

**Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran Dan Menggali Nilai-Nilai Dalam Cerita Ramayana Di SMKN 1 Luwu Utara**

*Ketut Sariati<sup>1</sup>*

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Luwu Utara  
E-mail : [ketutsariati18@guru.smk.belajar.id](mailto:ketutsariati18@guru.smk.belajar.id)

<b>Keywords:</b>	<b>Abstract</b>
<i>Learning Activity, Role Play, Value in Ramayana epic.</i>	<i>Low learning activity in learning Hindu religious education is a challenge at SMKN 1 Luwu Utara, especially in delivering value-based material such as the Ramayana story. This article aims to describe and analyze the effectiveness of the role-playing learning method as an active strategy in increasing student engagement while exploring the noble values of the Ramayana story. This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design on eight grade X and XI students, supported by observation instruments and descriptive statistical analysis and paired sample t-test. The hypothesis proposed is that the role-playing method can significantly increase students' learning activities. The results showed a significant increase in learning activity scores, as well as changes in learning behavior that are more reflective and collaborative. Students are not only physically active in learning but also able to reflect the values of dharma, loyalty, and leadership through dramatic roles. This article contributes to the development of value-based learning models and active participation in the context of Hindu religious education. The findings confirm the urgency of innovating teaching methods that touch on students' cognitive, affective, and spiritual dimensions and are relevant enough to be applied in various character-based learning contexts.</i>

<b>Kata kunci:</b>	<b>Abstrak</b>
<i>Aktivitas Belajar, Bermain Peran, Nilai dalam epos Ramayana</i>	<i>Aktivitas belajar yang rendah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu menjadi tantangan di SMKN 1 Luwu Utara, khususnya dalam penyampaian materi berbasis nilai seperti cerita Ramayana. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas metode pembelajaran bermain peran sebagai strategi aktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menggali nilai-nilai luhur dari kisah Ramayana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>one-group pretest-posttest</i> terhadap delapan siswa kelas X dan XI, didukung</i>

pedoman observasi dan analisis statistik deskriptif serta *uji paired sample t-test*. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor aktivitas belajar yang bermakna, serta perubahan perilaku belajar yang lebih reflektif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya aktif secara fisik dalam pembelajaran, tetapi juga mampu merefleksikan nilai dharma, kesetiaan, dan kepemimpinan melalui peran dramatik. Artikel ini memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis nilai dan partisipasi aktif dalam konteks pendidikan keagamaan Hindu. Temuan ini menegaskan urgensi inovasi metode mengajar yang menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan spiritual siswa, serta relevan untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran berbasis karakter.

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis nilai (Aura et al., 2023; Rønning & Bjørkly, 2019). Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, integrasi antara metode pembelajaran aktif dengan penggalian nilai-nilai spiritual dari epos seperti *Ramayana* menjadi sangat relevan. Berbagai penelitian mutakhir, seperti Mahadewi (2023) dan Permana (2021), menunjukkan bahwa cerita-cerita dalam *Ramayana* tidak hanya mengandung nilai-nilai susila dan kepemimpinan, tetapi juga dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter dan kesadaran etis peserta didik jika disampaikan melalui pendekatan yang partisipatif. Salah satu pendekatan tersebut adalah metode bermain peran (*role playing*), yang terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman nilai (Alfianto et al., 2013; Ariputra, 2024; Fitriyah & Febyanto, 2015; Kusuma & Susilo, 2020; Vizeshfar et al., 2019; Winardy & Septiana, 2023).



**Gambar 1.** Aktivitas belajar siswa kurang semangat (Sumber: Peneliti, 2024)

Observasi awal yang dilakukan di SMKN 1 Luwu Utara menunjukkan bahwa dalam pelajaran Pendidikan Agama Hindu, terutama dalam pengkajian cerita *Ramayana*, peserta didik menunjukkan tingkat aktivitas belajar yang rendah. Berdasarkan hasil angket awal terhadap 8 siswa kelas X dan XI, hanya 28% siswa yang menyatakan pembelajaran selama ini menarik dan memotivasi mereka untuk aktif bertanya dan berdiskusi. Selain itu, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Hindu mengungkapkan bahwa pendekatan yang digunakan masih dominan ceramah dan membaca teks, sehingga siswa kurang merasakan keterlibatan emosional dan kognitif dalam pembelajaran. Observasi kelas juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pasif, tidak antusias ketika diminta menanggapi atau mengaitkan nilai-nilai cerita dengan kehidupan mereka.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti urgensi inovasi dalam metode pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Nugroho, (2023) melalui penggunaan media komik digital pada kisah *Ramayana* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Weni & Negeri (2023) menekankan pentingnya kepemimpinan spiritual dalam epos *Ramayana* yang dapat diteladani siswa melalui penguatan nilai karakter. Sementara itu, Yanto (2015) dan Kusuma & Susilo, (2020) menyimpulkan bahwa metode bermain peran meningkatkan keaktifan dan hasil belajar secara signifikan di berbagai mata pelajaran. Sayangnya, sangat sedikit penelitian yang secara eksplisit menggabungkan metode bermain peran dengan penggalan nilai-nilai Hindu dalam *Ramayana* di jenjang SMK, khususnya di wilayah Sulawesi.

Melalui artikel ini, peneliti berupaya untuk mengetahui cara meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui metode pembelajaran bermain peran dan menggali nilai-nilai dalam cerita *Ramayana*. Kajian ini penting untuk memperkaya strategi pembelajaran pendidikan karakter berbasis teks Hindu, sekaligus menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan nilai dan praktik pembelajaran konvensional yang cenderung kurang partisipatif.

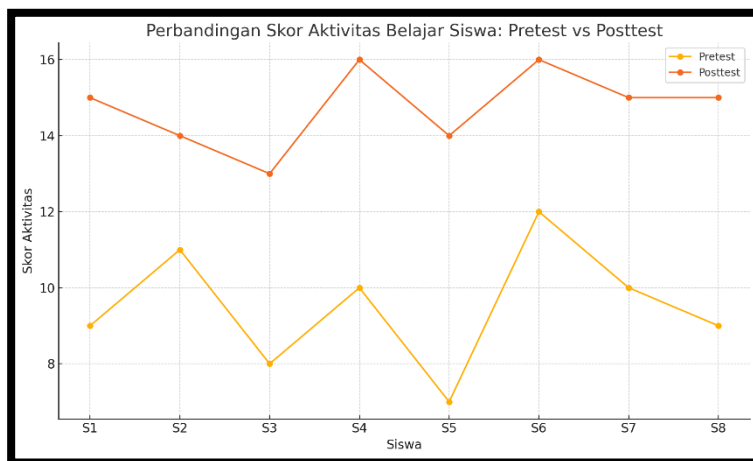
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan pemahaman nilai-nilai luhur dari cerita *Ramayana*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru-guru Pendidikan Agama Hindu dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis nilai dan partisipasi aktif.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimen tipe *one-group pretest-posttest*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*), sedangkan variabel dependen adalah aktivitas belajar siswa. Subjek penelitian berjumlah 8 siswa kelas X dan XI SMKN 1 Luwu Utara yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dengan topik nilai-nilai kehidupan dalam cerita *Ramayana*. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa yang dikembangkan berdasarkan indikator keterlibatan aktif seperti partisipasi dalam diskusi, antusiasme saat memerankan tokoh, keberanian mengemukakan pendapat, dan kerjasama antar siswa. Setiap indikator diberi skor menggunakan skala *Likert* 1–4. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung pada saat pembelajaran berlangsung selama tiga pertemuan dan didukung dokumentasi serta catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif untuk melihat rata-rata skor aktivitas sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data terhadap delapan siswa kelas X SMKN 1 Luwu Utara, diperoleh temuan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan dampak yang positif terhadap aktivitas belajar siswa. Tabel statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas belajar meningkat dari 9,50 pada *pretest* menjadi 14,75 pada *posttest*. Selain itu, simpangan baku menurun dari 1,60 menjadi 1,03, yang mengindikasikan bahwa distribusi skor siswa menjadi lebih homogen setelah perlakuan. Skor minimum meningkat dari 7 menjadi 13, dan skor maksimum naik dari 12 menjadi 16, menunjukkan peningkatan menyeluruh di antara semua partisipan.



**Gambar 3.** Terlihat peningkatan dari Posttest – Pretest  
(Sumber: Peneliti, 2024)

Visualisasi data memperlihatkan secara jelas pola peningkatan skor pada masing-masing siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran bermain peran. Ini menegaskan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan skor rata-rata, tetapi juga meningkatkan performa individu secara merata.

Analisis ini mendukung hipotesis bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan, dan secara praktis menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis nilai-nilai luhur seperti yang terkandung dalam cerita *Ramayana*, mampu memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu secara lebih efektif.

### Nilai-Nilai yang Dapat Digali dari Cerita Ramayana:

Kepatuhan terhadap *Dharma* (Kebenaran dan Kewajiban Moral). Tokoh Rama digambarkan sebagai figur yang sangat menjunjung tinggi dharma, baik sebagai anak (taat kepada orang tua), suami (setia kepada Shinta), maupun sebagai raja (adil dan bijaksana). Nilai ini menanamkan kesadaran akan pentingnya menjalani kehidupan dengan memegang prinsip moral dan tanggung jawab.

Kesetiaan dan Pengorbanan. Kesetiaan Shinta terhadap Rama, maupun kesetiaan Laksmana yang rela menemani Rama ke hutan, merupakan teladan nilai kesetiaan dalam relasi keluarga dan sosial. Hal ini bisa digali dalam pembelajaran untuk menanamkan semangat pengorbanan demi kebaikan bersama.

Keberanian dan keteguhan hati. Rama, Laksmana, dan Hanoman menunjukkan keberanian luar biasa dalam menghadapi musuh dan rintangan. Nilai ini penting untuk

membentuk karakter siswa yang berani bertindak benar, tegas dalam prinsip, dan siap menghadapi tantangan hidup.

Rasa hormat kepada orang tua dan guru (Guru Bhakti dan *Pitra Yajña*). Karakter Rama dan Laksmana mencerminkan sikap hormat kepada orang tua dan guru sebagai bagian dari Yajña. Nilai ini penting dalam konteks pendidikan karakter di sekolah untuk membentuk sikap sopan dan santun.

Kerjasama dan persaudaraan (Kebersamaan dalam Tujuan Mulia). Kolaborasi antara Rama, Hanoman, dan pasukan wanara dalam membebaskan Shinta menunjukkan pentingnya kerjasama, solidaritas, dan saling membantu. Ini dapat diinternalisasi siswa melalui bermain peran dalam kelompok.

Keteguhan dalam menghadapi godaan dan fitnah. Episode penculikan Shinta dan berbagai fitnah terhadapnya memperlihatkan ujian terhadap integritas dan moralitas. Nilai ini mengajarkan pentingnya menjaga harga diri dan kehormatan, serta bersabar dalam menghadapi fitnah.

Keadilan dan kepemimpinan (*Astha Brata*). Rama sebagai raja digambarkan menjalankan prinsip-prinsip *Astha Brata* (seperti adil, pemaaf, berwibawa, dan welas asih), yang merupakan filosofi kepemimpinan Hindu. Nilai ini relevan ditanamkan dalam membentuk jiwa kepemimpinan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Rata-rata skor aktivitas belajar meningkat dari 9,50 pada pretest menjadi 14,75 pada *posttest*. Kenaikan ini tidak hanya tampak pada skor rata-rata, tetapi juga terlihat dari penyebaran skor yang lebih merata dan homogen, sebagaimana ditunjukkan dalam grafik perbandingan aktivitas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berhasil menciptakan suasana belajar yang inklusif dan mampu mengaktifkan semua siswa, termasuk mereka yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran.



**Gambar 2.** Siswa merenung setelah memainkan peran dan menggali nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Ramayana.  
(Sumber: Peneliti, 2024)

Temuan ini menguatkan hasil-hasil penelitian sebelumnya. Kusuma & Susilo (2020) menyatakan bahwa metode bermain peran meningkatkan keterlibatan siswa karena pembelajaran berlangsung secara langsung, kreatif, dan partisipatif. Hal ini senada dengan temuan Fitriyah & Febyanto (2015) yang menyatakan bahwa melalui bermain peran, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga secara afektif dan psikomotorik, sehingga seluruh aspek pembelajaran dapat tersentuh. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, penggunaan cerita *Ramayana* sebagai sumber nilai memberikan dimensi spiritual dan moral yang lebih mendalam dalam kegiatan bermain peran.

Nilai-nilai luhur yang tergambar dalam *Ramayana* seperti dharma (kebenaran), kesetiaan, kepemimpinan, dan keberanian, mampu diinternalisasi siswa secara lebih bermakna ketika mereka memerankan tokoh-tokoh seperti Rama, Shinta, Laksmana, dan Hanoman. Proses internalisasi nilai melalui metode aktif ini sangat sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis nilai (*value-based education*), di mana siswa mengalami langsung peran sosial dan spiritual dalam konteks naratif dan dramatik. Hal ini membuat proses belajar tidak lagi sebatas menerima informasi, tetapi menjadi pengalaman hidup yang mendidik karakter.

Peningkatan aktivitas siswa juga didukung oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dinamis. Pembelajaran yang sebelumnya berlangsung satu arah berubah menjadi dialogis dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih bebas dalam mengekspresikan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Hindu dalam cerita *Ramayana*, serta menjalin kerja sama dalam merancang dan menampilkan adegan-adegan yang merepresentasikan nilai tersebut. Guru dalam hal ini tidak lagi hanya sebagai pemberi materi, tetapi berperan sebagai

fasilitator dan pembimbing, menciptakan ruang bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang secara aktif.

Dari sisi pedagogis, keberhasilan metode bermain peran dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa mendukung kerangka teori konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana proses belajar dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman bermakna. Pengalaman siswa dalam memerankan tokoh tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, tetapi juga menumbuhkan empati dan pemahaman kontekstual terhadap nilai-nilai spiritual Hindu.

Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu, khususnya dalam konteks penggalan nilai-nilai dalam Ramayana. Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini juga memperkuat pentingnya integrasi antara pendekatan pedagogis aktif dengan konten lokal dan spiritual sebagai bagian dari penguatan pendidikan karakter di sekolah.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menggali nilai-nilai luhur dalam cerita Ramayana pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMKN 1 Luwu Utara. Peningkatan skor aktivitas belajar dari *pretest ke posttest* yang signifikan mengindikasikan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, kontekstual, dan menyenangkan. Sintesis antara data kuantitatif dan observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih aktif secara fisik dan verbal, tetapi juga lebih reflektif dalam memahami dan mengekspresikan nilai-nilai seperti dharma, kesetiaan, dan kepemimpinan. Temuan ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis nilai dan pengalaman hidup, serta memperkuat posisi metode bermain peran sebagai pendekatan pedagogis yang relevan dan aplikatif dalam pendidikan karakter berbasis teks Hindu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfianto, A. B., Sulistiono, & Utami, B. (2013). Penerapan Model Bermain Peran pada Materi Sistem Pernapasan terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Semen Kediri. *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS*.
- Ariputra, I. P. S. (2024). Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Melalui Cerita Ramayana Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Di Sd Fajar Harapan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 10(02), 147–159.

- Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *Journal of Educational Research*, 116(3). <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Fitriyah, C. Z., & Febyanto, H. (2015). Model bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 34–40.
- Kusuma, J. H., & Susilo, S. (2020). Intercultural and Religious Sensitivity among Young Indonesian Interfaith Groups. *Religions*. <https://doi.org/10.3390/re11010026>
- Made Weni, N., & Negeri, Sa. S. (2023). Nilai-Nilai Kepemimpinan Hindu Pada Tokoh Rama Dan Laksamana Dalam Epos Ramayana. In *Jurnal Agama Hindu II* (Vol. 3, Issue 2).
- Mahadewi, I. A. G. A. (2023). Nilai-Nilai Kehidupan Dalam Wiracarita Ramayana. *ŚRUTI: Jurnal Agama Hindu*, 3(2), 269–275.
- Nugroho, S. (2023). *Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana 43 Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana Digital Comics as Javanese Language Learning Media Subtopic: The Story of Ramayana*. 20(1), 43–60. <https://doi.org/10.25105/dim.v20i1.5395>
- Permana, I. D. G. D. (2021). Nilai-Nilai Susila Dalam Wiracarita. *Widya Katambung: Jurnal Filsafat Agama Hindu*, 12(1).
- Rønning, S. B., & Bjørkly, S. (2019). The use of clinical role-play and reflection in learning therapeutic communication skills in mental health education: An integrative review. In *Advances in Medical Education and Practice* (Vol. 10). <https://doi.org/10.2147/AMEP.S202115>
- Vizeshfar, F., Zare, M., & Keshtkaran, Z. (2019). Role-play versus lecture methods in community health volunteers. *Nurse Education Today*, 79. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.05.028>
- Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. In *Social Sciences and Humanities Open* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).