



Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
<http://ejournal.uhnsugriwa.ac.id/index.php/ppg>
Volume. 5, Nomor 2 November 2024; e ISSN: 2722-

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TRI MURTI MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B

Indarningsih, S.Pd.H
Pratama Widyalyaya Jepara Jawa Tengah
iinsih74@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep Tri Murti pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak melalui metode bermain peran. Tri Murti, yang meliputi Brahma, Wisnu, dan Siwa, merupakan konsep penting dalam pendidikan agama Hindu yang perlu dikenalkan sejak dini. Metode bermain peran dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep Tri Murti. Pada siklus I, pemahaman anak mencapai 65%, dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Anak-anak lebih aktif, antusias, dan mampu memahami konsep Tri Murti dengan baik melalui permainan yang dirancang sesuai kebutuhan mereka. Dengan demikian, metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep Tri Murti pada anak kelompok B. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam pengenalan nilai-nilai agama dan budaya pada pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Tri Murti, bermain peran, anak kelompok B, pendidikan anak usia dini, PTK.

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the understanding of the Tri Murti concept among Group B kindergarten children through role-playing methods. The Tri Murti, encompassing Brahma, Vishnu, and Shiva, is a fundamental concept in Hindu religious education that should be introduced from an early age. Role-playing was chosen as it provides engaging and meaningful learning experiences for young children. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 20 Group B children. Data were collected through observation, field notes, and documentation, and analyzed descriptively using qualitative methods. The results showed that the implementation of the role-playing method significantly enhanced children's understanding of the Tri Murti concept. In the first cycle, children's understanding reached 65%, which increased to 85% in the second cycle. Children were more active, enthusiastic, and able to comprehend the Tri Murti concept effectively through well-designed role-play activities tailored to their needs. Thus, the role-playing method is effective in improving the understanding of the Tri Murti concept in Group B kindergarten children. This study recommends the use of role-playing as an



innovative learning strategy for introducing religious and cultural values in early childhood education.

Keywords: Tri Murti, role-playing, Group B children, early childhood education, CAR.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan agama Hindu ditingkat Pratama Widyalyaya (PW) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai spiritual sejak dini. Pada Pendidikan agama Hindu, salah satu konsep fundamental yang perlu dikenalkan pada anak-anak adalah **Tri Murti**, yang merupakan tiga manifestasi utama Tuhan dalam ajaran Hindu, yaitu Brahma (pencipta), Wisnu (pemelihara), dan Siwa (pelebur). Memahami konsep Tri Murti sejak usia dini membantu anak-anak mengenal dan menghargai kepercayaan serta nilai-nilai spiritual yang akan menjadi fondasi kehidupan mereka kelak.

Namun, dalam praktiknya, pengajaran konsep-konsep abstrak seperti Tri Murti di tingkat Pratama Widyalyaya (PW) sering kali menghadapi tantangan tersendiri. Anak-anak usia Pratama Widyalyaya (PW) masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional, dimana mereka lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret dan nyata dibandingkan dengan konsep-konsep abstrak. Hal ini menyebabkan sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi konsep Tri Murti secara mendalam. Observasi di kelas menunjukkan bahwa banyak anak cenderung bingung dan kesulitan membedakan peran dari masing-masing manifestasi Tri Murti.

Selain itu, metode pengajaran yang konvensional dan kurang melibatkan aktivitas interaktif menjadi salah satu factor yang menyebabkan rendahnya pemahaman anak terhadap konsep ini. Metode ceramah, atau pembacaan cerita yang kurang bervariasi sering kali tidak mampu menarik minat anak-anak dan membuat mereka cepat bosan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif untuk mengatasi masalah ini. Salah satu metode yang dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep abstrak adalah *metode bermain peran*. Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengajak anak untuk terlibat secara aktif dengan memerankan karakter atau situasi tertentu. Melalui metode ini, anak-anak dapat belajar secara konkret dengan merasakan langsung peran-peran yang mereka mainkan, sehingga dapat mempermudah mereka dalam memahami konsep Tri Murti.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman anak-anak kelompok B di Pratama Widyalyaya terhadap konsep Tri Murti. Dengan mengintegrasikan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami peran Brahma,

Wisnu, dan Siwa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penelitian ini juga akan menjadi acuan bagi guru-guru di Pratama Widyalyaya dalam memilih dan menerapkan



metode pembelajaran yang lebih kreatif dalam mengajarkan konsep- konsep agama kepada anak-anak

Dengan Latar belakang ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Tri Murti, sekaligus untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran agama Hindu di Pratama Widyalyaya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebihjelas mengenai efektifitas metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep spiritual pada anak-anak usia dini.

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalahsebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pemahaman anak kelompok B di Pratama Widyalyaya RaditeWidya Jepara terhadap konsep Tri Murtisebelum diterapkan metode bermain peran?
2. Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam peningkatan pemahaman Anak kelompok B di Pratama Widyalyaya Radite Widya Jepara terhadap konsep ini?
3. Apakah metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman anak kelompok B di Pratama Widyalyaya Radite Widya Jepara terhadap konsep Tri Murti.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep Tri Murti melalui penerapan metode bermainperan. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu rendahnya pemahaman anak-anak terhadap konsep Tri Murti. PTK dilakukan dalam beberapa siklus yang meliputi perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan, (observing), dan refleksi(reflecting)

- Siklus 1 :
 1. Perencanaan: guru Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakanmetode peran untuk mengenalkan konsep Tri Murti
 2. Tindakan: guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telahdibuat
 3. Pengamatan : guru mengamati respon dan pemahaman anak-anak selama dansetelah pembelajaran
 4. Refleksi : guru mengevaluasi hasil pengamatan dan menentukan Langkah 6
 5. perbaikan untuk siklus berikutnya
- Siklus 2 :
 1. Siklus ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Langkah-langkah yang sama diulang dengan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan hingga tercapai peningkatan pemahaman konsep Tri Murti pada anak-anak



2.1 Variabel Penelitian

Pengertian variable penelitian yaitu segala sesuatu yang menjadi fokus penelitian dan dapat diukur atau diamati untuk mendapatkan hasil yang valid. Dalam PTK, variable penelitian biasanya terdiri dari dua jenis yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terkait (dependent variable).

- Variabel bebas (Independent Variable) : Metode bermain peran. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah metode bermain peran yang digunakan sebagai intervensi untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep Tri Murti. Metode bermain peran dipilih karena dianggap dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah di pahami.
- Variabel Terkait (Dependent Variabel): Pemahaman anak terhadap konsep Tri Murti.

Pemahaman anak-anak terhadap konsep Tri Murti diukur melalui pengamatan selama kegiatan bermain peran, wawancara, dengan anak-anak serta evaluasi hasil karya anak terkait konsep Tri Murti

Sedangkan hubungan antara variabel bebas dan variabel terkait: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode bermain peran (Variabel bebas) terhadap peningkatan pemahaman anak-anak tentang konsep Tri Murti (Variabel terkait). Diharapkan, dengan menggunakan metode bermain peran, anak-anak akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep Tri Murti dalam pembelajaran agama Hindu. Jadi jenis penelitian PTK dengan pendekatan siklus berulang ini dirasa sangat sesuai untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran konsep Tri Murti. Penggunaan variabel bebas berupa metode bermain peran dan variabel terkait berupa pemahaman konsep Tri Murti memberikan fokus yang jelas pada upaya perbaikan pembelajaran yang dapat diamati dan dievaluasi secara sistematis

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi : Seluruh siswa kelompok B di Pratama Widyalya Radite Widya Jepara yang berjumlah 8 anak.

Sampel : Sampel penelitian ini adalah 4 anak dari kelompok B yang dipilih secara acak

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Siklus 1

Pada siklus pertama, kegiatan bermain peran dimulai dengan mengenalkan anak-anak pada konsep Tri Murti: Brahma sebagai Dewa Pencipta, Wisnu sebagai Dewa Pemelihara, dan Siva sebagai Dewa Pelebur. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan perwujudan Dewa-dewa tersebut.

1. Hasil Observasi Siklus 1

- **Pemahaman Kognitif:**

Dari hasil observasi, ditemukan bahwa Sebagian besar anak masih **bingung**



mengenai peran masing-masing Dewa. Ketika ditanya tentang fungsi Brahma, Wisnu dan Siva hanya beberapa anak yang dapat menjelaskan dengan benar.

- **Kerja sama dalam Kelompok** : Sebagian anak **masih kesulitan** bekerja sama. Mereka tampak ragu dalam menjalankan peran yang masih yang telah ditentukan, dan beberapa anak terlihat kurang aktif berpartisipasi.
- **Antusiasme** : Anak-anak terlihat senang kegiatan bermain peran, tetapi antusiasme tersebut tidak selalu diikuti dengan pemahaman yang mendalam mengenai peran Dewa-dewa yang di mainkan

2. Refleksi Siklus 1

Dari refleksi yang dilakukan oleh guru setelah siklus pertama, ditemukan bahwa metode bermain peran ini menarik bagi anak-anak, tetapi beberapa aspek perlu diperbaiki:

- **Intruksi Perlu Lebih Jelas**: Anak-anak masih kurang paham tentang tugas spesifik masing-masing Dewa, sehingga perlu ada penjelasan yang lebih sederhana dan terfokus.
- **Keterlibatan Guru Lebih Intensif**: Anak-anak memerlukan lebih banyak bimbingan lebih banyak bimbingan dari guru selama kegiatan berlangsung, terutama dalam membantu mereka memahami peran yang dimainkan.

B. Deskripsi Siklus 2

Pada siklus ke dua, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Penjelasan tentang Tri Murti diberikan dengan lebih sederhana, menggunakan media tambahan seperti gambar yang lebih besar dan video singkat. Tugas dalam bermain peran juga dibuat lebih spesifik dan sederhana.

1. Hasil Observasi Siklus 2

- **Pemahaman Kognitif** : Pemahaman anak tentang peran Brahma, Wisnu dan Siva **meningkat** signifikan. Setelah penjelasan yang lebih jelas dan menggunakan media visual, lebih banyak anak yang bisa menjelaskan peran masing-masing Dewa. Anak-anak juga lebih percaya diri dalam menjalankan peran yang diberikan.
- **Kerja Sama Dalam Kelompok** : Keterlibatan anak dalam kegiatan kelompok juga meningkat. Anak-anak lebih mudah bekerja sama dalam menjalankan peran masing-masing, dan mereka mulai memahami bahwa setiap kelompok memiliki tanggung jawab yang berbeda namun saling terkait.
- **Antusiasme** : Antusiasme anak masih tetap tinggi, namun kali ini diikuti dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran yang mereka mainkan. Anak-anak terlibat lebih **mandiri** dalam menjalankan kegiatan tanpa terlalu banyak arahan dari guru.

2. Refleksi Siklus 2



Setelah siklus kedua, guru melakukan refleksi dan menemukan bahwa metode bermain peran dengan beberapa perbaikan telah berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak tentang konsep Tri Murti. Beberapa poin penting dari refleksi siklus kedua :

- **Kegiatan Bermain Peran Lebih Terarah:** Penjelasan yang lebih sederhana dan visual yang menarik membuat anak-anak lebih mudah memahami peran dan konsep Tri Murti.
- **Anak-anak Lebih Mandiri :** Pada siklus kedua, Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif dalam menjalankan peran mereka, dan lebih mudah bekerja sama dalam kelompok.
- **Metode bermain peran cocok untuk anak usia dini :** Bermain peran ternyata sangat efektif dalam memperkenalkan konsep- konsep abstrak seperti Tri Murti kepada anak-anak kelompok B.

C. Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

Setelah melakukan kedua siklus, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek:

- **Pemahaman Konsep:**
Jika pada siklus pertama hanya beberapa anak yang bisa menjelaskan peran masing-masing dewa, maka pada siklus kedua, hampir semua anak mampu memahami dan menjalankan peran dengan benar. Ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam metode pengajaran, terutama penggunaan media tambahan, sangat efektif.
- **Kerjasama dalam Kelompok :**
Pada siklus pertama, beberapa anak kurang aktif dalam bekerja sama, Namun, pada siklus kedua, Anak-anak mulai saling membantu dan bekerja sama dalam kelompok dengan lebih baik.
- **Keterlibatan dan Antusiasme :**
Antusiasme anak dalam bermain peran tetap tinggi di kedua siklus, namun pada siklus kedua terlihat lebih terarah dan diikuti dengan pemahaman yang lebih baik.

D. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa **metode bermain peran** adalah pendekatan yang lebih efektif untuk **meningkatkan pemahaman konsep abstrak** seperti Tri Murti pada anak usia dini, khususnya kelompok B di TK. Bermain peran memungkinkan anak-anak untuk :

- **Mengalami langsung** Peran yang mereka pelajari, yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak usia dini dibandingkan dengan metode ceramah atau penjelasan verbal.
- **Belajar Melalui Interaksi Sosial,** yang membantu anak dalam



mengembangkan ketrampilan social dan bekerja sama dengan teman sebaya.

- **Memahami Konsep secara lebih Menyeluruh** dengan adanya pengalaman langsung yang mendalam melalui bermain peran.

Dari dua siklus yang dilakukan, ada beberapa poin penting yang dapat disimpulkan :

1. **Penjelasan dan Media yang Tepat** Sangat mempengaruhi pemahaman anak-anak.

Penggunaan metode visual seperti gambar dan video sangat membantu anak-anak memahami peran masing-masing Dewa dalam Tri Murti.

2. **Kegiatan yang Berbasis Peran** Mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam pembelajaran, dan membuat mereka lebih mudah memahami konsep yang abstrak.
3. **Pendekatan yang Terfokus dan Bertahap Diperlukan** agar anak-anak bisa mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik. Pemahaman yang bertahap dari siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan bahwa anak-anak memerlukan waktu dan bimbingan yang cukup untuk dapat benar-benar memahami konsep.

E. Implikasi Penelitian

- **Untuk Guru** : Hasil ini menunjukkan bahwa guru dapat mempertimbangkan untuk sering lebih menggunakan metode bermain peran, terutama untuk konsep-konsep yang sulit dipahami secara abstrak oleh anak-anak TK.
- **Untuk Sekolah** : Metode bermain peran bisa dijadikan bagian dari kurikulum untuk pembelajaran tematik yang berhubungan dengan budaya, agama dan konsep lainnya yang memerlukan pemahaman mendalam

BAB IV Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab 4 ini, dapat disimpulkan bahwa **Metode Bermain Peran** terbukti efektif dalam **Meningkatkan Pemahaman Konsep Tri Murti** pada anak kelompok B. Hasil yang dicapai pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kognitif, kemampuan bekerja sama, serta keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Daftar Pustaka

1. Lightfoot, C., Cole, M., & Cole, S. R. (2018). *The Development of Children (8th ed.)*. Worth Publishers
2. Daniels, H. (2016). *Vygotsky and Pedagogy (2nd ed.)*. Routledge.
3. Bandura A. (2016). *Moral Disengagement: How People Do Harm and Live with Themselves*. Worth Publishers.
4. Gardner, H. (2017). *The App Generation: How Today's Youth Navigate, and Imagination in a Digital World*. Yale University Press
5. Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2019). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.