1i2.239>
- Rahmah, S. A., & Kurniawati, D. (2026). Pengembangan *e-LKPD* berbasis *problem based learning* berbantuan *website* Wizer.me pada materi kesetimbangan kimia fase F SMA/MA. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1203–1216. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10804>
- Rahmawati, N. I., Bakhrudin, A., & Fakhriyah, F. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media Rotar terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(4), 1040–1052. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i4-11>
- Retnanto, D. A. (2021). *Mengenal kesulitan belajar anak*. Pustaka Cendekia.
- Rumawatine, Z., ME, M. P. C., & NS, C. (2024). *Buku ajar konsep dasar PJOK*. Mega Press Nusantara.
- Safari, Y., & Marlina, M. (2024). *Systematic literature review*: Model kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Hexagon: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 94–103. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i2.6857>
- Santhi, P. A. S., Sadtyadi, H., & Sudarto, S. (2025). Efektivitas model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas IIIA pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 580–589. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5297>
- Sembiring, M. M., Simanungkalit, E., & Ambarita, D. F. P. (2022). Optimalisasi perencanaan pembelajaran daring mata kuliah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia kelas rendah pada mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Medan. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 11(4), Article 311. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i4.32682>
- Setiawati, R., & Febriana, E. E. (2025). Strategi guru keterampilan dalam mengembangkan *life skill* siswa di MAN 3 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 1481–1491. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.2140>
- Sitanggang, D. R., Purba, N. A., & Sirait, E. M. (2023). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 453–461. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3044>
- Sudirman. (2023). *Proses belajar dan pembelajaran*. Pustaka Gemilang.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, D. M., Harjito, & Maryanto. (2026). Pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka: Analisis kompetensi pedagogik guru sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1), 625–636. <https://doi.org/10.58230/27454312.3864>



- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Wicaksono, B., & Widiyaningrum, P. (2020). Efektivitas simulasi drama materi sistem pernafasan terhadap hasil belajar dan sikap kreatif siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.4084>