

**Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Meningkatkan
Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa
(PTK Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 3 Swastika Buana Kab. Lampung Tengah)**

Ni Gusti Ayu Made Afrianti
Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung
ayumaden@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran agama Hindu di SD Negeri 3 Swastika Buana pada kelas VI masih kurang aktif, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran di kelas cenderung monoton dan tidak memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan dan hasil belajar yang masih relatif rendah pada mata pelajaran agama Hindu menjadi faktor belum tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah apakah metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Swastika Buana? Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 3 Swastika Buana? Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama Hindu dengan metode bermain peran serta manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya yang terkait dengan metode pembelajaran yang lebih efektif.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) di SD Negeri 3 Swastika Buana siswa kelas VI berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Dengan penerapan siklus 1, 2 dan 3 untuk mencapai perubahan nilai keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada Siklus 1 diperoleh sebesar 50% terdapat 5 dari 10 siswa yang aktif dan 5 siswa yang kurang aktif, Siklus II meningkat menjadi 82% yaitu 8 dari 10 siswa yang aktif dan 2 siswa yang kurang aktif dan pada Siklus III meningkat menjadi 98% terdapat 9 dari 10 siswa yang aktif dan 1 siswa yang kurang aktif. Sedangkan persentase analisis hasil belajar siswa pada Siklus I diperoleh sebesar 71% terdapat 7 siswa yang mendapat nilai tuntas, pada Siklus II meningkat menjadi 81% terdapat 8 siswa yang mendapat nilai tuntas dan pada Siklus III meningkat menjadi 99% seluruh siswa mendapat nilai tuntas sesuai KKM yaitu 75.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran di SD Negeri 3 dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama Hindu dengan materi Sad Ripu.

Kata Kunci: Penerapan, Metode Bermain, Keaktifan dan Hasil belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Pembelajaran agama Hindu

diharapkan dapat menumbuhkan generasi berkualitas dan berahlak mulia sehingga dapat menjadi tenaga penggerak pembangunan yang kokoh. Diajarkannya mata pelajaran agama Hindu di sekolah, diharapkan akan berpengaruh pada Susila, Sraddha, dan Bhakti siswa.

Kebijakan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024. Kebijakan Kurikulum 13 yang digunakan di SD Negeri 3 Swastika Buana dengan Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Observasi yang dilakukan peneliti terhadap kurangnya keaktifan belajar siswa ternyata mempengaruhi hasil atau nilai belajar siswa pada mata pelajaran agama Hindu yang belum memenuhi (KKM) 75.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada keaktifan dan hasil belajar siswa SD Negeri 3 Swastika Buana ditemukan beberapa masalah, yaitu (1) Kurangnya keaktifan siswa kelas VI di SD Negeri 3 pada saat proses pembelajaran berlangsung, (2) Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 3 yang berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, (3) Kurangnya kreativitas guru di SD Negeri 3 pada saat pembelajaran berlangsung, (4)

Kurangnya bahan ajar yang digunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Masalah dalam Penelitian ini:

1. Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI di SD Negeri 3 Swastika Buana?
2. Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 3 Swastika Buana?

Tujuan dari Penelitian ini :

1. Untuk mengetahui apakah melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI di SD Negeri 3 Swastika Buana.
2. Untuk mengetahui apakah melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 3 Swastika Buana.

II. PEMBAHASAN

1. Metode Bermain Peran

Piaget (Hurlock, 1978: 320) mengatakan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Anak tidak hanya memperoleh kesenangan melainkan juga memperoleh

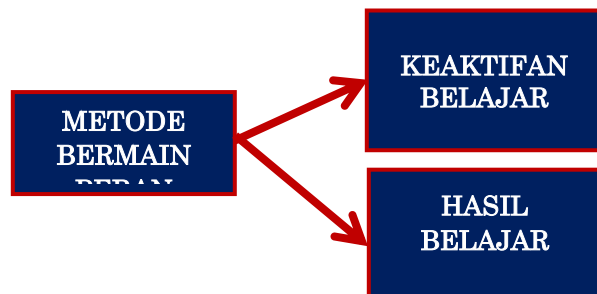
keterampilan sosial. Bermain merupakan media fundamental untuk memperoleh keterampilan sosial (Bailey, 2010)

Proses pembelajaran yang optimal bagi siswa membutuhkan metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran ini harus diupayakan dengan seoptimal

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan. Tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi diakhir pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dengan cara terjadinya perubahan tingkah laku dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kerangka Pikir



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir
Metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan siswa karena dalam proses

belajarnya siswa akan diajarkan untuk dapat menemukan sendiri informasi mengenai materi pembelajarannya. Metode pembelajaran ini akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat berpikir, menemukan, berpendapat, dan saling bekerja sama melalui aktivitas belajar secara ilmiah. Pengetahuan yang dimiliki siswa selalu bermula dari bertanya, melalui bertanya siswa dapat menggali sendiri informasi dan mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, sehingga dengan metode bermain peran ini keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

Kegiatan pembelajaran yang aktif akan berpengaruh dengan hasil belajar siswa, karena dengan suasana kelas yang interaktif yang membuat siswa tidak akan mudah bosan saat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat bertahan lama dan daya tangkap siswa dalam proses pembelajaran menjadi baik dalam ingatan mereka akan lebih baik dengan menggunakan metode bermain peran ini hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hipotesis

1. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran

agama Hindu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di SD Negeri 3 Swastika Buana.

2. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran agama Hindu dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Swastika Buana.

Metode Penelitian:

Setting Penelitian : Subjek dalam penelitian PTK ini adalah siswa kelas VI yang beragama Hindu di SD Negeri 3 Swastika Buana Kabupaten Lampung Tengah TA 2025/2036. Siswa kelas VI yang beragama Hindu berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 4 laki-laki dan perempuan. Berikut data siswa Hindu kelas VI SD Negeri 3 Swastika Buana.

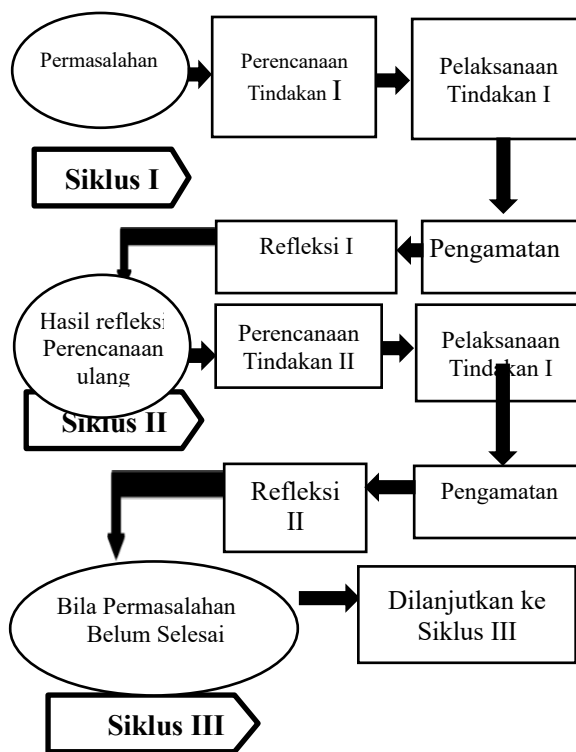
Lokasi Penelitian : Lokasi penelitian ini yaitu di SD Negeri 3 Swastika Buana, Kec. Seputih Banyak., Kab. Lampung Tengah. Prov. Lampung

Waktu Penelitian : Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu dua bulan pada bulan Februari sampai Maret.

Faktor yang diteliti : 1.Keaktifan belajar siswa kelas VI SD Negeri 3 dalam proses pembelajaran, 2.Hasil belajar siswa siswa kelas VI SD Negeri 3 pada setiap siklus.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan menggunakan metode bermain peran . Proses penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk setiap siklusnya. Desain penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Suklus Penelitian Tindakan Kelas Oleh Kurt Lewis

Instrument Penelitian

1. Lembar observasi keaktifan belajar siswa, untuk mengetahui keaktifan belajar siswa.
2. Lembar observasi hasil belajar siswa, untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Data dan Cara Pengambilan Data

Data Keaktifan Belajar Siswa

Pramono, (2018:10) metode yang digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa diperoleh melalui metode observasi. Observasi akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar siswa yang diamati yaitu: aktif bertanya terkait pembelajaran di kelas, mampu menjawab pertanyaan selama kegiatan pembelajaran, mampu berpendapat dalam diskusi selama kegiatan pembelajaran, bekerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

Data Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui metode tes tertulis yang peneliti siapkan untuk setiap siklusnya disesuaikan dengan indikator pembelajaran pada setiap siklusnya. Jenis soal yang digunakan oleh peneliti yaitu soal pilihan ganda, dan soal esai.

Data Pengelolaan Pembelajaran di Kelas

Data pengelolaan pembelajaran guru di kelas diperoleh melalui metode observasi yang dilakukan oleh guru mitra terhadap peneliti. Data pengelolaan pembelajaran guru digunakan sebagai bahan refleksi pada

setiap siklusnya guna mengevaluasi proses pembelajaran. Data pengelolaan pembelajaran meliputi: kesiapan guru, pelaksanaan yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup yang terdiri dari pengelolaan waktu, antusias siswa serta antusias guru.

Teknik Analisis Data

Data Keaktifan Belajar Siswa

Hasil yang diperoleh dari observasi keaktifan belajar siswa, diproses dengan menggunakan rumus berikut :

$$1. \text{ Nilai rata-rata hasil belajar siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa tiap indikator}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$2. \text{ Nilai rata-rata keaktifan belajar siswa} = \frac{\sum \text{nilai tiap indikator}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Dalam menentukan kriteria nilai rata-rata keaktifan belajar siswa setiap siklus, digunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

- 1) bila nilai keaktifan ≥ 75 maka dikategorikan aktif
- 2) bila nilai keaktifan siswa ≤ 75 maka dikategorikan cukup aktif

Data Hasil Belajar Siswa

Data yang diperoleh dari hasil belajar siswa untuk setiap siklusnya, diproses untuk

mendapatkan nilai rata-ratanya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata hasil belajar siswa} = \frac{\sum \text{nilai hasil seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Kriteria penilaian hasil belajar siswa menggunakan standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Nilai KKM di SD Negeri 3 untuk mata pelajaran agama Hindu adalah 75. Dalam menentukan kriteria penilaian rata-rata setiap siklus, peneliti menggunakan lima kriteria penilaian yaitu: SB (sangat baik) dengan nilai $\geq 81 - \leq 100$, B (baik) dengan nilai $\geq 66 - \leq 80$, C (cukup) dengan nilai $\geq 56 - \leq 65$, D (kurang) dengan nilai $\geq 41 - \leq 55$, E (sangat kurang) dengan nilai $0 - \leq 40$

Indikator Kinerja

1. Adanya peningkatan keaktifan belajar siswa SD Negeri 3 setelah menggunakan metode bermain peran.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa SD Negeri 3 setelah menggunakan metode bermain peran.

Data Penelitian Dan Pembahasan

Pada siklus I keaktifan siswa yaitu kemampuan siswa dalam sebanyak 2 siswa (20%). Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat sebanyak 4 siswa

(40%). Kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan sebanyak 3 siswa (30%). Interaksi siswa dalam menerima materi selama proses pembelajaran sebanyak 9 siswa (90%). Interaksi siswa dalam kelompok sebanyak 7 siswa (70%). Pada siklus I, persentase keseluruhan keaktifan belajar siswa hanya mencapai 50% yang dapat dikategorikan cukup aktif, pada siklus II mencapai 82%. Pada siklus II kemampuan siswa dalam sebanyak 8 siswa (80%). Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat sebanyak 7 siswa (70%). Kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan sebanyak 8 siswa (80%). Interaksi siswa dalam menerima materi selama proses pembelajaran sebanyak 10 siswa (100%), persentase keseluruhan keaktifan siswa untuk siklus III mencapai 82%.

Pada siklus III, keaktifan siswa terus mengalami peningkatan yang ditandai dengan 4 dari 5 aspek keaktifan yang mencapai 100%. Persentase keseluruhan keaktifan siswa untuk siklus III mencapai 98%.

Data Hasil Belajar Siswa

Pembahasan: Pada akhir siklus I memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 71 tergolong B (baik). Distribusi

siswa yang memperoleh nilai hasil belajar untuk rentang nilai ≥ 75 sebanyak 4 orang jika dipersentasekan sebesar 40%, sedangkan sebanyak 6 orang atau 60% lainnya memperoleh nilai ≤ 75 . Adanya siswa yang memperoleh nilai ≤ 75 , karena masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir siklus II, nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 71% menjadi 81%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 meningkat sebesar 30% menjadi 70%. Pada akhir siklus III, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat kembali dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 18% menjadi 99. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 pada siklus III mencapai 99%.

Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa agar lebih tanggap, teliti, dan melatih daya fikir. Hal ini menandakan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran, penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya persentase rata-rata

keaktifan belajar siswa dari setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada Siklus I diperoleh sebesar 50% terdapat 5 dari 10 siswa yang aktif dan 5 siswa yang kurang aktif, Siklus II meningkat menjadi 82% yaitu terdapat 8 dari 10 siswa yang aktif dan 2 siswa yang kurang aktif dan pada Siklus III meningkat menjadi 98% terdapat 9 dari 10 siswa yang aktif dan 1 siswa yang kurang aktif.

2. Hasil belajar siswa.

Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut ditandai dengan meningkatnya persentase rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sampai ke siklus III. Berdasarkan persentase analisis hasil belajar siswa pada Siklus I diperoleh sebesar 71% terdapat 7 siswa yang mendapat nilai tuntas, pada Siklus II meningkat menjadi 81% terdapat 8 siswa yang mendapat nilai tuntas dan pada Siklus III meningkat

menjadi 99% seluruh siswa mendapat nilai tuntas sesuai KKM yaitu 75.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. Psikologi Belajar. Cet. Ke- 3. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka. Daryanto. 2010. Belajar dan Mengajar

Mulyasa (eds), 2009. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mohammad Asrori. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : CV Wacana Prima.

Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Penerapan Model Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV SD Cipta Negeri Caturtunggal I. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

Sukidin, Basrowi & Suranto (eds). 2010. Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Insan Cendekia.

Yanto Gunawan, 2020 Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Melalui Permainan Soccer Like Games Dalam Pembelajaran Sepakbola Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.