

METODE ROLE PLAYING DENGAN DEBAT AKTIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AGAMA HINDU

Oleh : I Gede Surjana¹

Abstrak

Rendahnya prestasi belajar peserta didik merupakan faktor pemicu dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang ditujukan untuk membenahi kelemahan-kelemahan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Penelitian ini mengambil subjek pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 3 Singaraja pada semester Ganjil tahun ajaran 2017/2018 Data hasil penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes, dan untuk menganalisis data yang dihasilkan digunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan penelitian ini terlihat jelas adanya peningkatan dari data awal yang ada rata-rata kelasnya baru mencapai 77,57 pada siklus I meningkat menjadi 79,34 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,71 Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dengan Debat Aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar sehingga penelitian ini tidak diteruskan ke siklus berikutnya. Data yang diperoleh telah membuktikan keberhasilan yang diperoleh sesuai indikator keberhasilan penelitian

Kata kunci: role playing, debat aktif, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan seluruh aspek keperibadian dan kehidupan manusia. Menurut UU. No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan disebutkan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

¹I Gede Surjana adalah Guru Agama Hindu di SMP Negeri 3 Singaraja

Wardani dan Siti Julaeha menjelaskan tujuh syarat keterampilan yang mesti dikuasai guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk disebut profesional, yaitu: 1) keterampilan bertanya, 2) keterampilan memberi penguatan, 3) keterampilan mengadakan variasi, 4) keterampilan menjelaskan, 5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 6) keterampilan membimbing diskusi, dan 7) keterampilan mengelola kelas. Keterampilan-keterampilan ini berhubungan dengan kemampuan guru untuk menguasai dasar-dasar pengetahuan yang dapat memudahkan mereka untuk melakukan persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran untuk memberikan dukungan terhadap cara berpikir siswa yang kreatif dan imajinatif (Modul IDIK 4307: 1-30).

Disinyalir bahwa kelemahan proses pembelajaran yang terjadi selama ini yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa dikarenakan masih rendahnya kemauan guru untuk menerapkan model dan strategi pembelajaran yang aktif dan efektif untuk siswa. Masih banyak guru lebih cenderung berperan sebagai penyampai materi ajar ketimbang sebagai seorang guru sejati yang seharusnya bertugas sebagai pendidik dan pengajar.

Dari uraian di atas dapat diketahui hal-hal yang perlu dalam upaya meningkatkan keilmuan siswa guru perlu mengetahui metode-metode ajar; penguasaan model-model pembelajaran; penguasaan teori-teori belajar; penguasaan teknik-teknik tertentu; pemahaman mengenai peran, fungsi serta kegunaan mata pelajaran Agama. Dari hasil observasi awal yang dilakukan ditemukan kenyataan keimanan siswa kelas VIIIB di semester Ganjil tahun pelajaran 2017/2018 baru mencapai nilai 77,57 Hasil tersebut masih sangat jauh dari ketetapan standar minimal pencapaian mutu pendidikan yang ditetapkan.

Melihat kesenjangan antara harapan-harapan yang telah disampaikan dengan kenyataan lapangan sangat jauh berbeda, dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran Agama Hindu, sangat perlu kiranya dilakukan perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Palying dengan Debat Aktif. Metode ini berpijak pada dasar pemikiran bahwa semua manusia dilahirkan dengan rasa ingin tahu yang tidak pernah terpuaskan, serta mempunyai alat-alat yang diperlukan untuk memuaskannya. Pembelajaran dengan menerapkan Role Palying dengan Debat Aktif sebagai salah satu model, strategi, dan

pendekatan pembelajaran khususnya menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menggairahkan.

Menurut Hamalik (2010: 214) menyatakan bahwa bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Di dalam bermain, peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.

Sedangkan Wina Sanjaya (2012: 161) mendefinisikan role playing atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang merupakan bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode debat merupakan metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan prestasi belajar siswa. Metode debat aktif ini merupakan salah satu metode yang diciptakan oleh Melvin L. Silberman dalam pembelajaran aktif (active learning). Metode ini digunakan untuk menstimulasi diskusi kelas. Melalui metode ini setiap siswa didorong untuk mengemukakan pendapatnya melalui suatu perdebatan antar kelompok diskusi yang disatukan dalam sebuah diskusi kelas.

Mengkaji dan memahami semua penjelasan tersebut diupayakan dalam pembelajaran sebagai solusi dalam mengatasi masalah keimanan siswa kelas VIII B semester ganjil di SMP Negeri 3 Singaraja.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Singaraja semester ganjil Tahun pelajaran 2017/2018 setelah diterapkan metode role playing dengan debat aktif dalam pembelajaran.

Dari penelitian yang diterapkan ini diharapkan akan bermanfaat sebagai acuan dalam memperkaya teori dalam rangka peningkatan kompetensi guru.

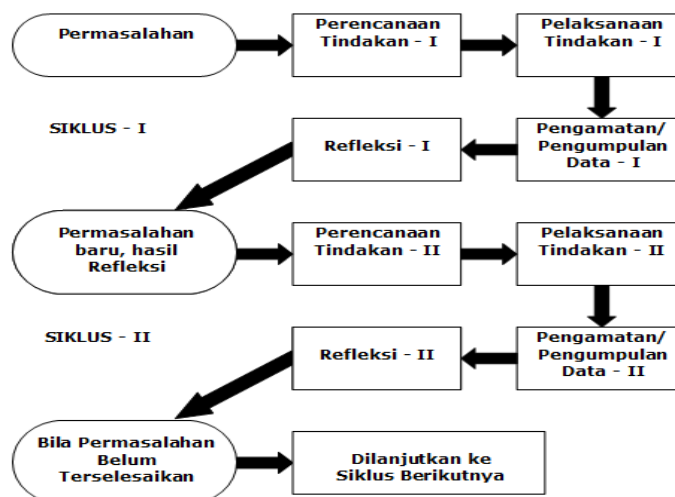
METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas SMP Negeri 3 Singaraja, yang berlokasi di Jalan Pulau Kalimantan No. 1 Kampung Baru, tepatnya disebelah selatan jalan Raya Surapati. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

Waktu pelaksanaan dari bulan Juli sampai Nopember 2017.

Dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun langkah-langkah dalam tiap tahapan sebagai berikut: 1) tahap perencanaan: menyiapkan perangkat pembelajaran, menyiapkan instrumen tes dan non tes; 2) tahap pelaksanaan: guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 3) tahap observasi: observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran, berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan dan hasil tes, maka siklus berikutnya dapat dilaksanakan; 4) refleksi: selama penelitian dilaksanakan, hasilnya dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Depdiknas seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Rancangan Penelitian oleh Depdiknas (2011: 12)

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Singaraja yang berjumlah 35 orang. Hasil belajar yang diharapkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan memberikan tes prestasi belajar kepada siswa. Pengumpulan data dengan teknik tes untuk mengungkapkan keberhasilan hasil belajar siswa dengan penerapan metode role playing dengan debat aktif dalam pembelajaran agama hindu.

Soal yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan perbaikan. Berdasarkan hasil analisis tes tersebut dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari rata-rata, daya serap dan ketuntasan belajar.

Indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini apabila pada siklus I dan siklus II nilai rata-rata siswa sudah mencapai nilai KKM 80 dengan ketuntasan belajar minimal 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Deskripsi Awal

Gambaran yang diperoleh dari data awal adalah banyaknya peserta didik yang komponen awalnya rendah yaitu 20 siswa (44,44%). Hanya ada 15 siswa (55,56%) yang mampu memperoleh keberhasilan sesuatu harapan. Hal ini merupakan ciri bahwa sebagian besar anak membutuhkan bimbingan dan pengarahan serius untuk dapat meningkatkan perkembangan kemampuan mereka.

Berikut nilai prestasi elajar awal siswa kelas VIIIB semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 SMP Negeri 3 Singaraja.

Tabel 1. Prestasi Belajar Siswa Kelas VIIIB Awal

Nomor Subjek Penelitian	Nilai	Keterangan
1.	75	Tidak Tuntas
2.	85	Tuntas
3.	85	Tuntas
4.	75	Tidak Tuntas
5.	75	Tidak Tuntas
6.	70	Tidak Tuntas
7.	75	Tidak Tuntas
8.	75	Tidak Tuntas
9.	80	Tuntas
10.	75	Tidak Tuntas
11.	80	Tuntas
12.	75	Tidak Tuntas
13.	80	Tuntas
14.	85	Tuntas
15.	85	Tuntas
16.	75	Tidak Tuntas
17.	75	Tidak Tuntas
18.	70	Tidak Tuntas
19.	70	Tidak Tuntas
20.	80	Tuntas
21.	85	Tuntas
22.	70	Tidak Tuntas

23.	85	Tuntas
24.	85	Tuntas
25.	75	Tidak Tuntas
26.	75	Tidak Tuntas
27.	75	Tidak Tuntas
28.	85	Tuntas
29.	70	Tidak Tuntas
30.	85	Tuntas
31.	70	Tidak Tuntas
32.	80	Tuntas
33.	85	Tuntas
34.	70	Tidak Tuntas
35.	75	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai	2715	
Rata-rata (Mean)	77,57	
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	80	
Jumlah Siswa yang Mesti Diremidi	20	
Jumlah Siswa yang Perlu Diberi Pengayaan	16	
Prosentase Ketuntasan Belajar	44,44%	

b. Deskripsi Siklus I

Perencanaan. Adapun persiapan yang direncanakan adalah:(a). Merencanakan penggunaan model pembelajaran Role Playing dengan Debat Aktif, (b). Merencanakan pembelajaran menggunakan lingkungan sehari-hari peserta didik, (c). Merencanakan pembelajaran yang menggunakan diskusi kelompok kecil yang dibantu dengan diskusi perorangan, (d). Merencanakan pembelajaran yang membangkitkan minat belajar.

Pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 9 Agustus 2017, jumlah siswa yang hadir sebanyak 35 siswa. Selain melaksanakan tindakan, peneliti juga mengadakan observasi dan monitoring selama pembelajaran berlangsung, didampingi guru Agama Hindu kelas VIIIA SMP Negeri 3 Singaraja.

Observasi. Diawali dengan guru menanyakan tentang materi sebelumnya dan kebanyakan siswa menjawab lupa, meskipun ada jawaban tetapi yang menjawab hanya siswa yang pandai di kelasnya. Setelah diadakan observasi selama siklus I dilaksanakan evaluasi akhir siklus I, maka diperoleh hasil belajar agama hindu siswa kelas VIII B seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Prestasi belajar siswa Siklus I

Nomor Subjek Penelitian	Nilai	Keterangan
1	85	Tuntas
2	85	Tuntas
3	80	Tuntas
4	85	Tuntas
5	80	Tuntas
6	70	Tidak Tuntas
7	70	Tidak Tuntas
8	85	Tuntas
9	70	Tidak Tuntas
10	85	Tuntas
11	85	Tuntas
12	80	Tuntas
13	85	Tuntas
14	75	Tidak Tuntas
15	85	Tuntas
16	85	Tuntas
17	80	Tuntas
18	85	Tuntas
19	75	Tidak Tuntas
20	75	Tidak Tuntas
21	80	Tuntas
22	70	Tidak Tuntas
23	85	Tuntas
24	85	Tuntas
25	70	Tidak Tuntas
26	85	Tuntas
27	80	Tuntas
28	75	Tidak Tuntas
29	75	Tidak Tuntas
30	75	Tidak Tuntas
31	85	Tuntas
32	75	Tidak Tuntas
33	85	Tuntas
34	70	Tidak Tuntas
35	75	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		2777
Rata-rata (Mean)		79,34
Kriteria Ketuntasan Minimal		80
Prosentase Ketuntasan		60%

Jumlah Siswa yang mesti diremidi	14
Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	21

Nomor Subjek Penelitian	Nilai	Keterangan
1	85	Tuntas
2	90	Tuntas
3	70	Tidak Tuntas
4	85	Tuntas
5	80	Tuntas
6	85	Tuntas
7	90	Tuntas
8	80	Tuntas
9	85	Tuntas
10	85	Tuntas
11	80	Tuntas
12	90	Tuntas
13	80	Tuntas
14	75	Tidak Tuntas
15	85	Tuntas
16	80	Tuntas
17	85	Tuntas
18	75	Tidak Tuntas
19	90	Tuntas
20	80	Tuntas
21	75	Tidak Tuntas
22	90	Tuntas
23	85	Tuntas
24	80	Tuntas
25	85	Tuntas
26	85	Tuntas
27	85	Tuntas
28	90	Tuntas
29	80	Tuntas
30	80	Tuntas
31	80	Tuntas
32	75	Tidak Tuntas
33	80	Tuntas
34	85	Tuntas
35	85	Tuntas
Jumlah Nilai	2895	
Rata-rata (Mean)	82,71	

Kriteria Ketuntasan Minimal	80
Prosentase Ketuntasan	86,11%
Jumlah Siswa yang mesti diremidi	5
Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	31

Melihat prosentase ketuntasan belajar tersebut maka penelitian ini dinyatakan belum berhasil karena melihat kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sebesar 85% sedangkan perolehan hasil ketuntasan belajar secara klasikal baru tercapai 60%, maka penelitian ini belum dinyatakan berhasil. Merujuk dari hal tersebut, maka penelitian harus dilanjutkan pelaksanaan ke siklus II.

Refleksi. Berdasarkan hasil belajar dan keterlibatan siswa tindakan siklus I yang menunjukkan ketuntasan belajar klasikal 60% dengan ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan minimal 85%, atau maksimal 100%. dengan demikian hasil refleksi dapat melihat segala kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I dan memperbaiki kembali dengan melaksanakan suatu tindakan belajar mencapai target.

c. Deskripsi Siklus II

Perencanaan. Beberapa penekanan yang perlu dilakukan pada Siklus II untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik yang masih tergolong kurang baik tingkat kemampuannya adalah : a) anak disuruh memilih teman dekatnya untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami, b). dengan bantuan tersebut diharapkan dari kerjasama itu akan melahirkan ikatan emosi yang erat antar anak yang bisa menumbuhkan tingkat keberanian dan kepercayaan dirinya. Dengan cara tersebut diharapkan kebiasaan anak yang tidak senang belajar akan dapat teratasi.

Pelaksanaan. Pelaksanaan Siklus II difokuskan lebih banyak pada anak yang masih mengalami kesulitan dalam perkembangannya. Anak dibimbing dengan memberitahu hal-hal penting yang merupakan titik kunci penelaahan masalah dan dengan sabar membantu mereka yang berkatagori kurang baik. Pembelajaran diupayakan tidak membosankan dan variasi permainan dijelaskan pada saat pembelajaran dilakukan agar pembelajaran tetap menarik.

Observasi. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus II ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3. Prestasi belajar siswa siklus II

Melihat prosentase ketuntasan belajar tersebut maka penelitian ini dinyatakan berhasil karena melihat ketuntasan belajar yang telah dicapai sebesar 88, melebihi dari kriteria ketuntasan minimal sebesar 80. Demikian pula dengan prosentase ketuntasan sudah mencapai 86,11%, ini sudah melebihi ketuntasan belajar minimal yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 85%, maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Merujuk dari hal tersebut, maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Refleksi. Penilaian yang dapat diberikan terhadap pelaksanaan Siklus II ini yaitu pembelajaran dengan penerapan metode role playing dengan debat aktif telah mampu dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Semua kekurangan-kekurangan yang ada sudah diperbaiki pada siklus ini, sehingga tidak ada yang masih perlu diragukan bahwa indikator yang dituntut untuk diselesaikan tidak ada lagi yang tertinggal. Semua hasil yang diperoleh pada Siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian ini sudah berhasil.

Pembahasan

Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 77,57 menunjukkan bahwa kemampuan anak/siswa dalam mata pelajaran Agama Hindu masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SMP Negeri 3 Singaraja adalah 80. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan metode role playing dengan debat aktif. Akhirnya dengan penerapan metode role playing dengan debat aktif yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 79,34. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 21 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 60%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan metode role playing dengan debat aktif belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penggunaan metode role playing dengan debat aktif tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari metode role playing dengan debat aktif dengan benar dan lebih maksimal. Akhirnya

dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 82,71 Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun kepada penelitian bahwa metode role playing dengan debat aktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari data awal yang rata-rata baru mencapai 77,57 dan jauh dari kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran ini, pada siklus I sudah dapat ditingkatkan menjadi 79,34 dan pada siklus II sudah mencapai rata-rata 82,71 peserta didik yang kemampuan awalnya masih sangat rendah dimana hanya ada 16 yang tuntas, pada siklus I sudah dapat ditingkatkan yaitu ada 21 siswa yang sudah tuntas dan pada siklus II sudah 31 yang tuntas. Dari hasil awal ada 20 siswa yang harus diremidi sedangkan pada siklus II hanya 4 siswa yang mesti diremidi.

Uraian fakta-fakta di atas yang dibarengi dengan penyajian data baik siklus I maupun siklus II yang disampaikan dapat dibuktikan bahwa metode role playing dengan debat aktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Data tersebut dapat membuktikan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian telah tercapai dan hipotesis yang diajukan sudah dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2011. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Dirjend Dikdasmen.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Wardani. I.G.A.K; Julaeha Siti; Marsinah Ngadi (2002) *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta : Universitas terbuka.