

MENANAMKAN NILAI SRADDHA BHAKTI DENGAN METODE BERMAIN PERAN TOKOH AGAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU SMP NEGERI 4 BANAMA TINGANG

Oleh
Guruh
SMP Negeri 4 Banama Tingang
Email: nadheguruh@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IX semester I tahun pelajaran 2021/2022 di SMP Negeri 4 Banama Tingang. Penelitian ini dilakukan terhadap 7 subjek penelitian. Cara melakukannya adalah dengan menambahkan gaya belajar konvensional lama ke dalam metode pembelajaran baru yaitu menggunakan metode bermain peran tokoh. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Untuk mengumpulkan data hasil penelitian digunakan tes prestasi belajar dan untuk menganalisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan terjadi peningkatan dari data awal dengan rata-rata 71,42 dengan ketuntasan belajar 28,57%, pada siklus I rata-rata meningkat menjadi 79,08 dengan ketuntasan belajar 71,42% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,54 dengan ketuntasan belajar 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan soal berstrategi (pertanyaan yang diajukan sendiri oleh siswa) dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu.

Kata kunci: Nilai Sraddha Bhakti, Bermain Peran, Hasil Belajar Agama Hindu

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan (Depdiknas, 2009). Selanjutnya pada kurikulum tersebut dijabarkan tentang berbagai kompetensi yang harus diajarkan dalam kurikulum Agama dan harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik, yakni Srada, Susila, Yadnya, Kitab Suci, Orang Suci, Hari-hari Suci, Kepemimpinan, Alam Semesta, dan Budaya dan Sejarah Agama Hindu.

Namun dalam realitasnya dewasa ini, terdapat sesuatu yang memprihatinkan dalam aktualisasi Pendidikan Agama di sekolah karena belum menunjukkan hasil yang menggembirakan. Kenyataan yang ada di lapangan masih banyak siswa didik yang belum mencerminkan kepribadian yang sesuai tuntunan agama, seperti: sering terjadi perkelahian antar pelajar, penyalagunaan obat-obat terlarang, pelecehan seksual, pergaulan bebas,

dan lain sebagainya. Jika ditelusuri lebih jauh, sebenarnya keadaan yang demikian itu tidak lepas dari dasar pendidikan yang diterima peserta didik dalam lingkungan keluarga, yang boleh jadi pengokohan mental-spiritualnya masih belum tersentuh secara maksimal, selain disebabkan faktor lingkungan yang sangat besar mempengaruhinya.

Mengkaji semua permasalahan yang ada, sebagai refleksi diri dari kesadaran akan tugas dan tanggung jawab moral yang diemban, guru sebagai peneliti mencoba melakukan analisis untuk mencari gambaran sesungguhnya dari permasalahan yang ada dan akhirnya ditemukan beberapa kemungkinan yang menjadi penyebab permasalahan tersebut, antara lain: *Pertama*, pendekatan yang dilakukan guru lebih berorientasi pada kemampuan kognitif, mengabaikan aspek afektif dan psikomotornya, walaupun disinggung sangat kecil intensitasnya. *Kedua*, problema yang bersumber dari siswa didik sendiri, yang berdatangan dari latar belakang keluarga yang beraneka ragam yang sebagiannya ada yang sudah tertata dengan baik dalam lingkungan keluarga dan ada yang belum. *Ketiga*, terkesan bahwa tanggung jawab Pendidikan Agama dan moral berada di pundak Guru Agama saja. Keberhasilan proses pembelajaran lebih banyak ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran tersebut. Kadang ada guru yang disebut pintar tetapi lemah dalam menyampaikan pengetahuan dan pemahaman yang ada dalam dirinya maka tentu proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik. Kadang ada guru yang disebut tidak terlalu pintar tetapi dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran lebih kreatif dan memahami cara penyampaiannya bisa jadi menyebabkan proses pembelajaran akan berhasil dengan baik. Di antara keduanya tentu yang paling sesuai adalah memiliki kemampuan profesionalisme keguruan dan mampu menyampaikan dengan baik demi terciptanya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk mampu meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Sehubungan dengan proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 4 Banama Tingang dari hasil pengumpulan data awal didapat nilai rata-rata siswa kelas IX pada mata pelajaran Agama Hindu baru mencapai 71,42 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 28,57%. Hasil tersebut tentu tidak sesuai dengan harapan keberhasilan pendidikan yang ditetapkan. Tentang pelajaran yang disampaikan, jika pelajaran sempat diterima siswa dan belum berhasil, boleh jadi penyebabnya dikarenakan keterbatasan kemauan guru dalam menerapkan semua keilmuan yang dikuasai demi pencapaian hasil maksimal dalam pembelajaran. Sedangkan dari pihak siswa banyak dipengaruhi oleh kebiasaan belajar mereka yang rendah akibat pengaruh luar, kemampuan ekonomi orang tua dan kebiasaan belajar yang belum banyak dipupuk. Namun apapun yang menjadi latar belakang permasalahan, apabila hal ini dibiarkan berlarut tentu berakibat tidak baik bagi kelangsungan pendidikan peserta didik dan bagi perkembangan mutu pendidikan bangsa Indonesia. Karena hal tersebut di atas merupakan sesuatu yang mendesak untuk dipecahkan menuntut guru lebih kreatif dan inovatif menacari jalan keluar dengan melakukan penelitian yang berguna demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Oleh karenanya penelitian ini sangat perlu untuk dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang berhasil diidentifikasi menyangkut belum berhasilnya siswa mencapai prestasi belajar Agama Hindu dan prosentase ketuntasan belajar yang diinginkan karena rata-rata yang baru diperoleh oleh siswa kelas IX sebesar 71,42. Peneliti berhasil merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah menanamkan nilai kesraddhaan dengan metode bermain peran tokoh

agama dapat meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa SMP Negeri 4 Banama Tingang dikelas IX semester I tahun pelajaran 2021/2022?

Hipotesis tindakan dalam PTK umumnya dirumuskan dalam bentuk keyakinan tindakan yang diambil akan dapat memperbaiki suatu sistem, proses, atau hasil. Karena itu, dalam penelitian yang akan dilaksanakan disusun hipotesis sebagai berikut: jika nilai-nilai kesraddhaan dilakukan dengan metode bermain peran tokoh agama secara maksimal dapat prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas IX SMP Negeri 4 Banama Tingang semester I tahun pelajaran 2021/2022 dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas IX pada semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 di SMP Negeri 4 Banama Tingang melalui implementasi penanaman nilai-nilai kesraddhaan dengan metode bermain peran tokoh agama.

Manfaat dari penelitian ini adalah: secara teori dapat memperkaya khasanah keilmuan dalam peningkatan presatasi siswa dan secara praktek akan bermanfaat:

1. Bagi siswa SMP Negeri 4 Banama Tingang agar dapat meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu menggunakan metode bermain peran tokoh agama dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan.
2. Bagi guru memiliki kemampuan menggunakan model pembelajaran yang baru dengan menggunakan penerapan metode bermain peran tokoh.

Di samping itu, menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang mendorong guru lebih kreatif dalam menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai situasi dan kebutuhan.

Menurut Wijaya Kusuma (2009:9) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Menurut O'Brien sebagaimana dikutip oleh Endang Mulyatiningsih (2011:60) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Cohen dan Manion sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah intervensi kecil terhadap terhadap tindakan di dunia nyata dan pemeriksaan cermat terhadap pengaruh intervensi tersebut. Pandangan ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan dapat dilakukan secara kolaboratif dengan pakar. Pakar memberikan alternatif pemecahan dan alternatif tersebut perlu diuji sejauh mana efektifitasnya. Dengan demikian penelitian tindakan menurut Cohen dan Manion bukan mutlak harus dilakukan oleh pekerja sendiri (guru sendiri) akan tetapi guru dapat meminta atau bekerja sama dengan pihak lain.

Selanjutnya Kemmis dan Taggart sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah suatu penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta- pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan dan praktek sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktek-praktek itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktek-praktek tersebut. Kemmis dan Taggart memandang, bahwa penelitian ini dilakukan secara kolektif untuk memperbaiki praktek yang mereka lakukan dimana perbaikan dilakukan berdasar refleksi diri. Dalam bukunya *Becoming Critical: Education, Knowledge, an Action Research* 1986. Kemmis dan Carr lebih jelas menyatakan penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan (guru, siswa, atau kepala sekolah, misalnya) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran (a) praktek-praktek sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktek-

praktek ini, dan (c) situasi-situasi (dan lembaga-lembaga) dimana praktek-praktek tersebut dilaksanakan.

Nilai itu pada hakikatnya adalah sifat dan kualitas yang melekat pada suatu objeknya. Menilai berarti menimbang, suatu kegiatan manusia untuk menghubungkan sesuatu dengan sesuatu yang lain kemudian untuk selanjutnya diambil keputusan. Keputusan itu adalah suatu nilai yang dapat menyatakan berguna atau tidak berguna, baik atau tidak baik, benar atau tidak benar, dan seterusnya. Penilaian tersebut pastilah berhubungan dengan unsur indrawi manusia, sebagai subyek penilaian yaitu unsur jasmani, akal, rasa, karsa dan kepercayaan. Dengan demikian nilai adalah suatu yang berharga, berguna, memperkaya batin dan menyadarkan manusia akan harkat dan martabatnya. Nilai bersumber pada budi yang berfungsi mendorong dan mengarahkan perilaku manusia. (<http://bukunnq.wordpress.com/>).

Sebagai insan yang dianugerahi akal dan kecerdasan seharusnya sadar betul, kalau kesraddhaan itu bisa bertambah dan berkurang, turun naik. Dalam kehidupan sehari-hari, sraddha dan amal perbuatan itu tidak bisa dipisahkan. Sebab, sraddha menuntut adanya amal dan amal merupakan konsekuensi mutlak dari sebuah kesraddhaan. Sebaliknya amal menuntut adanya sraddha, karena amal perbuat tanpa dilandasi kesraddhaan adalah sia-sia belaka (tidak berguna). Oleh karena itu, besar kecilnya kadar kesraddhaan seseorang akan banyak ditentukan oleh jenis, kualitas dan kontinuitas amal yang dilakukannya.

Seiring perkembangan jaman dan derasnya arus globalisasi informasi, gambaran tentang orang Indonesia yang ramah, berbudaya, dan berbudi pekerti luhur telah memudar. Kesan yang muncul adalah kekerasan, dan tindakan tidak manusiawi terjadi hampir di seluruh pelosok negeri dan berlangsung dalam waktu yang lama. Tudingan ini lebih tertuju pada kegagalan pendidikan nilai yang dibina pada tiap lembaga pendidikan. Bahkan dengan tegas Timo Teweng (Bali Post, 13/9/2005) mengklaim, merebaknya gejala seperti ini akibat kegagalan dalam menumbuhkan pendidikan nilai (<http://www.parisada.org/>).

Untuk menanamkan kesraddhaan yang kuat dalam diri peserta didik, pendidikan agama seharusnya diajarkan kepada siswa sejak usia dini. Dengan adanya pendidikan agama sejak kecil, diharapkan dapat lekat tertanam nilai-nilai fundamental ajaran agama pada diri siswa. Hal tersebut perlu dukungan dan kerjasama dari semua pihak termasuk guru, pendidik di sekolah. Pendidikan sebagai proses alih nilai mempunyai tiga sasaran sebagaimana dijelaskan dalam <http://www.parisada.org/>. *Pertama*, pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang mempunyai keseimbangan antara kemampuan kognitif dan psikomotrik di satu pihak serta kemampuan afektif di pihak lain. Dalam hal ini dapat diartikan, pendidikan menghasilkan manusia yang berkepribadian, tetap menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang luhur, serta mempunyai wawasan dan sikap kebangsaan dan menjaga serta memupuk jati dirinya. Dalam hal ini proses alih nilai dalam rangka proses pembudayaan. *Kedua*, dalam sistem nilai yang dialihkan juga termasuk nilai-nilai kesraddhaan dan ketaqwaan, yang terpancar pada ketundukan manusia Indonesia untuk melaksanakan ibadah menurut keyakinan dan kepercayaan masing-masing, berakhlak mulia, serta senantiasa menjaga harmoni hubungan dengan Tuhan, dengan sesama manusia dan dengan alam sekitarnya. Dalam kaitan ini konsep Tri Hita Karana dikumandangkan. Implementasi alih nilai dalam proses merupakan proses pembinaan imtaq. *Ketiga*, dalam alih nilai juga dapat ditransformasikan tata nilai yang mendukung

proses industrialisasi dan penerapan teknologi, seperti penghargaan atas waktu, etos kerja tinggi, disiplin, kemandirian, kewirausahaan dan sebagainya.

Menurut Abdul (2009: 155) bahwa model bermain peran (*role playing*) dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Model ini juga dimaksudkan untuk membantu siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Salah satu yang disarankan Endang Komara (2009) adalah bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (<http://alhafizh84.wordpress.com/>).

Dalam Kuliah Online Media Pendidikan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dijelaskan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara penyampaian materi pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Bermain peran akan membantu siswa mengumpulkan dan menata informasi mengenai isu-isu sosial, mengembangkan rasa empati kepada teman dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial siswa, mengajak siswa dalam menyelidiki nilai-nilai pribadi dan sosial melalui tingkah laku mereka sendiri dan nilai-nilai yang menjadi sumber dari penyelidikan itu terutama para tokoh penyebar agama. Prinsip dasar dan ciri metode pembelajaran bermain peran dapat dijelaskan sebagai berikut; Menurut Mohamad Nur (2000) prinsip dasar dalam pembelajaran bermain sebagai berikut:

- a) Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya;
- b) Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim;
- c) Kelompok mempunyai tujuan yang sama;
- d) Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya;
- e) Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi;
- f) Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; dan
- g) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta bertanggung jawab secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

Sedangkan ciri-ciri metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai;

- b) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender;
- c) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

Menurut Dr. E. Mulyasa, M.Pd. (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- a. Secara implicit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi "di sini pada saat ini". Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.
- b. Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan prestasi siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari perubahan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran berupa nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, dalam belajar terjadi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan- kecakapan (skills) atau mendapat aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan ketrampilan (psikomotorik) yang diperoleh karena sengaja dan bukan karena proses pertumbuhan yang bersifat fisiologis atau proses kematangan. Bertolak dari pendapat di atas ternyata belajar berfungsi mengarahkan kita untuk menjadi manusia seutuhnya yaitu manusia yang dapat mengembangkan cita (membuat sesuatu dengan ketrampilan), rasa (dapat merasakan sesuatu dengan pengetahuan kita) dan karasa (melakukan sesuatu dengan sikap kita), ketiga istilah tersebut dalam dunia pendidikan disebut dengan ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Bloom (dalam Winkel, 1996) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor yang, merupakan ukuran keberhasilan siswa. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi. Pengetahuan menyangkut tingkah laku siswa yang penekanannya pada kemampuan mengingat yang telah dipelajari. Pemahaman sebagai kemampuan menyerap makna dari materi yang dipelajari. Kemampuan pada bidang ini memiliki kualitas lebih tinggi dibanding tingkat pengetahuan. Penerapan merupakan kemampuan menggunakan apa yang telah dipelajari ke dalam situasi konkrit baru. Tingkah laku pada tingkat ini meliputi kemampuan menggunakan konsep, prinsip, teori, metode dan hukum yang terdapat dalam satu bidang ilmu. Analisis menyangkut pemahaman dan penerapan dalam memilah-milah materi dan kemudian mengorganisir. Sintesis menjadi kemampuan yang lebih tinggi dari penerapan dan analisis, prinsip dan teori yang beragam. Evaluasi merupakan kemampuan yang paling tinggi dari ranah kognitif Pada tingkat ini siswa dituntut mampu mengevaluasi konsep, prinsip teori yang telah diperoleh dalam pelajaran. Ranah afektif membentuk sikap sosial melalui sifat pengembangan afeksinya. Ranah psikomotor membentuk ketrampilan melalui latihan psikomotor.

Dari ketiga ranah tersebut, ternyata ranah kognitif memiliki peranan penting dalam usaha mencapai prestasi belajar, karena siswa di sekolah dituntut untuk mampu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisa, mensintesa serta mengevaluasi konsep dan prinsip teori yang diperoleh dalam pelajaran. Hal tersebut tentunya membutuhkan kemampuan kognitif yang tinggi. Meichati (1970), mengatakan bahwa dalam pendidikan ada empat unsur yang memegang peranan penting dan saling berkaitan satu sama lain yaitu: siswa sebagai pelaku, guru sebagai pelaksana, sekolah sebagai media, dan orang tua sebagai pendukung. Pendidikan di sekolah mengarahkan siswa supaya memperoleh pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan nilai, yang semuanya menunjang perkembangan siswa.

Gronlund 1977 (dalam Saiffudin Azwar, 2003 : 18) merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi yaitu sebagai berikut :

- a. Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan intruksional.
- b. Tes prestasi harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan dari

- materi yang dicakup oleh program intruksional atau pengajaran
- c. Tes prestasi harus berisi item-item dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan.
 - d. Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.
 - e. Reliabilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya ditafsirkan dengan hati-hati.
 - f. Tes prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar para siswa didik.

METODE PENELITIAN

SMP Negeri 4 Banama Tingang tempat dilakukannya penelitian ini khususnya dikelas IX Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. Bangunan sekolah ini berlantai 1, gedungnya masih sangat bagus, kokoh sehingga siswa aman untuk belajar. Sekolah ini lingkungannya sangat asri karena terdapat berbagai macam tumbuh-tumbuhan, bunga-bunga, sehingga senang mata memandangnya. Sekolah ini lingkungannya bersih, aman, nyaman dan lestari. Situasi sekolah yang aman adalah hal yang perlu diwujudkan. Kepala sekolah telah mengupayakannya sehingga sekolah menjadi tenang, nyaman, dan aman. Siswa baik putra atau putri kelas IX dijadikan subjek penelitian ini. Objek penelitian yang diambil adalah peningkatan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas IX Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 SMP Negeri 4 Banama Tingang setelah diterapkan model bermain peran tokoh dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data merupakan cara kerja dalam penelitian untuk memperoleh data atau keterangan- keterangan dalam kegiatan sesuai dengan kenyataan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah tes prestasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal menunjukkan rendahnya prestasi belajar siswa yang baru mencapai nilai rata-rata sebesar 71,42 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 28,57%. Dari data tersebut banyak terjadi kelemahan-kelemahan atau kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran akibat cara pembelajaran yang dilakukan masih yang sehari-hari dilakukan tanpa mau melihat teori-teori baru.

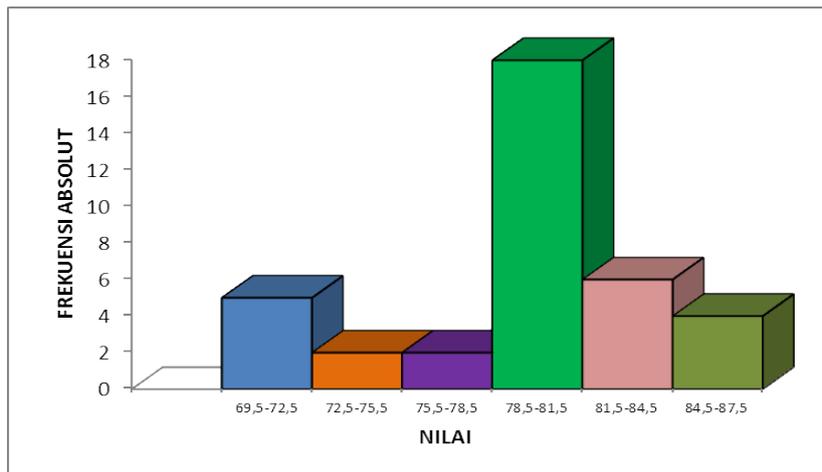
Analisis kuantitatif prestasi belajar siswa siklus I :

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan: dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 80,00
2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah *diascending*/diurut angka tersebut adalah: 80,00.
4. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

Tabel 1. Data Interval Kelas Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
---------	----------	--------------	-------------------	-------------------

1	70 – 72	71	1	14,28
2	73 – 75	74	1	14,28
3	76 – 78	77	1	14,28
4	79 – 81	80	2	28,57
5	82 – 84	83	1	14,28
6	85 – 87	86	1	14,28
Total			7	100



Gambar 2. Histogram pada Siklus I

Pada Siklus I diperoleh data dari pelaksanaan penelitian sudah ada 14,28% siswa mencapai nilai di atas KKM, ada 28,57% yang baru mencapai nilai rata-rata KKM dan 14,28% siswa yang masih tertinggal. Untuk data ini belum sesuai dengan harapan indikator keberhasilan penelitian yang dicanangkan yaitu siswa sudah giat melakukan tetapi baru mampu mencapai keberhasilan minimal. Dari analisis kualitatif sudah disampaikan secara singkat, selanjutnya diberikan analisis kuantitatifnya menggunakan data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) dihitung lebih dari 62,5% siswa mampu mencapai keberhasilan sesuai KKM. Data yang diperoleh pada Siklus I ini menunjukkan persentase pencapaian peningkatan prestasi belajar siswa belum memenuhi harapan sesuai ketercapaian indikator keberhasilan penelitian sehingga penelitian ini masih perlu untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya.

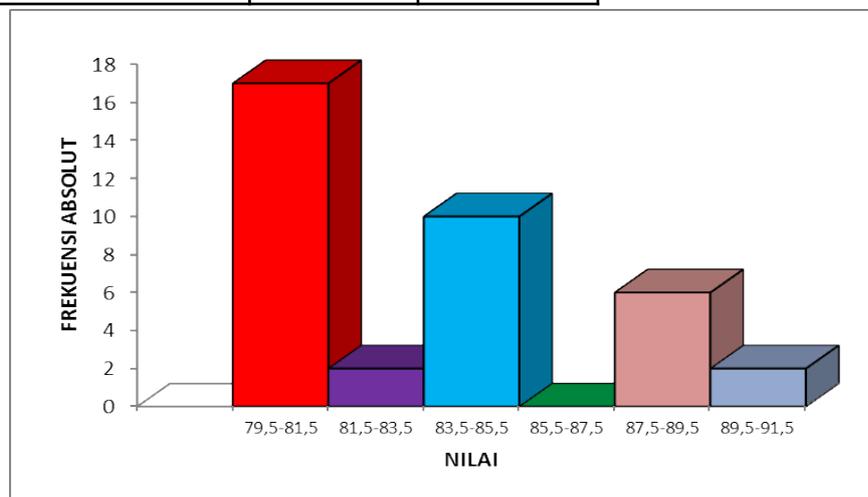
Pada siklus II: Perolehan hasil peningkatan prestasi belajar siswa Agama Hindu dapat dijelaskan: dari 7 orang siswa yang diteliti, ada 5 siswa (71,42%) siswa mendapat penilaian diatas dan rata-rata KKM, 2 siswa (28,57%) memperoleh nilai sama dengan KKM yang artinya mereka sudah meningkat melebihi target yang ditetapkan memperoleh nilai rata-rata KKM yang artinya

1. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 82,00.

2. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diascending/ diurut. Angka tersebut adalah: 80,00

Tabel 2. Data Interval Kelas Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	80 – 81	81	2	28,57
2	82 – 83	83	1	14,28
3	84 – 85	85	2	28,57
4	86 – 87	87	0	0,00
5	88 – 89	89	1	14,28
6	90 – 91	91	1	14,28
Total			7	100.00



Gambar 3. Histogram pada Siklus II

Pada Siklus ke II ini diperoleh data dari hasil penelitian yaitu 100% siswa mampu mencapai tingkat perkembangan melebihi tuntutan indikator dimana ada 71,42% siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan sesuai tuntutan KKM keberhasilan penelitian atau sudah berkembang sesuai harapan, ada 28,57% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Dari semua data yang diperoleh, ternyata indikator keberhasilan penelitian yang menuntut 62,5% lebih siswa sudah tercapai.

SIMPULAN

Berpijak dari semua uraian yang telah disampaikan secara panjang lebar pada penelitian ini dapat disampaikan bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan sangat giat yang didahului dengan membuat perencanaan yang baik, melaksanakan pembelajaran yang benar sesuai teori-teori yang ada, melaksanakan observasi untuk pencarian data sampai pada refleksi yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa semua pelaksanaan tersebut sudah berjalan baik dan telah memperoleh hasil sesuai harapan. Dari semua data yang telah diperoleh yaitu pada awalnya rata-rata baru mencapai 71,42 dengan ketuntasan belajar sebesar 28,57% meningkat menjadi rata-ratanya sebesar 79,08

dengan ketuntasan belajar sebesar 71,42% pada siklus I dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 83,54 dengan ketuntasan belajar sebesar 100%. Fakta-fakta yang ada telah mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian ini. Bukti-bukti tersebut, baik bukti yang masih rendah yang diperoleh pada awalnya maupun bukti yang sudah lebih baik pada siklus I dan bukti data yang baik yang sesuai harapan yang diperoleh pada siklus II telah dapat memberi gambar terhadap diterimanya hipotesis penelitian yang telah diajukan. Dari semua perolehan data tersebut, sudah tidak perlu diragukan lagi bahwa metode bermain peran tokoh agama sebagai media telah dapat menjawab keberhasilan yang diharapkan dan telah dapat membuktikan keberhasilan sesuai tuntutan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul. 2009 <http://www.scribd.com/doc/9037208/>

Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Azwar, Saifuddin. 2003. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Depdiknas, 2009. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Mata Pelajaran Agama Hindu. BSNP. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan TK Dan SD. Jakarta.

http://bukunnq.wordpress.com/nilai-nilai-keimanan-dan-sosial-dalam-kehidupan-pribadi-keluarga-dan-teman-sebaya-baik-dalam-lingkungan-sekolah-maupun-masyarakat/http://www.parisada.org/index.php?option=com_content&task=view&id=797&Itemid=81.

Tim Prima Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Press.