
**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AGAMA HINDU DENGAN
MENANAMKAN NILAI KEIMANAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN
TOKOH AGAMA SISWA KELAS IX A SEMESTER II TAHUN PELAJARAN
2018/2019 DI SMP NEGERI 4 NUSA PENIDA**

Ni Ketut Wiriasih, S.Ag.

Guru Agama Hindu di SMP Negeri 4 Nusa Penida

ABSTRACT.

The purpose of this class action research research is to find out whether the inculcation of the value of faith with the method of playing the role of religious leaders can improve student achievement in Hinduism. This research was conducted at SMP Negeri 4 Nusa Penida in Class IX A where the ability of students for Hindu subjects was still low. The data collection method is a learning achievement test. The data analysis method is descriptive. The results obtained from this study are the inculcation of the value of faith with the method of playing the role of religious leaders can improve student achievement in Hindu Religion. This is evident from the results obtained initially 69.11 with the percentage of mastery learning at 37.04%, in the first cycle to 74.63 with the percentage of mastery learning at 66.67% and in the second cycle to 81.37 with the percentage of mastery learning at 100% The conclusion obtained from this study is the inculcation of the values of faith with the method of playing the role of religious leaders can improve student achievement in Hindu Religion.

Keywords: Learning Achievement, Faith Value, Role Playing Method

ABSTRAK.

Tujuan penelitian penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penanaman nilai keimanan dengan metode bermain peran tokoh agama dapat meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Nusa Penida di Kelas IX A yang kemampuan siswanya untuk mata pelajaran Agama Hindu masih rendah. Metode pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penanaman nilai keimanan dengan metode bermain peran tokoh agama dapat meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya 69,11 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 37,04%, pada siklus I menjadi 74,63 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 66,67% dan pada siklus II menjadi 81,37 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penanaman nilai-nilai keimanan dengan metode bermain peran tokoh agama dapat meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa.

Kata kunci: Prestasi Belajar, Nilai Keimanan, Metode Bermain Peran

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 spiritual 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 Nusa Penida dari hasil pengumpulan data awal didapat nilai rata-rata siswa kelas IX A pada mata pelajaran Agama Hindu baru mencapai 69,11 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 37,04%. 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 A sebesar 69,11. Peneliti berhasil merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah prestasi belajar Agama Hindu dapat ditingkatkan dengan menanamkan nilai keimanan melalui metode bermain peran tokoh agama siswa SMP Negeri 4 Nusa Penida dikelas

IX A semester II tahun pelajaran 2018/2019 ?

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 keimanan dilakukan dengan metode bermain peran tokoh agama secara maksimal dapat prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas IX A SMP Negeri 4 Nusa Penida semester II tahun pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas IX A pada semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 4 Nusa Penida melalui penanaman nilai-nilai keimanan dengan metode bermain peran tokoh agama.

Manfaat dari penelitian ini adalah: secara teori dapat memperkaya khasanah keilmuan dalam peningkatan prestasi siswa dan secara praktek akan bermanfaat: 1. Bagi siswa SMP Negeri 4 Nusa Penida 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.

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 diatas 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.

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 keimanan itu bisa bertambah dan berkurang, turun naik. Dalam kehidupan sehari-hari, iman dan amal perbuatan itu tidak bisa dipisahkan. Sebab, iman menuntut adanya amal dan amal merupakan konsekuensi mutlak dari sebuah keimanan. Sebaliknya amal menuntut adanya iman, karena amal perbuat tanpa dilandasi keimanan adalah sia-sia belaka (tidak berguna). Oleh karena itu, besar kecilnya kadar keimanan 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 keimanan 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 keimanan 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 mengorganisaikan 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/>).

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 mempertanggung jawabkan 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 susatau 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.
- 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.

- 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 teralu 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.

METODELOGI PENELITIAN

Tempat dilakukannya penelitian kelas ini adalah SMP Negeri 4 Nusa Penida khususnya dikelas IX A Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. 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 A dijadikan subjek penelitian ini yang berjumlah 27 orang siswa yang berAgama Hindu. Objek penelitian yang diambil adalah peningkatan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas IX A Semester II

Tahun Pelajaran 2018/2019 SMP Negeri 4 Nusa Penida setelah diterapkan model bermain peran tokoh dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan yaitu dari bulan Januari sampai dengan bulan Mei tahun 2019. 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 PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data awal menunjukkan rendahnya prestasi belajar siswa yang baru mencapai nilai rata-rata sebesar 69,11 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 37,04%. 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:

$$\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2.015}{27} = 74,63$$

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 dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 75,00

3. Modus (angka yang paling sering muncul) setelah diascending/ diurut angka tersebut adalah: 75,00.

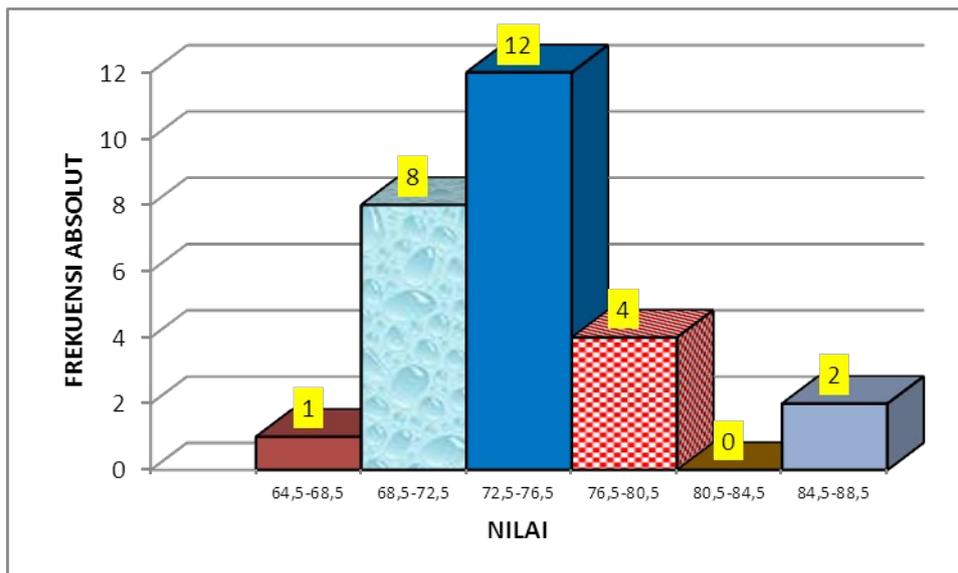
$$\begin{aligned}
 1. \text{ Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log}(N) \\
 &= 1 + 3,3 \times \text{Log } 27 \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,43) \\
 &= 1 + 4,72 = 5,72 \approx 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Rentang kelas (r)} &= \text{skor maks} - \text{skor minimum} \\
 &= 85 - 65 = 20
 \end{aligned}$$

$$3. \text{ Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = \frac{20}{6} = 3,33 \approx 4$$

Tabel 1. Data Interval Kelas Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	65 – 68	66,5	1	3,70
2	69 – 72	70,5	8	29,63
3	73 – 76	74,5	12	44,44
4	77 – 80	78,5	4	14,81
5	81 – 84	82,5	0	0,00
6	85 – 88	86,5	2	7,41
Total			27	100



Gambar 2. Histogram pada Siklus I

Pada Siklus I diperoleh data dari pelaksanaan penelitian sudah ada 22,22% siswa mencapai nilai di atas KKM, ada 44,44% yang baru mencapai nilai rata-rata KKM dan 33,33% siswa yang masih tertinggal. Untuk data ini belum sesuai dengan harapan indikator keberhasilan penelitian yang dicanangkan yaitu lebih dari 85% siswa mampu mencapai keberhasilan sesuai KKM sehingga penelitian ini masih perlu untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada siklus II: Analisis kuantitatifnya menggunakan data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan:

$$\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2.197}{27} = 81,37$$

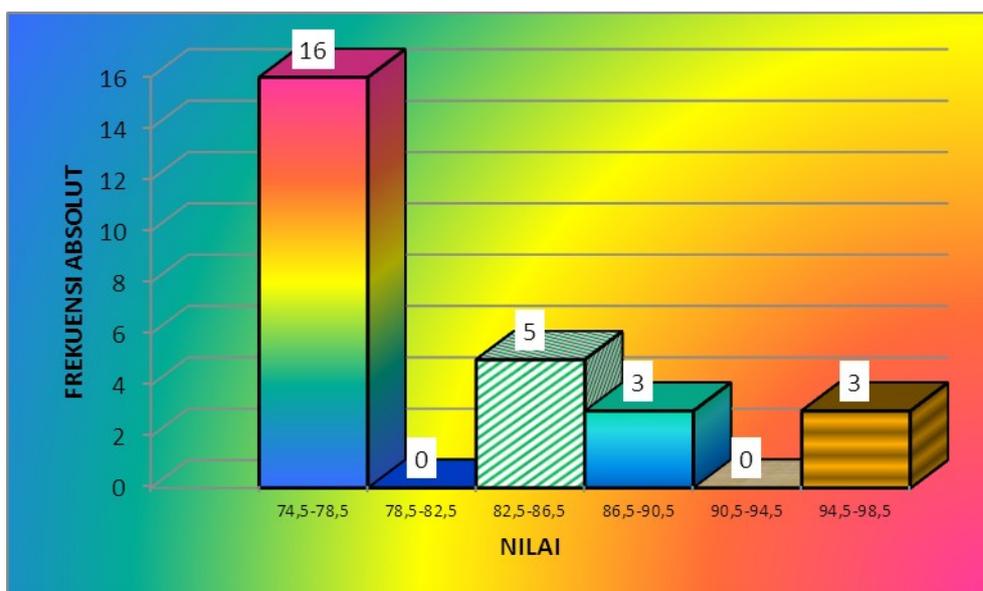
2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 76,00.

3. Modus (angka yang paling sering muncul) setelah *diascending/* diurut. Angka tersebut adalah: 76,00

1. Banyak kelas (K) $= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)}$
 $= 1 + 3,3 \times \text{Log } 27$
 $= 1 + (3,3 \times 1,43)$
 $= 1 + 4,72 = 5,72 \approx 6$
2. Rentang kelas (r) $= \text{skor maks} - \text{skor minimum}$
 $= 95 - 75$
 $= 20$
3. Panjang kelas interval (i) $= \frac{r}{K} = \frac{20}{6} = 2,33 \approx 3$

Tabel 2. Data Interval Kelas Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	75 – 78	76,5	16	59,26
2	79 – 82	80,5	0	0,00
3	83 – 86	84,5	5	18,52
4	87 – 90	88,5	3	11,11
5	91 – 94	92,5	0	0,00
6	95 – 98	96,5	3	11,11
Total			27	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 3,70% siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan sesuai tuntutan KKM keberhasilan penelitian atau sudah berkembang sesuai harapan, ada 96,30% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Dari semua data yang diperoleh, ternyata indikator keberhasilan penelitian yang menuntut 85% 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 69,11 dengan ketuntasan belajar sebesar 37,04% meningkat menjadi rata-ratanya sebesar 74,63 dengan ketuntasan belajar sebesar 66,67% pada siklus I dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 81,37 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 peroleh 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.

Dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut: 1) Apabila mau melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Agama Hindu, penggunaan metode kuis t semestinya menjadi pilihan dari beberapa metode bermain peran tokoh agama telah terbukti dapat meningkatkan keimanan, kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berargumentasi dan lain-lain. 2) Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model pembelajaran Tematik dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian

yang tidak sempat diteliti. 3) Selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna dapat memverifikasi data hasil penelitian ini.

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.