
Penerapan Pembelajaran *Role playing game* (RPG) dalam Materi Pengurusan Jenazah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Islam Roushon Fikr

Muhamad Khoirur Roziqin, Ahmad Ainur Rofiq

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: indra@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of implementing the role playing game learning method in improving student learning outcomes in the material on adab towards corpses in class IX of Roushon Fikr Islamic Middle School. The research method used is quantitative with a pre-test and post-test design. The research population was all students in class IX of Roushon Fikr Islamic Middle School for the 2023/2024 academic year, with a sample of 28 students selected randomly. The research instrument used was multiple choice questions to measure student learning outcomes. Data were analyzed using paired t-test to compare pre-test and post-test results. The research results showed that there was a significant increase in student learning outcomes after implementing the role playing game method ($p < 0.05$). Thus, it can be concluded that the role playing game method is effective in improving student learning outcomes on adab towards corpses in class IX of Roushon Fikr Islamic Middle School.

Keywords: *RPG Learning, Corpse Management, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran role playing game dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi adab kepada jenazah di kelas IX SMP Islam Roushon Fikr. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP Islam Roushon Fikr tahun ajaran 2023/2024, dengan sampel sebanyak 28 siswa yang dipilih secara acak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode role playing game ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode role playing game efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi adab kepada jenazah di kelas IX SMP Islam Roushon Fikr.

Kata Kunci: *Pembelajaran RPG, Pengurusan Jenazah, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan potensi dirinya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara (Saragih et al., 2021). Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik sehingga menjadi determinan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Peserta didik yang sedang mengikuti proses pembelajaran baik pada tingkat dan jenjang pendidikan tertentu, tentunya menginginkan hasil belajar yang baik (Harahap et al., 2021). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah yang dalam pelaksanaannya siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan

sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif (Hamid, 2020).

Pengurusan jenazah merupakan bagian integral dari kehidupan masyarakat, terutama dalam konteks nilai-nilai kemanusiaan dan budaya (Hamidi et al., 2020). Siswa yang belajar tentang pengurusan jenazah tidak hanya memperoleh pengetahuan praktis, tetapi juga memahami nilai-nilai etis dan spiritual yang terkait dengan proses tersebut. Namun, pembelajaran materi pengurusan jenazah seringkali dianggap kering dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi ini.

Pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2011). Pada tingkat pendidikan formal, hasil belajar sangat penting dalam mengevaluasi efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Hal ini membantu guru dan lembaga pendidikan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan di mana siswa perlu mendapatkan bantuan tambahan. Hasil belajar juga memberikan umpan balik yang berharga bagi siswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka dalam pemahaman materi serta untuk memperbaiki kinerja belajar mereka di masa depan (Mudjiono, 2009). Bila secara psikologis siswa kurang tertarik dengan tata cara yang digunakan guru, hingga dengan sendirinya siswa hendak membagikan umpan balik psikologis yang kurang menunjang dalam proses pendidikan. Indikasinya merupakan mencuat rasa tidak simpati terhadap guru, tidak tertarik dengan materi- materi pendidikan, serta lama- kelamaan mencuat perilaku acuh tidak acuh terhadap mata pelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *role playing game* (RPG) dalam konteks pembelajaran materi pengurusan jenazah.

Metode *role playing* adalah pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman dari materi pelajaran dengan cara siswa berakting memainkan peran secara sadar. Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga akan lebih memahami dan mengingat materi pelajaran yang disampaikan (Ananda, 2018). Arti *role* secara harfiah adalah peran, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang dia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Ridwan & Amaliyyah, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan pembelajaran RPG dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Islam Roushon Fikr. Metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari siswa yang terlibat dalam pembelajaran ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-test* dan *post-test*. Desain ini melibatkan pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing game* dalam pembelajaran materi adab kepada jenazah. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 5 Maret 2023 sampai dengan 14 April 2023. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 Siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis yang dirancang khusus untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi pengurusan jenazah sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran (Sugiyono, 2019). Tes ini terdiri dari sejumlah pertanyaan yang mencakup berbagai aspek materi pelajaran yang diajarkan. Tes *pre-test* dilakukan sebelum perlakuan pembelajaran dimulai untuk kedua kelompok, sedangkan tes *post-test* dilakukan setelah perlakuan pembelajaran selesai. Dua kelas siswa kelas IX SMP Islam Roushon Fikr dipilih sebagai subjek penelitian. Kelas tersebut dipilih secara acak untuk menerima perlakuan pembelajaran dengan metode *role playing game* (RPG), sementara kelas lainnya menjadi kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Penentuan kelompok perlakuan dan kontrol dilakukan secara acak untuk meminimalkan bias penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu:

- a. *Pre-test*: Siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengukur hasil belajar awal mereka sebelum penerapan metode *role playing game*.

- b. Penerapan metode *role playing game*: Dalam tahap ini, guru menerapkan metode *role playing game* dalam pembelajaran materi adab kepada jenazah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok mendapatkan skenario yang berbeda terkait dengan pengurusan jenazah. Misalnya, kelompok 1 berperan sebagai anggota keluarga yang mengurus jenazah, kelompok 2 berperan sebagai petugas pemandian jenazah, dan seterusnya. Siswa diminta untuk mempelajari skenario tersebut dan mempersiapkan peran mereka masing-masing.
- c. Pelaksanaan *role playing game*: Setiap kelompok mempraktikkan skenario yang telah disiapkan, dan siswa lain mengamati serta memberikan umpan balik. Guru juga memberikan penjelasan dan pembetulan jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam simulasi yang dilakukan.
- d. Evaluasi dan refleksi: Setelah simulasi selesai, guru memfasilitasi diskusi kelas untuk membahas pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa diminta untuk menyampaikan pengalaman dan pemahaman mereka selama proses *role playing game*.
- e. *Post-test*: Siswa diberikan soal *post-test* yang sama dengan soal *pre-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka setelah penerapan metode *role playing game*.

Dalam menganalisis data, data hasil belajar yang diperoleh dari tes tertulis dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai, seperti uji-t untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role playing game* (Sugiyono, 2019). Sebelum melakukan uji-t berpasangan, dilakukan uji normalitas data untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal.

Uji Normalitas Data

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai X^2

O_i = Nilai observasi

E_i = Nilai expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi) ($\pi \times N$)

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi)

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

Kelas IX = Kelompok Eksperimen

O_1 = *pretest* kelompok eksperimen

X = perlakuan kelas eksperimen (pembelajaran dengan Metode RPG)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil observasi di lapangan terkait penerapan metode RPG terhadap hasil belajar siswa materi Adab kepada Jenazah kelas IX SMP Islam Roushon Fikr maka hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Hasil

Berdasarkan data *pre-test*, dapat dilihat bahwa sebelum intervensi, hasil belajar siswa terhadap materi Adab kepada Jenazah relatif sama di kedua kelompok. Rata-rata skor kelompok kontrol dapat menjadi acuan untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah intervensi. Adapun hasil *pre test* siswa kelas IX SMP Islam Roushon Fikr adalah 72. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata masih dalam kategori sedang.

Berdasarkan data *post-test*, dapat dilihat bahwa setelah intervensi, hasil belajar siswa terhadap materi Adab kepada Jenazah relatif sama di kedua kelompok. Rata-rata skor kelompok eksperimen siswa kelas IX SMP Islam Roushon Fikr adalah 87. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata masih dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Statistik	Pre tes	Post Tes
Nilai tertinggi	81	94
Nilai terendah	52	82
Rata-rata	72	87
Standar Deviasi	7.06	3.2

Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode RPG. Skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen (pembelajaran dengan RPG) adalah 87, sedangkan skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) adalah 72. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam pencapaian hasil belajar.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan metode *Role playing game* (RPG) dalam pembelajaran pengurusan jenazah menunjukkan potensi besar dari pendekatan ini dalam konteks pendidikan. Secara khusus, penggunaan RPG memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menghadapi tantangan nyata, dan berkolaborasi dengan sesama siswa. Melalui pengalaman langsung dalam situasi yang disimulasikan, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kritis yang relevan dengan pengurusan jenazah. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasanah (Nurhasanah et al., 2016) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya setelah diterapkannya *role playing* pada pembelajaran tersebut, untuk menilai hasil belajarnya, yakni sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi pendidik dan penyelenggara pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Metode RPG bukan hanya sekadar alat untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, interaktif, dan menarik bagi siswa. Peran dan fungsi guru sangat menentukan serta mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui bermacam sumber dan media (Martini, 2023). Guru perlu mempertimbangkan integrasi metode pembelajaran inovatif seperti RPG ke dalam rencana pembelajaran mereka, serta memperoleh pelatihan dan dukungan yang diperlukan untuk menerapkannya secara efektif.

Pertama, metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi atau permainan peran. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka, sehingga materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami dan diingat.

Kedua, metode *role playing game* membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam materi adab kepada jenazah menjadi lebih konkret dan nyata. Dengan mempraktikkan secara langsung tata cara memandikan, mengafani, menyalatkan, dan menguburkan jenazah, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan mengingatnya dengan lebih baik.

Ketiga, metode ini memberikan umpan balik yang berharga bagi siswa. Selama simulasi, siswa lain dan guru dapat memberikan komentar, saran, atau perbaikan atas praktik yang dilakukan. Umpan balik ini membantu siswa untuk menyadari kesalahan atau kekurangan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi adab kepada jenazah.

Keempat, metode *role playing game* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan terlibat dalam simulasi atau permainan peran, siswa menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Hal ini tentunya dapat meningkatkan penyerapan materi oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan pembelajaran RPG efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pengurusan jenazah. Hal ini sesuai skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen (pembelajaran dengan RPG) adalah 85, sedangkan skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) adalah 72. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Implikasi penelitian ini adalah pentingnya penerapan metode pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan agama, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2018). Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar* (Bumi Aksara (ed.); p. 27).
- Hamid, A. (2020). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dalam Pembelajaran*. BDK Banjarmasin Kemeterian Agama Republik Indonesia. <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/artikel/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dalam-pembelajaran-h-abdul-hamid>
- Hamidi, I., Atiyatna, D. P., Mahdi, A., & Bashir, A. (2020). Penyuluhan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah Bagi. *Journal of Sriwijaya Community Services*, 1(2), 125–133.
- Harahap, H. S., Hrp, N. A., Nasution, I. B., Harahap, A., Harahap, A., & Harahap, A. (2021). Hubungan Motivasi Berprestasi, Minat dan Perhatian Orang Tua Terhadap Kemandirian Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1133–1143.
- Martini. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Materi Berbusana pada Kelas X OTKP di SMKS YPKK Limbung. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1), 1553–1560. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1423>
- Mudjiono, D. D. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Ridwan, & Amaliyyah, R. (2021). *Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak*. February, 6.
- Saragih, A. Y. N., Abi, A. R., Mahulae, S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Hasil Belajar Tema Pahlawanku Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3980–3984.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, edisi cetakan kedua*. Alfabeta cv.