

DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU PADA SISWA KELAS V SDN 2 SINDUWATI TAHUN 2022

I Wayan Buda Patrawan

SD Negeri 2 Sinduwati

Email: budapatrawan87@gmail.com

Abstract

The purpose of conducting this classroom research is to improve the learning achievement of Hindu students of Class V SD Negeri 2 Sinduwati in the first semester. The subjects of this study were students of Class V SD Negeri 2 Sinduwati. The way this is done is to add the old conventional learning style to a new way of learning related to the use of the Role Playing learning model. The research was conducted in two cycles, each of which was carried out with the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. To collect research data used, learning achievement and to analyze the data used descriptive analysis. Judging from the results of the evaluation, there has been an increase in the increase from the initial data with an average of 69.00, learning completeness 43.33%. In the first cycle the internal average of 74.33 increased to 82.66 in the second cycle with 93.33% completeness learning. Thus it can be concluded that the application of the Quick On The Draw model can improve the learning achievement of Hindu students in grade V semester I SD Negeri 2 Sinduwati.

Keywords : Education, Hindu Religion Learning Achievement, Role Playing Model.

Abstrak

Tujuan melakukan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa Kelas V SD Negeri 2 Sinduwati pada semester I. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 2 Sinduwati. Cara yang dilakukan adalah menambah gaya pembelajaran lama yang konvensional menjadi cara pembelajaran baru yang bersifat penemuan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk mengumpulkan data hasil penelitian digunakan tes prestasi belajar dan untuk menganalisis datanya digunakan analisis deskriptif. Dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan terjadi peningkatan dari data awal dengan rata-rata 69,00, ketuntasan belajar 43,33%. Pada siklus I rata-ratanya 74,33 meningkat menjadi 82,66 pada siklus II dengan ketuntasan belajar 93,33%. Dengan demikian dapat disampaikan simpulan bahwa penerapan model Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas V semester I SD Negeri 2 Sinduwati.

Kata Kunci: Pendidikan, Prestasi Belajar Agama Hindu, Model Role Playing.

Corresponding Author; I Wayan Buda Patrawan

E-mail: budapatrawan87@gmail.com



Pendahuluan

Pendidikan adalah komponen utama untuk dapat membentuk Sumber Daya Manusia yang matang (Ansori, 2015). Pendidikan yang baik akan dapat menghasilkan SDM yang baik pula (Widiansyah, 2018). Untuk itu, para tenaga pendidik berperan besar dan bertanggung jawab untuk mendidik anak-anak bangsa, tanpa terkecuali. Guru yang merupakan bagian utama dalam bidang pendidikan akan terus berupaya untuk mendidik dan mengembangkan kompetensi para peserta didiknya agar mereka menjadi manusia yang cerdas, bermoral, dan bertakwa pada Tuhan Yang

Maha Esa (Sobron et al., 2020). Seperti yang diketahui, bahwa tujuan pendidikan adalah agar perubahan pada diri peserta didik baik dalam kognitif, afektif, serta psikomotorik dapat terjadi (Utama, 2011). Usaha itu dapat dilakukan dengan melalui proses belajar, mengajar, dan latihan terus-menerus oleh peserta didik sehingga nantinya dapat merubah sikap dan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. (Sari & Safitri, 2022)

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab (Nasional, 2003). Pada dunia sekolah, pendidikan dikelola melalui proses pembelajaran. (Fadjarajani & As'ari, 2016) menyatakan bahwa “belajar merupakan aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku dan pribadi yang bersifat permanen. Perubahan itu dapat bersifat penambahan atau pengayaan pengetahuan, perilaku atau kepribadian dan mungkin juga dapat bersifat pengurangan atau reduksi pengetahuan”. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru sebagai fasilitator yang selalu berusaha menciptakan suasana atau kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi ajar yang dipelajarinya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana atau kondisi yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar adalah memilih dan menentukan model serta media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal (Wahid, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah model pembelajaran Role Playing. (Wati, 2022)

Roleplay diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater (Anwar et al., 2018). Kamus Oxford mendefinisikan roleplay sebagai perubahan perilaku seseorang untuk memenuhi peran sosial. Sedangkan dibidang psikologi, roleplay lebih merujuk pada bermain peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (permainan play-by-mail, permainan anak-anak (dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lain- lain)) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran. (Crouch, 2021)

Proses pembelajaran seperti ini yang dibutuhkan siswa sehingga mereka merasa nyaman dengan proses pembelajaran dan mereka merasa antusias saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan proses pembelajaran di kelas V mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SDN 2 Sinduwati, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode-metode klasikal dan masih bersifat teacher centered, siswa pasif dalam proses pembelajaran karena diberi sedikit ruang untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari nilai rata-rata masih di bawah KKM 70.

Salah satu cara yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Kelas V di SDN 2 Sinduwati adalah menggunakan model *role play*. Model *role play* (bermain peran) merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, siswa juga dilatih untuk merasakan peran yang sedang dimainkannya, misalkan seorang siswa sedang memainkan peran menjadi orang baik maka siswa menjadi tahu perilaku yang mencerminkan tingkah laku baik (OKTARIANI, n.d.).

Ada banyak macam metode Role playing dimana sebagian lebih cocok ketimbang yang lainnya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Hakim, 2014). Tujuan yang spesifik untuk metode Role playing ini dalam pendekatan berbasis keterampilan adalah untuk memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria, melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang

ada, mendemonstrasikan sifat tersebut kepada orang lain biasanya dengantujuan penilaian/evaluasi (Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani, Strategi Pembelajaran: hal.101)

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang meneliti hubungan sebab-akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimental (Setyanto, 2006). Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol (yang tidak dimanipulasi). Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Rancangan penelitian yang digunakan adalah non equivalent post-test only control group design. Dalam desain non equivalent post-test only control group design terdapat dua kelompok yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pertama yang merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model pembelajaran Role Playing bermuatan cerita Ramayana, sedangkan kelompok kedua merupakan kelas kontrol yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran konvensional. (Wati, 2022)

Model bermain peran (role-playing) adalah mendramatisasi tingkahlaku, atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan bermain peran, anak didik berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu. Melalui pembelajaran dengan menerapkan 2 metode bermain peran diharapkan: (1) agar anak didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: “Dengan Menggunakan Aplikasi Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas V SDN 2 Sinduwati Tahun 2022”

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan beberapa hal yang digunakan selama proses kegiatan belajar berlangsung. Adapun yang harus dipersiapkan oleh penulis adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran maupun hal-hal yang digunakan terdiri dari:

Peneliti dan guru Agama Hindu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan metode role playing disesuaikan dengan materi pelajaran.

- a. Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
- b. Lembar observasi empati siswa
- c. Catatan lapangan
- d. Naskah role playing
- e. Tes hasil belajar berupa soal isian singkat beserta kunci jawabannya

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes prestasi belajar. Tes prestasi

belajar berupa tes soal isian maupaun esay. Untuk menganalisis data hasil penelitian ini digunakan metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik. Indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini pada siklus I dan II mencapai nilai rata-rata nilai adalah 68,26 dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 orang atau sebesar 37,5%. Kemudian pada penerapan model role playing siklus I adalah rata-rata nilai 72,40 dengan jumlah peserta yang tuntas sebanyak 9 orang atau sebesar 56,3%. Sedangkan Meningkatkan pada siklus II menjadi 81,60 dengan jumlah peserta yang tuntas sebanyak 15 orang atau sebesar 93,8%.

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing telah memberikan perbaikan yang positif dalam diri siswa (Siu et al., 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAH di kelas, misalnya siswa yang semula pasif dalam belajar menjadi lebih aktif dan siswa dalam menyelesaikan soal tes tidak ada lagi yang bekerja sama dengan teman karena siswa sudah yakin dengan kemampuannya sendiri untuk mengerjakan tes tersebut.

Perubahan positif pada keaktifan siswa berdampak pula pada hasil belajar dan ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 01 Rekapitulasi Hasil Kegiatan

No	Kriteria	Pre Test	Post Test I	Post test 2
1	Rata-rata kelas	68,26	72,40	81,60
2	Peserta didik tuntas belajar	37,5%	56,3%	93,8%
3	Peserta didik belum tuntas belajar	62,5%	43,7%	6,2%

Gambar 01
Siswa Melakukan Bermain Peran



Gambar 03
Melakukan Tugas Individu



Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, penerapan metode Role Playing bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Sinduwati. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari pre test ke siklus I kemudian ke siklus II.

Sebelum diberi tindakan diperoleh nilai rata-rata pre test siswa kelas V SDN 2 Sinduwati dengan taraf keberhasilan hasil pre test siswa yang mencapai nilai Dari hasil belajar siswa terlihat pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 orang atau sebesar 37,5%. Kemudian pada penerapan model role playing siklus I adalah rata-rata nilai 72,40 dengan jumlah peserta yang tuntas sebanyak 9 orang atau sebesar 56,3%. Sedangkan Meningkat pada siklus II menjadi 81,60 dengan jumlah peserta yang tuntas sebanyak 15 orang atau sebesar 93,8%.

Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa model Role Playing dapat memberi jawaban sesuai tujuan penelitian ini. Semua ini dapat dicapai karena model Role Playing sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa aktif, antusias dan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Daftar Pustaka

- Ansori, A. H. (2015). Strategi Peningkatan Sumber Daya Manusia dalam Pendidikan Islam. *Qathruna*, 2(02), 19–56.
- Anwar, H., Syahribulan, S., & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 486–495.
- Crouch, R. (2021). Role-play. *Occupational Group Therapy*, 98–102. <https://doi.org/10.1002/9781119591498.ch10>
- Fadjarajani, S., & As'ari, R. (2016). *Pemanfaatan Bukit Sepuluh Ribu untuk Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan*.
- Hakim, A. R. (2014). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Membiasakan Akhlak Terpuji Siswa Kelas VII MTs FSM Tempurejo Tempuran Paron Ngawi Ta 2013/2014. *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 8(1), 99–114.
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- OKTARIANI, R. N. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN DEBAT DAN ROLE PLAYING*.
- Sari, S. E., & Safitri, S. (2022). Jenis-jenis Metode Pembelajaran yang diterapkan pada siswa Sekolah Dasar Kelas V. *ADI WIDYA*, 7(2), 130–142.
- Setyanto, A. E. (2006). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).

- Siu, O. C., Lamirin, L., & Tantriana, U. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 3(2), 70–83.
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *J. Inov. Penelit*, 1(3), 1–4.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wati, N. N. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana terhadap Hasil Belajar IPS. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 161. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2345>
- Widiansyah, A. (2018). Peranan sumber daya pendidikan sebagai faktor penentu dalam manajemen sistem pendidikan. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 18(2), 229–234.