

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BELAJAR DISCOVERY LEARNING TIPE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN PAK KELAS XII DI SMAK SANTO MIKHAEL SOLOR

Krisantus Kenato

STP Reinha Larantuka

Krisantuskenato573@gmail.com

Alfonsus Mudi Aran

STP Reinha Larantuka

alfonsus@stprenya-lrt.scd.id

Abstract

This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the Discovery Learning model with the Role Playing approach in Catholic Religious Education on the topic of Evangelization Mission and Pentecost for Grade XII students at SMAK Santo Mikhael Solor. The study was motivated by low student achievement, limited active participation, and teacher-centered learning practices. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 16 Grade XII students. Data were collected through observation, documentation, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the implementation of the Discovery Learning model with the Role Playing approach significantly improved students' learning outcomes and classroom participation. In Cycle I, the average student score was 58.9 with a learning mastery percentage of 18.75%. After improvements were made in Cycle II, the average score increased to 89.6 with a mastery percentage of 100%. In addition, students' participation and learning activities also improved, as seen in their confidence in discussions, role-playing activities, expressing opinions, and connecting Gospel values with daily life. Based on the findings, it can be concluded that the Discovery Learning model with the Role Playing approach is effective in improving learning outcomes, student participation, and the quality of Catholic Religious Education learning processes for Grade XII students at SMAK Santo Mikhael Solor.

Keywords: Discovery Learning, Role Playing, learning outcomes, Catholic Religious Education, Classroom Action Research.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta di kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar, kurangnya partisipasi aktif siswa, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Jenis penelitian yang digunakan

adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik kelas XII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik secara signifikan. Pada Siklus I, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 58,9 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 18,75%. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 89,6 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Selain itu, aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan, terlihat dari keberanian siswa berdiskusi, bermain peran, menyampaikan pendapat, serta mengaitkan nilai-nilai Injil dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik pada peserta didik kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor.

Kata Kunci: Discovery Learning, Role Playing, hasil belajar, Pendidikan Agama Katolik, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses perbaikan dalam meningkatkan dan membuat perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. PTK juga menjadi salah satu pendekatan penelitian yang sangat relevan bagi guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. PTK bertujuan untuk memecahkan masalah praktis di dalam kelas dengan melakukan modifikasi atau penyesuaian seperlunya. Tidak hanya berfungsi untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi sarana refleksi guru terhadap praktik mengajarnya. Melalui PTK, guru dapat menemukan kendala nyata yang dihadapi siswa dalam memahami materi, mencoba strategi atau metode pembelajaran yang tepat, serta menilai efektivitas tindakan yang diberikan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK), PTK sangat penting dilakukan oleh guru karena dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Belajar Discovery Learning Tipe Role Playing Pada Pembelajaran Pak Kelas XII Di Smak Santo Mikhael Solor.

Menurut (Jannah et al., 2023) Hasil belajar siswa merupakan presentasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dengan demikian Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil

belajar mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru menggunakan model pembelajaran Discovery Learning untuk mengatasi pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning, siswa dituntut lebih berperan aktif untuk mencari informasi. Menurut (Kura & Mones, 2023) dalam penelitiannya menegaskan bahwa Discovery learning adalah model pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk terbiasa mencari, menemukan dan mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran. Metode ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep, prinsip, dan pengetahuan baru melalui proses eksplorasi dan pengalaman langsung. Kurniawan juga menegaskan bahwa metode Discovery Learning adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengorganisasi dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui kegiatan pencarian, pengolahan informasi, serta pemecahan masalah (Kurniawan, 2021). Dalam menggunakan model pembelajaran Discovery Learning, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri. Namun yang menjadi pertanyaan – Nya iyalah apakah seluruh peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengembangkan kreatifitasnya pada saat metode Discovery Learning diterapkan?

Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, siswa tenggelam dalam komunitas praktek, memecahkan masalah secara bersama-sama. Pada dasarnya, setiap guru menginginkan materi yang disampaikan dapat diterima secara keseluruhan. Guru harus paham bahwa karakteristik siswa berbeda-beda, baik dari segi minat, potensi, kecerdasan, dan usaha siswa tersebut.

Berdasarkan identifikasi masalah Tugas PTK 1, 2 dan 3, teridentifikasi bahwa siswa kelas XII SMAK St Mikhael Solor masih kurang antusias dalam belajar, jarang berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta mengalami kesulitan memahami materi Kitab Suci, khususnya tentang Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta. Dari masalah ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang menuntut pemahaman kognitif sekaligus penghayatan iman. Kondisi ini didukung dengan bukti nilai tes siswa kelas XII SMAK St Mikhael Solor yang cukup banyak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memicu keaktifan dalam penghayatan iman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan menerapkan Metode Discovery Learning yang termodifikasi lebih menarik dengan perpaduan model pembelajaran Role Playing.

Model pembelajaran Role Playing atau metode bermain peran yang dapat mengembangkan kreatifitas atas keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Metode Role Playing adalah salah satu teknik pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami suatu konsep, situasi, atau peran tertentu melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi nyata. Menurut Nurhasana, Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Kertia, 2019).

Ketika model pembelajaran Discovery Learning dipadukan dengan model Role Playing, metode ini dikenal sebagai Discovery Learning tipe Role Playing, di mana siswa bukan hanya menemukan pengetahuan melalui eksplorasi, tetapi juga mengalaminya secara langsung lewat peran yang dimainkan. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh siswa bukan hasil menghafal, melainkan hasil dari keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran.

Jika ditelaah lebih jauh, Adapun peneliti terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, seperti yang dilakukan oleh Lilik Indriani dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Kimia Materi Hidrokarbon Di Kelas XI MIA 2 SMANegeri 8 Mataram.” Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini juga menghasilkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian sehingga ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 2 SMAN 8 Mataram dapat meningkat dengan diterapkannya Model Pembelajaran Discovery Learning menggunakan metode Role Playing (Irfa Hijrati, Khairuddin, 2023).

Penelitian lain yang juga relevan adalah Nurhofifah Ariani dengan judul penelitian “Penerapan Model Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan pada Manusia.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing pada materi sistem pencernaan manusia di MTs As Shobier mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan (Ariani et al., 2024).

Selain itu, penelitian yang selaras juga dilakukan oleh Tia Anggraini dengan judul penelitian “Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan Model Kooperatif Tipe Role Playing pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Widodo secara signifikan tuntas (Anggraini et al., 2022).

Masalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik memiliki kesamaan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang masih monoton dan

berpusat pada guru sering membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penerapan model Discovery Learning dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa karena memberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran.

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa melalui pengalaman langsung dalam bermain peran sesuai materi yang dipelajari. Kombinasi kedua pendekatan tersebut, yaitu Discovery Learning tipe Role Playing, terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan hasil-hasil penelitian terdahulu.

Namun, berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya, penerapan model Discovery Learning dan Role Playing umumnya masih difokuskan pada mata pelajaran umum seperti Kimia, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Biologi. Belum banyak penelitian yang menerapkannya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK), yang memiliki karakteristik khas karena menekankan tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan spiritual.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode belajar Discovery Learning tipe Role Playing dalam pembelajaran PAK kelas XII di SMAK Santo Mikhael Solor, khususnya pada materi Kitab Suci tentang Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan memodifikasi penerapan model Discovery Learning agar lebih kontekstual dengan karakter siswa di daerah pedesaan serta disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran PAK yang menuntut refleksi iman dan penghayatan nilai-nilai Injil.

Penelitian Tindakan Kelas ini perlu dilakukan karena hasil belajar siswa kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik masih tergolong rendah dan keaktifan siswa dalam proses belajar belum optimal. Melalui penerapan metode belajar Discovery Learning tipe Role Playing, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Belajar Discovery Learning Tipe Role Playing pada Pembelajaran PAK Kelas XII di SMAK Santo Mikhael Solor” ini penting dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta menumbuhkan penghayatan iman dalam diri peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Setiap siklus dilakukan dalam dua kali secara langsung atau tatap muka. Tahapan yang dilakukan dalam setiap siklus meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik

kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor yang berjumlah 16 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah menerapkan metode Discovery Learning Tipe Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor. Teknik mengumpulkan data yakni dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dengan mengamati proses pembelajaran pada peserta didik dengan materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta yang terbuka. Sedangkan dokumentasi meliputi profil sekolah, keadaan siswa, dan kurikulum yang berlaku.

Analisis data dibuat dengan menghitung rata-rata kelas dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata siswa

$\sum X$ = jumlah seluruh skor yang diperoleh siswa

N = jumlah siswa

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik yang ditetapkan sekolah = 70. Seorang siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai \geq KKM.

HASIL

1. Hasil PTK Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I merupakan langkah awal dalam penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mulai menguji efektivitas model pembelajaran melalui rangkaian kegiatan yang terstruktur. Siklus I dilaksanakan melalui empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen ini disusun untuk memperoleh gambaran awal mengenai respons peserta didik, kualitas proses pembelajaran, serta capaian hasil belajar setelah model Discovery Learning diterapkan. Uraian lengkap setiap tahap dipaparkan sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP berdasarkan model Discovery Learning, dengan langkah pokok dimulai dari pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penyajian hasil. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar PAK kelas VII,

khususnya pada pemahaman nilai-nilai Injil dalam kehidupan sehari-hari. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 70.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi dari seluruh rencana yang telah disusun sebelumnya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode Discovery Learning sesuai dengan skenario yang telah dirancang.

Pembelajaran dilaksanakan pada mata pelajaran Kitab Suci dengan materi pokok Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta (Kisah Para Rasul 2:1–13) selama 3 × 45 menit (3 JP) di semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Tujuan dari tindakan pada siklus I ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai makna Pentakosta dan tugas pewartaan Injil, serta menumbuhkan sikap religius dan tanggung jawab iman dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan dengan langkah-langkah sistematis yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, sebagaimana dijabarkan berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan (± 15 Menit)

Tahap ini bertujuan untuk membangun kesiapan, motivasi, serta minat belajar siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Langkah-langkah kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Orientasi

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa pembuka, kemudian menyapa peserta didik dengan ramah.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa memahami makna peristiwa Pentakosta dan kaitannya dengan tugas pewartaan Injil.
- Guru menjelaskan garis besar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga siswa mengetahui alur kegiatan belajar.

2. Apresiasi

- Guru menampilkan video singkat tentang peristiwa turunnya Roh Kudus di hari Pentakosta (<https://www.youtube.com/watch?v=hb7YcCgeXNw>) atau menampilkan gambar/lukisan peristiwa tersebut.
- Melalui tanya jawab, guru mengajak siswa untuk mengungkapkan pengamatan dan perasaan mereka terhadap peristiwa tersebut dengan pertanyaan seperti:
 - ✓ Apa yang kalian lihat dalam video/Gambar ini?

- ✓ Bagaimana kira-kira perasaan para rasul saat menerima Roh Kudus?

3. Motifasi

- Guru kemudian memberikan pengantar dan motivasi bahwa peristiwa Pentakosta bukan hanya kisah masa lalu, tetapi menjadi dasar iman serta semangat setiap orang Katolik untuk memberitakan Injil di masa kini.
- Guru menghubungkan topik dengan kehidupan nyata siswa, misalnya bagaimana mereka dapat menjadi saksi Kristus dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat

b) Kegiatan Inti (± 90 Menit)

Kegiatan inti dilaksanakan dengan menerapkan tahapan model Discovery Learning yang menekankan pada proses berpikir kritis, eksploratif, dan partisipatif. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Stimulation (Pemberian Rangsangan)

- Guru membacakan atau memutar audio dari Kitab Suci Kisah Para Rasul 1:1–12 dan 2:1–13.
- Siswa diminta untuk mengamati teks Kitab Suci dan menandai bagian yang dianggap menarik, penting, atau belum dipahami.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti:
 - ✓ Mengapa para rasul dapat berbicara dalam berbagai bahasa?
 - ✓ Apa reaksi orang banyak terhadap peristiwa tersebut?

Tujuan tahap ini adalah membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap isi dan makna peristiwa Pentakosta.

2. Problem Statement (Mengidentifikasi Masalah)

- Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diminta untuk mendiskusikan beberapa pertanyaan masalah, seperti:
 - ✓ Apa makna turunnya Roh Kudus pada hari Pentakosta?
 - ✓ Mengapa Pentakosta menjadi titik awal pewartaan Injil?
 - ✓ Apa tantangan dalam memberitakan Injil di zaman modern?
- Setiap kelompok kemudian merumuskan hipotesis sementara, berdasarkan pemahaman awal mereka tentang peristiwa tersebut.

3. Data Collection (Mengumpulkan Data)

- Siswa mencari informasi dari berbagai sumber, seperti Alkitab, buku teks, bahan ajar, atau artikel rohani dari internet.

- Mereka mencatat makna, latar belakang, dan dampak peristiwa Pentakosta terhadap kehidupan Gereja awal serta umat beriman masa kini.
 - Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya diskusi, memberikan sumber tambahan, dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan memahami teks Kitab Suci.
4. Data Processing (Mengolah Data)
- Siswa menganalisis hasil pengumpulan data dengan cara membandingkan pandangan antaranggota kelompok dan menghubungkan antara peristiwa Pentakosta dengan tugas pewartaan Injil.
 - Setiap kelompok kemudian menyusun hasil analisisnya dalam bentuk peta konsep atau bagan hubungan:

Peristiwa Pentakosta → Pemberdayaan Roh Kudus → Keberanian para Rasul → Tugas Gereja masa kini

5. Verification (Menguji Hasil Temuan)
- Kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka di depan kelas.
 - Kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan terhadap hasil presentasi teman-temannya.
 - Guru memberikan klarifikasi dan penguatan atas hasil diskusi, meluruskan jika terdapat kesalahpahaman atau kekeliruan penafsiran terhadap teks Kitab Suci.
6. Generalization (Menarik Kesimpulan)
- Guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan bersama.
 - Kesimpulan yang diperoleh, antara lain:
 - ✓ Pentakosta adalah saat turunnya Roh Kudus yang memberi kuasa kepada para rasul untukewartakan Injil.
 - ✓ Roh Kudus memampukan umat beriman mengatasi ketakutan dan menjadi saksi Kristus.
 - ✓ Gereja masa kini dipanggil untuk melanjutkan tugas pewartaan Injil secara relevan dan kontekstual.
- c) Kegiatan Penutup (± 15 Menit)
- Pada bagian akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi iman dan meneguhkan kembali pesan moral dari materi yang dipelajari.
- Langkah-langkahnya meliputi.
1. Refleksi
 - Guru mengajak siswa melakukan refleksi dengan pertanyaan:

- ✓ Apa makna Pentakosta bagi hidup saya?
 - ✓ Bagaimana saya dapat melaksanakan tugas pewartaan Injil dalam kehidupan sehari-hari?
 - Siswa menuliskan refleksi pribadi di jurnal iman atau lembar refleksi singkat.
2. peneguhan
 - Guru memberikan peneguhan bahwa Roh Kudus yang sama yang turun di hari Pentakosta juga menyertai hidup mereka hari ini.
 - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa syukur dan permohonan kekuatan Roh Kudus agar setiap siswa mampu menjadi pewarta Injil di lingkungannya.
 3. Doa Penutup

Doa syukur dan mohon kekuatan Roh Kudus dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada Siklus I berfokus pada penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman makna iman, serta sikap religius siswa. Proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan reflektif diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menemukan sendiri nilai-nilai Injil dan menghayatinya dalam kehidupan nyata.

3. Observasi Siklus I

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I. Observasi ini bertujuan untuk memantau dan mencatat seluruh aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung, baik aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik. Observasi juga digunakan untuk memperoleh data mengenai efektivitas penerapan tindakan yang direncanakan dalam meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung

A. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Langkah-langkah pembelajaran telah mengikuti alur kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Adapun temuan selama observasi adalah sebagai berikut:

- Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pelajaran dengan doa pembuka dan salam, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Guru berusaha menciptakan suasana yang kondusif dengan menanyakan

pengalaman iman siswa terkait dengan karya Roh Kudus. Sebagian siswa mulai memperhatikan, namun respon masih terbatas.

- Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru membacakan teks Kitab Suci dari Kisah Para Rasul 2:1–13 dan memberikan penjelasan maknanya. Pada tahap ini, guru masih mendominasi kegiatan belajar, sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan. Guru berupaya mengajukan pertanyaan terbuka untuk memancing partisipasi siswa, namun hanya beberapa siswa yang memberikan tanggapan. Diskusi kelompok yang dilakukan berjalan kurang efektif karena sebagian besar siswa masih pasif dan hanya mengandalkan teman yang lebih aktif.

- Kegiatan Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan inti pembelajaran, kemudian memberikan tugas refleksi singkat untuk menuliskan makna Pentakosta dalam kehidupan sehari-hari. Guru menutup pelajaran dengan doa dan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam memahami Kitab Suci.

Secara umum, guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik, namun hasil observasi menunjukkan bahwa strategi ceramah dengan model pembelajaran Discovery Learning belum sepenuhnya efektif untuk mendorong keterlibat

B. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap pasif selama kegiatan belajar mengajar. Temuan observasi dijelaskan sebagai berikut:

- Partisipasi dan Antusiasme Siswa

Dari 16 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya sekitar 4–5 siswa yang aktif menjawab atau mengajukan pertanyaan. Sebagian besar lainnya hanya mendengarkan tanpa banyak berinteraksi. Antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran masih rendah, terlihat dari minimnya respon terhadap pertanyaan guru dan diskusi yang berjalan kurang dinamis.

- Kerjasama dalam Kelompok

Saat kegiatan diskusi, interaksi antar anggota kelompok belum berjalan efektif. Beberapa siswa masih enggan menyampaikan pendapat dan cenderung menyerahkan tanggung jawab kepada anggota lain yang lebih aktif.

- Pemahaman terhadap Materi

Berdasarkan hasil catatan dan tanya jawab, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan Kitab Suci, khususnya pada bagian

tentang Pemberitaan Injil di Yerusalem dan Pentakosta. Beberapa siswa hanya mampu mengulang isi teks tanpa mampu menjelaskan makna rohani dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

- Sikap dan Nilai Religius

Meskipun pemahaman kognitif siswa masih rendah, sikap hormat terhadap pelajaran Kitab Suci tetap terlihat. Siswa mengikuti doa pembuka dan penutup dengan tertib, namun penghayatan terhadap nilai-nilai Injil dalam refleksi pribadi masih terbatas

C. Hasil Analisis Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Meskipun guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP, namun beberapa kendala masih ditemukan:

- Siswa kurang antusias dan cenderung pasif, baik dalam diskusi maupun tanya jawab.
- Partisipasi aktif siswa masih rendah, hanya sebagian kecil yang aktif memberikan pendapat.
- Pemahaman siswa terhadap materi Kitab Suci masih dangkal, terutama pada sub pokok Pemberitaan Injil di Yerusalem dan Pentakosta.
- Interaksi pembelajaran masih didominasi guru, sehingga komunikasi dua arah belum terbentuk secara optimal.
- Hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

D. Implikasi Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi di atas, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan beberapa langkah strategis, antara lain:

- Mengubah metode pembelajaran dari ceramah menjadi metode yang lebih partisipatif seperti pembelajaran berbasis nilai-nilai Injil melalui pendekatan kontekstual.
- Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media dan aktivitas interaktif seperti permainan rohani, video Kitab Suci, atau studi kasus iman.
- Memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang pasif agar lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.
- Mendorong siswa untuk mengaitkan isi Kitab Suci dengan pengalaman hidup nyata, agar makna iman lebih mudah dipahami dan dihayati.

Observasi pada siklus I menunjukkan bahwa meskipun proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan kondusif, namun partisipasi aktif dan

pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Oleh karena itu, hasil observasi ini menjadi dasar untuk melakukan perencanaan ulang pada siklus II dengan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran Kitab Suci dapat tercapai secara lebih efektif.

4. Refleksi Siklus I

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh kegiatan pada siklus I selesai dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan dan menganalisis sejauh mana penerapan strategi pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Kitab Suci dengan materi pokok Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan, dan hasil evaluasi belajar siswa. Melalui refleksi ini, peneliti bersama guru pamong mengidentifikasi keberhasilan, kelemahan, serta langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya.

A. Analisis Tingkat Keberhasilan Strategi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian selama siklus I, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab belum menunjukkan hasil yang optimal. Beberapa indikator keberhasilan, seperti peningkatan partisipasi aktif siswa, peningkatan motivasi belajar, serta pemahaman mendalam terhadap isi Kitab Suci, belum tercapai secara signifikan.

Adapun hasil refleksi menunjukkan:

- Sebagian kecil siswa (sekitar 25–30%) mampu memahami isi bacaan Kitab Suci dengan baik dan dapat menjelaskan kembali makna Pentakosta secara sederhana.
- Sebagian besar siswa (sekitar 70–75%) masih mengalami kesulitan memahami konteks Kitab Suci, terutama dalam mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman hidup sehari-hari.
- Aktivitas siswa selama pembelajaran masih rendah; sebagian besar siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam diskusi.
- Nilai hasil tes formatif menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik, yang belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah (70) dengan jumlah 13 siswa. Sedangkan yang mencapai KKM hanya berjumlah 3 siswa. Prestasi belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Dengan demikian, tingkat keberhasilan tindakan pada siklus I masih berada pada kategori rendah dan perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

B. Identifikasi Kelemahan dalam Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran, ditemukan beberapa kelemahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu:

- Metode pembelajaran masih didominasi guru.
Proses pembelajaran lebih banyak bersifat satu arah (teacher-centered), sehingga siswa belum terlibat aktif dalam menemukan makna Kitab Suci.
- Kurangnya variasi media dan aktivitas belajar.
Guru hanya menggunakan Kitab Suci sebagai sumber belajar tanpa didukung media visual atau kegiatan yang menarik perhatian siswa.
- Keterbatasan interaksi antar siswa.
Diskusi kelompok belum berjalan efektif karena beberapa siswa pasif dan hanya mengandalkan teman yang lebih aktif.
- Motivasi belajar siswa masih rendah.
Siswa belum melihat keterkaitan langsung antara isi Kitab Suci dengan pengalaman hidup mereka, sehingga kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.
- Waktu pembelajaran terbatas untuk eksplorasi mendalam terhadap isi Kitab Suci dan refleksi pribadi siswa.

C. Strategi Perbaikan untuk Siklus I

Berdasarkan hasil analisis dan kelemahan pada siklus I, maka dirancang beberapa strategi perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II, antara lain:

- Mengubah strategi pembelajaran menjadi lebih aktif dan kontekstual, misalnya dengan menerapkan pembelajaran dengan metode Bermain Peran (Role Playing) yang menekankan pada praktek pendalaman iman agar peserta didik sendiri mengemukakan strategi baru dalamewartakan injil.
- Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembagian kelompok belajar kecil yang mendorong kerja sama, diskusi, dan saling berbagi pemahaman Kitab Suci.
- Menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti video pendek tentang kisah Pentakosta, gambar visual, dan bermain peran rohani untuk meningkatkan perhatian siswa.
- Memberikan bimbingan dan motivasi pribadi kepada siswa yang pasif agar mereka lebih berani menyampaikan pendapatnya dalam diskusi.
- Mengintegrasikan refleksi iman pribadi di akhir pembelajaran, agar siswa mampu mengaitkan pesan Kitab Suci dengan pengalaman hidup sehari-hari.

- Melakukan evaluasi hasil belajar yang lebih beragam, tidak hanya melalui tes tertulis, tetapi juga melalui observasi sikap, partisipasi, dan hasil diskusi kelompok.

D. Keputusan Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus I, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian belum tercapai. Rata-rata hasil belajar siswa masih di bawah KKM, dan tingkat partisipasi siswa masih rendah. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan strategi pembelajaran sebagaimana telah direncanakan.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih perlu disempurnakan. Pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah dan model Discovery Learning belum mampu mengaktifkan siswa dan meningkatkan pemahaman Kitab Suci secara mendalam. Oleh karena itu, pada siklus II peneliti akan melakukan modifikasi pada strategi pembelajaran yang terbaru seperti menggunakan metode Belajar Discovery Learning Tipe Role Playing pada pembelajaran PAK berbasis nilai-nilai Injil yang lebih kontekstual dan partisipatif, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil belajar secara signifikan.

2. Hasil PTK Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan bahwa pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kelemahan, seperti keterlibatan siswa yang belum merata, kemampuan refleksi dan iman yang masih terbatas serta hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan memperkuat penerapan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing, menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disempurnakan.

a. Perencanaan (Planing)

Pada tahap ini, peneliti menyempurnakan RPP berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Fokus utama perbaikan adalah:

- Meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa melalui kegiatan Role Playing agar siswa dapat mendalami peran pemberitaan Injil dan Pentakosta serta menemukan sendiri strategi dalam tugasewartakan Injil.
- Mengintegrasikan tahapan Discovery Learning secara utuh agar siswa menemukan sendiri makna Injil.

- Menyediakan LKPD interaktif dan media visual (gambar/lukisan Pentakosta, video rohani pendek) untuk mendukung pemahaman siswa.
 - Memperjelas langkah-langkah refleksi iman di akhir pembelajaran.
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting) Siklus II
- RPP perbaikan siklus I diimplementasikan di kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor. Guru bertindak sebagai fasilitator dan melakukan observasi selama proses berlangsung. Pembelajaran berlangsung dinamis, interaktif, dan sarat makna. Siswa tampak lebih berani berdiskusi, aktif dalam peran, dan mampu mengaitkan isi Kitab Suci dengan kehidupan nyata.
3. Observasi (Observing) Siklus II
- Observasi dilakukan terhadap keterlibatan siswa, interaksi kelompok, dan hasil belajar. Dibandingkan dengan Siklus I, terdapat peningkatan signifikan dalam:
- Partisipasi aktif dalam diskusi dan Role Playing.
 - Kemampuan berpikir kritis dan reflektif.
 - Pemahaman terhadap makna Pentakosta dan tanggung jawab mewartakan Injil.
 - Hasil tes formatif siswa meningkat (100% mencapai KKM).
4. Refleksi (Reflecting) Siklus II
- Refleksi dilakukan untuk menilai keberhasilan tindakan. Ditemukan bahwa:
- Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu mengaitkan Injil dengan kehidupan.
 - Role Playing efektif dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab dan solidaritas.
 - Hasil belajar meningkat, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II. Model Discovery Learning tipe Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter religius siswa pada mata pelajaran Kitab Suci di kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor.

PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan analisis mendalam terhadap seluruh hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian hasil PTK. Pembahasan difokuskan pada bagaimana tindakan pembelajaran yang diterapkan dalam hal ini model pembelajaran Discovery Learning dengan strategi Role Playing berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XII SMAK St. Mikhael Solor. Melalui pembahasan ini, peneliti menguraikan secara sistematis keterkaitan antara temuan empiris di lapangan, landasan teori yang telah dijelaskan pada Bab II, serta temuan penelitian terdahulu yang relevan

pada Bab I. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar dan aktivitas peserta didik kelas XII SMAK St. Mikhael Solor pada materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta. Pembahasan ini menguraikan analisis peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta hubungan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu.

A. Analisis Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

1. Siklus I

Pada Siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman di antara siswa. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 83, sedangkan nilai terendah 25. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pada awal tindakan, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan belum sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan mereka masih cenderung pasif dan dominasi guru dalam pembelajaran masih sangat terasa. Selain itu, beberapa siswa belum menunjukkan keberanian untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Dari 16 peserta didik, hanya 3 orang (18,75%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 25. Skor rendah ini dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- Siswa belum terbiasa dengan proses pembelajaran berbasis penemuan
- Pemahaman konsep masih dangkal karena proses investigasi belum maksimal
- Kerja kelompok belum efektif.
- Pemahaman materi Kitab Suci sangat krusial

2. Siklus II

Namun, setelah refleksi dan perbaikan dilakukan pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan tindakan, ketuntasan belajar meningkat secara drastis menjadi 100% (16 dari 16 siswa tuntas). Nilai tertinggi mencapai 97,5 dan nilai terendah 78,5. Selain peningkatan nilai, aktivitas siswa juga meningkat, terlihat dari keberanian tampil, kemampuan berdiskusi, kerja sama kelompok, serta kemampuan menyampaikan hasil penemuan secara lisan. Artinya seluruh peserta didik telah berada di atas KKM yang ditetapkan. Hal ini menjadi bukti kuat bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II berhasil memperbaiki kelemahan pembelajaran pada Siklus I, terutama terkait dengan peran siswa dalam pembelajaran serta kualitas bimbingan yang diberikan oleh guru. Perubahan-perubahan kecil yang dilakukan pada Siklus II seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, pembagian kelompok yang lebih efektif,

serta peningkatan monitoring guru berdampak besar pada efektivitas proses pembelajaran.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi lonjakan pemahaman kognitif yang kuat dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, bermakna, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berhasil memperbaiki proses pembelajaran, sesuai dengan prinsip dasar PTK yaitu melakukan tindakan reflektif dan berulang (siklus) untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa sangat relevan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada kajian teori.

B. Hubungan Temuan Penelitian Dengan Kajian Teori

1. Teori Discovery Learning (Bruner).

Menurut Bruner dalam Ndoa et al (2024), secara teoritis keberhasilan tindakan ini sangat relevan dengan teori Discovery Learning yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui proses eksplorasi, pengolahan informasi, dan pembuktian. Pada penelitian ini, siswa diberi kesempatan untuk:

- Menggali informasi dari Kitab Suci
- Menganalisis isi Kisah Para Rasul
- Menyimpulkan makna Pentakosta melalui proses penemuan
- Menghubungkan teks dengan situasi nyata

Penerapan tahap stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization terbukti mampu membangun rasa ingin tahu dan kesadaran belajar siswa.

2. Teori Role Playing (Shaftel)

Menurut Shaftel Nisa dan Muhid (2022), bermain peran dapat mendekatkan peserta didik pada makna yang tersembunyi dalam suatu peristiwa. Dalam penelitian ini guru mengarahkan peserta didik untuk:

- Siswa memerankan tokoh-tokoh Kisah Para Rasul
- Mengalami peristiwa Pentakosta secara dramatik
- Menjiwai tugas pewartaan Injil seperti para murid

Pengalaman langsung ini membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna sehingga pemahaman meningkat. Hal ini terbukti dari lonjakan nilai dari Siklus I ke Siklus II.

3. Teori Motivasi Belajar

Menurut Solissa (2024), motivasi merupakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar. Pada Siklus II, motivasi intrinsik siswa meningkat karena:

- Mereka merasa dihargai melalui peran yang diberikan,
- Pembelajaran lebih menyenangkan,
- Ada kesempatan tampil dan berkreasi.

Dengan meningkatnya motivasi, hasil belajar pun meningkat signifikan.

C. Hubungan Temuan Dengan Penelitian Terdahulu

Data yang diperoleh pada tahap pelaksanaan tindakan baru dapat dimaknai secara utuh apabila dianalisis dalam kerangka teori dan didialogkan dengan temuan penelitian lain yang memiliki relevansi. Oleh sebab itu, bagian berikut akan menelaah sejauh mana hasil penelitian ini berkesesuaian, memperkuat, atau bahkan memberikan perluasan pemahaman terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait model Discovery Learning tipe Role Playing dalam peningkatan hasil belajar serta keaktifan peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning tipe Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya 3 dari 16 siswa, dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 83. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui penguatan langkah-langkah discovery, peningkatan aktivitas kelompok, serta pendalaman bermain peran, seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM dengan nilai terendah 78,75 dan tertinggi 97,5. Peningkatan drastis ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diberikan benar-benar berdampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Indriani dan Khairuddin (2023), menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning dengan Role Playing pada pembelajaran Kimia materi hidrokarbon mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kesamaan inti temuan tersebut dengan penelitian ini terletak pada efektivitas perpaduan kedua pendekatan pembelajaran dalam menciptakan kondisi belajar yang lebih aktif, menantang, dan menarik. Penelitian Indriani juga menegaskan bahwa melalui proses menemukan sendiri konsep serta memerankan kembali situasi terkait materi, siswa lebih mampu memahami dan menguasai materi pelajaran. Hal ini juga tercermin dalam peningkatan nilai siswa di SMAK St Mikhael Solor pada penelitian ini, yang menunjukkan respons positif terhadap perpaduan kedua strategi tersebut.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ariani et al (2024), yang menerapkan model Role Playing pada materi Sistem Pencernaan Manusia juga menunjukkan hasil

yang serupa, yaitu meningkatnya prestasi belajar dan keterlibatan siswa. Temuan Ariani bahwa bermain peran memfasilitasi pengalaman langsung yang membuat pembelajaran lebih bermakna, mendukung temuan penelitian ini dalam konteks PAK. Pada penelitian ini, Role Playing memungkinkan siswa untuk menghidupi kembali peristiwa-peristiwa dalam Kitab Suci, seperti peristiwa Pentakosta dan tugas pemberitaan Injil. Pengalaman belajar langsung melalui bermain peran terbukti memperkuat pemahaman siswa terhadap makna teologis dan historis materi tersebut, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu Anggraini et al (2022), tentang model kooperatif tipe Role Playing dalam pembelajaran IPS juga menunjukkan bahwa siswa mencapai ketuntasan belajar secara signifikan setelah model tersebut diterapkan. Temuan ini memperkuat bukti bahwa Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, baik dalam mata pelajaran sains maupun sosial. Dalam penelitian ini, efektivitas Role Playing tampak pada meningkatnya kemampuan siswa menjelaskan konsep-konsep seperti Pentakosta, makna tugas pewartaan Injil, serta peran Roh Kudus. Hal ini menunjukkan bahwa keunggulan Role Playing sebagai model pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman mendalam berlaku juga pada konteks Pendidikan Agama Katolik. Kesamaan hasil penelitian-penelitian terdahulu di atas, menunjukkan konsistensi bahwa kedua model tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran PAK, terutama dalam materi yang menuntut penghayatan nilai-nilai iman seperti Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta.

D. Meningkatnya Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada Siklus II mengindikasikan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah sesuai dengan prinsip dasar Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Refleksi dari Siklus I menghasilkan langkah perbaikan yang efektif pada Siklus II, seperti penguatan instruksi, pemberian contoh konkret, pembagian kelompok yang lebih proporsional, serta peningkatan bimbingan selama proses diskusi dan praktik. Perbaikan-perbaikan tersebut memungkinkan peserta didik lebih memahami peran masing-masing, lebih percaya diri dalam pembelajaran, dan lebih terarah dalam menyelesaikan tugas.

- Berdasarkan data dan teori, ada beberapa alasan utama mengapa tindakan ini berhasil: Siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga lebih mudah memahami materi yang abstrak.
- Pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi.
- Role Playing membantu menghidupkan teks Kitab Suci, membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami.

- Discovery Learning mengaktifkan proses berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.
- Kerja kelompok meningkatkan interaksi dan kolaborasi, yang berpengaruh pada konstruksi pengetahuan.
- Refleksi tiap siklus memperbaiki kendala, sehingga pembelajaran menjadi semakin efektif.

Semua bukti ini tampak dalam peningkatan ketuntasan belajar dari 18,75% menjadi 100%. Dari sisi landasan konseptual PTK, temuan penelitian ini telah menunjukkan keterkaitan yang jelas antara tindakan, teori, dan hasil. Masalah rendahnya hasil belajar pada awalnya disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim keterlibatan siswa. Tindakan perbaikan melalui penerapan Discovery Learning tipe Role Playing berhasil menjawab permasalahan tersebut karena memberikan ruang explorasi, kesempatan berpendapat, kerja sama kelompok, dan simulasi peristiwa iman. Dengan demikian, perubahan tindakan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, sesuai dengan prinsip dasar PTK yang berorientasi pada perbaikan praktik pendidikan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa model Discovery Learning tipe Role Playing sangat relevan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAK. Peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan belajar, serta keaktifan peserta didik membuktikan bahwa tindakan yang diberikan tepat sasaran dan konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivistik serta bukti empiris dari penelitian terdahulu.

E. Konsistensi Antara Temuan Dan Landasan Konseptual PTK

Temuan penelitian ini menunjukkan konsistensi yang sangat kuat dengan landasan konseptual Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui empat tahapan utama yang dimulai dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, dan Refleksi yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Setiap siklus bertujuan untuk menemukan permasalahan nyata di kelas, memberikan solusi tindakan yang tepat, kemudian mengevaluasi dampaknya secara langsung terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Pada Siklus I, tindakan pertama kali diterapkan untuk melihat kondisi awal pembelajaran menggunakan model Discovery Learning. Tahap ini menjadi dasar penting untuk mengidentifikasi berbagai kelemahan yang masih muncul, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang menuntut aktivitas tinggi. Beberapa siswa masih pasif, diskusi belum optimal, dan kemampuan menggali informasi melalui tahapan discovery belum berjalan sepenuhnya serta nilai hasil tes belum mencapai KKM. Refleksi pada akhir siklus memberikan gambaran yang jelas

mengenai faktor-faktor penghambat, seperti manajemen waktu yang belum efektif dan instruksi yang belum dipahami secara menyeluruh oleh siswa.

Berbekal hasil refleksi tersebut, peneliti kemudian melakukan perencanaan ulang pada Siklus II dengan sangat terarah. Perbaikan dilakukan pada aspek pemberian instruksi, penyusunan langkah kegiatan discovery yang lebih terstruktur, pembagian kelompok yang lebih proporsional, serta penguatan pendampingan kepada siswa selama proses bermain peran. Perencanaan pada siklus kedua dirancang sebagai bentuk respons langsung terhadap masalah yang teridentifikasi sebelumnya, sehingga tindakan yang diberikan benar-benar relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan kondisi kelas.

Ketika tindakan perbaikan tersebut dilaksanakan pada Siklus II, perubahan yang signifikan segera terlihat. Aktivitas siswa meningkat secara menyeluruh. Peserta didik terlibat aktif dalam menemukan informasi Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta, berdiskusi lebih dinamis, menunjukkan keberanian dalam memainkan peran, serta mampu menyimpulkan makna pembelajaran dengan lebih matang. Hasil belajar pada siklus ini mengalami peningkatan drastis, di mana seluruh peserta didik (100%) mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi mencapai 97,5 dan nilai terendah berada pada kisaran 78,5. Hal ini membuktikan bahwa perbaikan tindakan yang dirumuskan berdasarkan refleksi benar-benar efektif dalam mengatasi kekurangan sebelumnya.

Konsistensi antara temuan penelitian ini dengan prinsip dasar PTK terlihat dari bagaimana setiap tahapan mulai dari Perencanaan hingga Refleksi dilaksanakan secara sistematis, saling berhubungan, dan menghasilkan peningkatan yang nyata. Siklus PTK tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperbaiki hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi sarana penting untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, khususnya dalam merancang model pembelajaran yang kreatif, memfasilitasi pembelajaran aktif, serta mengembangkan strategi reflektif dalam mengajarkan Pendidikan Agama Katolik.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan PTK yang dilandasi oleh siklus berulang memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Model Discovery Learning tipe Role Playing yang diterapkan bukan hanya terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperlihatkan bagaimana guru dapat memperbaiki praktik pengajarannya secara berkelanjutan. Hal ini sejalan sepenuhnya dengan tujuan utama PTK, yakni memperbaiki proses pembelajaran secara nyata dan berkesinambungan guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian tindakan kelas ini merupakan ringkasan komprehensif dari temuan yang dicapai melalui proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara siklikal. Kesimpulan disusun secara reflektif,

berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran, serta didukung oleh data dan analisis yang kuat. Seluruh kesimpulan berikut secara langsung menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada Bab I. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kitab Suci dengan materi pokok Tugas Pemberitaan Injil dan Pentakosta di kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 58,9 pada Siklus I menjadi 89,6 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 18,75% menjadi 100%. Data ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.
2. Penerapan Discovery Learning tipe Role Playing secara nyata meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat keaktifan siswa meningkat dari sekitar 60% pada Siklus I menjadi lebih dari 90% pada Siklus II. Peningkatan ini tampak pada antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran, keberanian mengemukakan pendapat, keaktifan dalam diskusi kelompok, serta kemampuan mengaitkan nilai-nilai Injil dengan kehidupan sehari-hari.
3. Penerapan model Discovery Learning tipe Role Playing mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Proses pembelajaran yang semula bersifat teacher-centered berubah menjadi student-centered. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan kontekstual.
4. Melalui proses refleksi berkelanjutan dalam dua siklus PTK, terjadi perbaikan yang signifikan terhadap strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran. Hasil refleksi Siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada Siklus II, sehingga tindakan yang dilakukan menjadi lebih efektif dan berdampak langsung pada peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas, serta kualitas proses pembelajaran Kitab Suci pada siswa kelas XII SMAK Santo Mikhael Solor. Tujuan penelitian tindakan kelas ini telah tercapai secara optimal melalui proses perencanaan yang matang, pelaksanaan tindakan yang tepat, observasi yang sistematis, dan refleksi yang berkelanjutan.

Saran berikut dirumuskan secara konkret, implementatif, aplikatif, dan bersifat strategis untuk mendukung perbaikan pembelajaran serta pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

a. Saran bagi Guru

1. Guru Pendidikan Agama Katolik disarankan untuk menggunakan model pembelajaran Discovery Learning tipe Role Playing secara berkelanjutan, khususnya pada materi-materi yang bersifat naratif, reflektif, dan kontekstual seperti Kitab Suci.

2. Guru diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan media dan skenario Role Playing agar kegiatan pembelajaran semakin menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
 3. Guru perlu mengoptimalkan tahap refleksi iman di akhir pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menghayati nilai-nilai Injil dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Saran bagi Sekolah dan Stakeholder
1. Pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan fasilitas pembelajaran, khususnya media audiovisual dan perangkat pendukung pembelajaran aktif.
 2. Sekolah diharapkan mendorong guru-guru untuk terus melakukan inovasi pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.
 3. Stakeholder pendidikan diharapkan memberikan kebijakan yang mendukung pengembangan kompetensi guru, baik melalui pelatihan maupun pendampingan profesional.
- c. Saran bagi Peneliti Selanjutnya
1. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan variabel yang lebih luas, baik pada jenjang kelas yang berbeda maupun pada mata pelajaran lain.
 2. Model Discovery Learning tipe Role Playing dapat dikaji lebih mendalam terhadap pengaruhnya pada aspek afektif dan spiritual siswa, tidak hanya pada aspek kognitif.
 3. Penelitian lanjutan dapat mengombinasikan metode ini dengan pendekatan atau model pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(2), 151–157. <https://doi.org/10.21831/Jep.V19i2.52350>
- Anggraini, T., Sukasno, S., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4125–4132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729>
- Ariani, N., Hasbiyati, H., & Nurjanah, U. (2024). Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 12(2), 142–149. <https://doi.org/10.56013/edu.v12i2.3525>
- Asminah, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Kartu Pembelajaran Kelas Xii Ips 5 Sma Negeri 2

Bangkinang
 Kota Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 259.
<https://doi.org/10.31004/jpt.v2i2.673>
 Herman, N. (2023). No Title.
 Irfa Hijrati, Khairuddin, R. (2023). (E-Issn. 2828-5247) (P-Issn. 2828-5417). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas X Mia 1 Sma Negeri 8 Mataram, 3(2), 10–14.
 Jannah, W., Hennessy, D. A., Totten, B., Vazquez, J., Adquisiciones, L. E. Y. D. E., Vigente, T., Frampton, P., Azar, S., Jacobson, S., Perrelli, T. J., Washington, B. L. L. P., No, Ars, P. R. D. A T. A W., Kibbe, L., Golbère, B., Nystrom, J., Tobey, R., Conner, P., King, C., ... Chraif, M. (2023). No 2964-7142. *Accident Analysis And Prevention*, 183(2), 153–164.
 Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ap1 Pada Pelajaran Ppkn. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17604>
 Khaddafi, M., Panjaitan, S. P., Siagian, A., & Panjaitan, H. (2025). Dalam Peningkatan Praktik Pembelajaran Analysis Of Class Action Research (Car) Methodology In Improving Learning Practices. 8613–8620.
 Khasinah, S. (2021). Discovery Learning : Definisi , Sintaksis , Keunggulan Pendahuluan Discovery Learning Adalah Satu Di Antara Beberapa Model Pembelajaran Yang Direkomendasikan Dalam Kurikulum Yang Merujuk Pada Permendikbud No . 103 Tahun 2014 . Rekomendasi Ini Diberikan Te. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11, 103 402–413. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/5821-32901-1-Pb.Pdf>
 Kura, D. W. M., & Mones, A. Y. (2023). Penerapan Metode Discovery Learning Pada Pendidikan Agama Katolik. *Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan)*, 4(2), 70 79. <https://doi.org/10.61717/si.v4i2.77>
 Kurniawan, A. (2021). Model Pembelajaran Era Society 5.0: Flipped Classroom (Nomor December).
 Made, N. I., & Hariani, M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan MakhluK Hidup (The Application Of Role Playing Methods To Improve Student Learning Outcomes On Material For The Breeding Of Living Things). 10, 11–22. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>

- Martinus, A. (2021). Vocat : Jurnal Pendidikan Katolik. Jurnal Pendidikan Katolik, 1(2), 68–78.
- Mayasaroh, C. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv. 2013, 32–44.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. (2020). Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1(1), 1–9.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V1i1.3264>
- Nurmawanti, I. (2021). Sarana Peningkatan Profesionalisme Guru (M. Hidayat (Ed.); M. Hidayat). Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia (P4i). P4i.Indonesia@gmail.com
- Okktafiana, S. A. Dan S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (Sulaiman (Ed.); Cetakan Pe). Mitra Ilmu. www.mitrailmumakassar.com
- Sanulita, H., Putra, P. P., Anggraeni, A. F., Mukti, U. W., & Suprayitno, D. (2024). Panduan Praktis Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Nomor March).
- Setyawan, F. S. B. (2021). Katolik-Bg-Kls X.
- Simbolon, E., Simanjuntak, M. M., & Hutahaean, D. N. P. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Katolik Dalam Mengembangkan Kemampuan Afektif Siswa Menurut Perspektif Taksonomi Bloom. Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan), 4(1), 16–32. <https://doi.org/10.61717/SI.V4i1.67>
- Tarihoran, E. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Kurikulum Pastoral Janssenian: Memperdalam Penghayatan Nilai-Nilai Keagamaan Dan Kepedulian Sosial. Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral, 8(2), 119–129. <https://doi.org/10.53544/Sapa.V8i2.469>
- 104
- Tinggi, S., & Islam, A. (2023). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Lingkup Pendidikan Ferdinal Lafendy. 6(2), 142–150.
- Wendri Putra, Widi Hartono, Wa Ode Atika, Widia Ningsih, & Wafikurrohman. (2025). Penerapan Metode Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Materi Tentang Khulafaurasyidin. Jurnal Inovasi Edukasi, 8(1), 37–47. <https://doi.org/10.35141/X68x4461>