

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Ong Cin Siu, Lamirin, Uci Tantriana

STAB Bodhi Dharma Medan

ongcinsiu@bodhidharma.ac.id, lamirin@bodhidharma.ac.id,
ucitantriana@gmail.com

Abstract

Learning is a process to develop children's potential in a positive way. However, there are still few teachers who apply student-centered learning methods and improve student learning outcome. This study aims to improve student learning outcome by using a role-playing learning model on kalyanamitta topic in Buddhist lesson. The research was carried out at SMP Bodhicitta Medan from February to June 2020. The research design is classroom action research. The learning model was carried out in four stages which include planning, implementing, observing, and reflecting on actions. Based on the results of the research, which was carried out during the learning process by noting what happened, it is concluded that on Buddhist lesson, especially kalyanamitta topic, there were 26 students who experienced an increase in learning outcome (exceed the cut score) in cycle I. In cycle II, students who have improved their cut score increased to 34 people. The average student learning outcome in the posttest of cycle I was 70, while in the posttest cycle II, there was an increase in the average learning outcome to 79. Based on these results, most of the students had reached the cut score determined by the school. Thus, learning by using a role-playing learning model can improve student learning outcome

Keywords: *Learning Outcome, Buddhist Lesson, Role Playing Learning Model*

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menumbuhkembangkan potensi anak kearah yang positif. Tetapi faktanya masih sedikit guru yang menggunakan metode-metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa didalam pembelajaran tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran role playing pada materi kalyanamitta pendidikan agama Buddha. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Bodhicitta Medan, dilaksanakan pada bulan februari sampai Juni 2020. Model pembelajaran pada penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Model pembelajaran dilakukan dalam empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan (observasi) serta refleksi tindakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mencatat hal-hal yang terjadi, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran pendidikan agama Buddha khususnya materi kalyanamitta pada siklus I terdapat 26 orang siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar (mencapai KKM). Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 34 orang telah mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada post test siklus I memperoleh nilai rata-rata 70, sedangkan post

test siklus II terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata menjadi 79. Dari hasil itu sebagian besar siswa telah mencapai KKM sekolah yang ditentukan. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Pendidikan Agama Buddha, Model Pembelajaran Role Playing*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menumbuhkembangkan potensi anak kearah yang positif. Salah satu cara untuk menunjang tercapainya hal tersebut adalah melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, terutama untuk anak sekolah tingkat menengah. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar yang melibatkan peran siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Apabila kita mencermati situasi pendidikan pada saat ini, kita dapat melihat realitas pendidikan di Indonesia pada saat ini masih jauh dari harapan. Selain perlunya perluasan kesempatan pendidikan, baik dari sisi kualitas dan masih banyak aspek yang perlu diperbaiki. Banyak faktor-faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia menurun, seperti penyebabnya berasal dari siswa, guru, sarana dan prasarana maupun metode pembelajaran yang digunakan (Aditya, 2016). Minat dan motivasi yang rendah, kinerja guru yang kurang baik, sarana dan prasarana yang kurang memadai, akan menyebabkan kurang berhasilnya instruksional. Proses pembelajaran yang kurang berhasil menyebabkan siswa kurang minat untuk belajar (Al Khumaero & Arief, 2017).

Seharusnya di era sekarang, guru lebih menguasai metode yang bervariasi dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat tercapai hasil belajar yang optimal. Pendidikan pada dasarnya interaksi antara guru dengan siswa, untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan berfungsi membantu siswa dalam pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadi ke arah yang lebih positif dan lebih baik bagi dirinya maupun lingkungannya (Fitriani et al., 2017).

Keberhasilan pembelajaran ditentukan banyak faktor yaitu guru. guru memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran yang terkait erat dengan kemampuannya dalam memilih metode pembelajaran yang dapat memberi kreativitas pada siswa (Arthana et al., 2018). Realita yang terlihat saat ini yaitu proses pembelajaran yang ada di kelas masih didominasi oleh guru dan cenderung mengejar pencapaian kurikulum yang ada tanpa memperhatikan materi yang telah diajarkan dapat tersampaikan secara optimal atau tidak. Upaya peningkatan hasil belajar tidak lepas dari faktor guru yang kreatif. Guru yang kreatif sangat dibutuhkan dalam peningkatan hasil belajar siswa, karena guru yang kreatif akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga materi dapat tersampaikan secara optimal.

Pendidikan agama Buddha adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa untuk

memperteguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta peningkatan potensi spiritual sesuai dengan ajaran Buddha. Salah satu kajian pendidikan agama Buddha yaitu tentang persahabatan (*kalyanamitta*)

Apabila pendidikan agama Buddha ingin diminati serta menjadi perhatian siswa dalam penerapan tentang persahabatan baik dalam kehidupannya, siswa harus diajarkan dengan model pembelajaran yang menyenangkan, karena dengan cara yang menyenangkan siswa lebih mudah dalam menyerap materi.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar yang aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha terutama dalam materi *Kalyanamitta* adalah dengan mengemas model pembelajarannya itu dengan model pembelajaran *role playing*. Banyak peristiwa sosial yang akan sulit bila dijelaskan dengan kata-kata. Maka diperlukan bagi siswa untuk dilibatkan atau dipartisipasikan untuk peran dalam sosial itu. Dengan menggunakan *role playing* siswa dapat menghayati peran yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Siswa dapat belajar karakter orang lain, cara bergaul dengan orang lain, bagaimana cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka dapat memecahkan masalahnya (Dharmayanti, 2013).

Menurut Arsyad & Sulfemi (2018), *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok dalam artian, melalui bermain peran siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti mempunyai pemikiran untuk melakukan penelitian dengan judul : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi *Kalyanamitta* Siswa Kelas IX SMP Bodhicitta Medan Tahun Pelajaran 2019/2020”.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas IX SMP Bodhicitta Medan yang beralamat di jalan Selam, No. 39-41 Medan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai juni 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Penelitian yang dilaksanakan terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Bodhicitta Medan dengan jumlah 40 siswa terdiri dari 25 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Pertimbangan dipilihnya kelas tersebut didasarkan pada temuan masalah bahwa kemampuan pendidikan Agama Buddha siswa kelas tersebut masih rendah.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru sekaligus pelaku penelitian. Peneliti membuat rancangan pembelajaran, melakukan refleksi dan menentukan tindakan-tindakan pada siklus selanjutnya. Peneliti dibantu oleh guru kelas IX yang berperan sebagai observer. Observer bertugas mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa tentang materi belajar serta mengamati proses pembelajaran. Diharapkan hasil dari tindakan yang

dilaksanakan adalah tercapainya indikator-indikator keberhasilan, yaitu siswa dapat memahami apa itu *kalyanamitta*. Untuk mencapai target di akhir siklus 70% siswa atau lebih memperoleh nilai sesuai KKM yang telah ditetapkan atau melampauinya. Nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah untuk pelajaran pendidikan Agama Buddha adalah 70. Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil apabila lebih 70% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai nilai lebih 70 di akhir siklus.

Dalam penelitian ini data kualitatif yang digunakan berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa, aktivitas belajar pendidikan Agama Buddha melalui model pembelajaran *role playing*, catatan lapangan, dan hasil dokumentasi selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan Agama Buddha dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. sumber data : sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru dan peneliti.

Intrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu : Test dan Non Test. Pengumpulan data dilakukan pada setiap aktivitas, situasi atau kejadian yang berkaitan dengan tindakan penelitian yang dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Rincian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam materi *kalyanamitta* diperoleh dari hasil belajar setiap akhir siklus.
2. Keterampilan dan kemampuan guru menggunakan model pembelajaran *role playing* diperoleh dari lembar pengamatan yang dilakukan oleh observer.
3. Intrumen penelitian dicatat dengan menggunakan lembar catatan lapangan, baik yang dilakukan peneliti maupun observer.

Dalam penelitian ini, validitas intrumen dilakukan melalui penilaian oleh dosen pembimbing. Intrumen tes hasil belajar divalidasi secara konstruk baik aspek bahasa/redaksinya maupun kesesuaian item soal dengan indikator pembelajaran (Sugiyono, 2017). Proses analisis data terdiri atas analisis data pada saat di lapangan yaitu pada pelaksanaan kegiatan penelitian. Data yang sudah terkumpul berupa hasil observasi, catatan lapangan dan hasil belajar siswa. Semua data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Adapun peneliti menggunakan indikator keberhasilan peneliti untuk menentukan apakah siklus akan dilanjutkan atau dihentikan. Indikator keberhasilan tersebut adalah:

1. Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel kemudian dianalisis menggunakan nilai persentase. Rumus persentase digunakan adalah:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang akan dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi)

2. Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam memperoleh data hasil belajar siswa dalam tes tertulis, dianalisis dengan membuat rata-rata nilai tes formatif yang kemudian dibuat persentasenya, yang dihitung dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang memiliki nilai ketuntasan belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Penelitian ini diakhiri setelah hasil analisis data menunjukkan bahwa target peningkatan hasil belajar pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP Bodhicitta Medan pada materi *kalyanamitta* telah tercapai. Jika belum tercapai akan dilanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan sebagai langkah awal penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil observasi diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran belum berjalan secara maksimal dan hasil belajar Pendidikan Agama Buddha siswa masih tergolong rendah berdasarkan data hasil *pre-test*. Adapun rekapitulasi nilai hasil *pre-test* materi *kalyanamitta* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	50	13	32,5 %
2	60	15	37,5%
3	70	6	15%
4	80	4	10%
5	90	2	5%
Jumlah		40	100%

Rata-rata Nilai = 61.75

Berdasarkan table 1 terlihat bahwa siswa hanya memperoleh rata-rata 61.75 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM hanya 12 orang atau (30%) dari nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 70. Sementara ketuntasan klasikal yang ingin dicapai sebesar 70%. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar siswa tentang materi *kalyanamitta* masih perlu diperbaiki.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I sesuai dengan yang telah dipaparkan pada bab III. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*. Peneliti sedikit mengalami kendala dalam pembentukan kelompok. Peneliti harus mampu meyakinkan siswa untuk tetap bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan peneliti karena biasanya ada siswa yang tidak mau bergabung dengan kelompoknya tetapi lebih memilih kelompok lain. Hal ini dilakukan oleh peneliti dengan maksud agar siswa terbiasa berinteraksi dan kerja sama dengan siswa lain.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 Menit untuk setiap pertemuan, dan ditambah 1 kali pertemuan untuk tes.

Pada pertemuan pertama siklus I ini peneliti dibantu oleh seorang guru yang bertindak sebagai *observer*. Langkah-langkah pembelajaran yang

dilaksanakan oleh peneliti mengacu pada RPP yang telah dibuat. Peneliti memberikan stimulus dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi dan siswa merespon dengan berbagai jawaban, namun hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan guru. Peneliti melakukan pembagian kelompok menjadi lima kelompok berdasarkan yang telah ditentukan oleh peneliti. Kemudian peneliti memberikan naskah yang akan dimainkan atau diperankan masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok akan melakukan *role playing* secara bergantian dan diberikan waktu 5 menit. Selama proses berlangsung peneliti dan *observer* memperhatikan kelompok yang melakukan *role playing*. Pada saat satu kelompok yang sedang melakukan *role playing*, kelompok lain diminta untuk memperhatikan kelompok yang sedang melakukan *role playing*. Peneliti memberikan respon atau tanggapan mengenai *role playing* yang dilakukan setiap kelompok, dan meminta siswa lain untuk ikut menanggapi kelompok lain. Peneliti dan siswa menyimpulkan bersama-sama. Pembelajaran di tutup dengan mengucapkan salam. Berdasarkan catatan lapangan, pada saat pembentukan kelompok siswa terlihat tidak akrab dengan teman sekelompoknya. Masih ada siswa yang malu untuk melakukan perannya pada saat *role playing* dilaksanakan.

Pertemuan kedua siklus I ini pada dasarnya langkah-langkah pembelajarannya sama dan materi yang dibawakan untuk metode *role playing* juga masih sama dengan pertemuan sebelumnya. Berdasarkan catatan lapangan yang ada beberapa perubahan dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak akrab dengan teman kelompoknya sudah mulai membuka diri. Karena mungkin sudah mulai terbiasa berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya.

c. Observasi (*Observing*)

1) Lembar Observasi Keterlaksanaan RPP

Berdasarkan data terkait keterlaksanaan RPP yang dilakukan oleh *observer*, peneliti melakukan setiap langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran secara tertutur dengan persentase 100%.

2) Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan dilakukan oleh *observer* yang mencatat seluruh aktivitas guru selama proses pembelajaran. Berikut data hasil observasi aktivitas guru:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

	Penilaian Aspek yang Diamati		
	Baik	Cukup	Kurang
Jumlah	15	21	4
Persentase	37.5%	52.5%	10%

Berdasarkan data hasil observasi pada aktivitas guru terdapat penilaian dengan kategori kurang sebesar 20%, yaitu pada aspek memotivasi siswa dan kemampuan guru dalam mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajaran *role playing*.

3) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Observer juga mencatat hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Berikut rekapitulasi data hasil observasi siswa:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

	Penilaian Keaktifan Siswa		
	Baik	Cukup	Kurang
Jumlah	15	21	4
Persentase	37.5%	52.5%	10%

Berdasarkan data hasil observasi keaktifan siswa, lebih dari 50% siswa termasuk dalam kategori cukup aktif, sementara yang termasuk dalam kategori lebih baik sedikit. Siswa yang kurang aktif juga masih ada beberapa. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Adapun aspek yang diamati dalam aktivitas siswa adalah: siswa memperhatikan dan merespon guru menjelaskan materi, siswa merespon dan menjawab dengan baik pertanyaan guru, siswa melakukan *role playing* dengan teman sekelompoknya, siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik, siswa tampak antusias selama mengikuti pelajaran, siswa mengikuti pelajaran sampai akhir.

4) Tes Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar siswa, pada setiap akhir siklus dilakukan *post test* dengan instrumen soal berupa pilihan berganda sebanyak 20 soal. Adapun rekapitulasi data hasil test siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	50	6	15%
2	60	8	20%
3	70	12	30%
4	80	8	20%
5	90	6	15%
Jumlah		40	100%
Rata-rata Nilai = 70			

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa siswa memperoleh rata-rata nilai 70 dan siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM sebanyak 26 orang atau 65% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar siswa tentang materi *kalyanamitta* pada siklus I meningkat jika dibandingkan dengan tes hasil belajar sebelum tindakan yang hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 61.75 dan siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM sebanyak 12 orang atau 30%.

d. Refleksi

Tahap ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu observer setelah melakukan analisis pada siklus I. proses pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha materi *kalyanamitta* di kelas IX membuat pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tapi keterlibatan siswa lebih banyak. Namun demikian proses pembelajaran belum terlaksanakan

secara optimal, masih banyak terdapat kekurangan. Peneliti harus lebih baik lagi salam hal perencanaan terutama dalam mempersiapkan pembentukan kelompok dan naskah yang akan digunakan dalam *role playing* agar mempermudah siswa untuk memahami.

Berdasarkan hasil observasi diharapkan peneliti harus bisa memotivasi siswa agar lebih bersemangat, aktif dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran, termasuk diantaranya memberikan pengertian dan pengalaman kepada siswa yang tidak mau bergabung dengan kelompoknya. Menurut observer, hal yang dilakukan oleh peneliti tetap menempatkan siswa yang menolak bergabung pada kelompok yang ditunjuk sudah bagus karena mengajarkan siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan satu kelompoknya. Peneliti juga harus lebih mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajaran *role playing*. menurut *observer*, peneliti harus lebih membimbing dan mengarahkan siswa dalam melaksanakan *role playing* agar prosesnya berjalan dengan baik dan kerjasama anantara anggota kelompok lebih terjalin. Berdasarkan data hasil belajar Pendidikan Agama Buddha siklus I diperoleh rata-rata sebesar 70 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM berjumlah 26 orang atau 65% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Sementara ketuntasan belajar klasikal yang ingin dicapai yaitu sebesar 70%. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan dalam pembelajaran belum tercapai. Seluruh hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan peneliti belum tercapai, sehingga penelitian dilanjutkan pada tahap siklus II dengan hasil refleksi yang digunakan sebagai perbaikan penggunaan model pembelajaran *role playing*.

Hal-hal yang menghambat siklus I akan diperbaiki pada siklus II agar hasil yang diperoleh lebih baik. Secara rinci, kekurangan-kekurangan pada siklus I dan rencana perbaikan pada siklus II disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Kekurangan dan Rencana Perbaikan Siklus I

No	Kekurangan	Rencana Perbaikan
1	Guru kurang memotivasi siswa	Memotivasi dan menarik perhatian siswa dengan melakukan <i>ice breaking</i> baik dengan nyanyian, tepuk semangat atau permainan.
2	Saat akan berkumpul dengan kelompoknya masing-masing masih ada siswa yang terlihat tidak suka dengan teman sekelompoknya.	Memotivasi dan membimbing siswa agar ikut aktif dalam <i>role playing</i> dan meminta siswa untuk bekerjasama dengan baik.
3	Pada saat melakukan <i>role playing</i> masih ada kelompok yang terlihat malu-malu.	Memotivasi siswa dengan mengatakan bahwa guru menghargai siswa yang berani melakukan <i>role playing</i> .

3. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan dari proses pembelajaran yang belum optimal dilakukan pada pembelajaran siklus I. setelah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*,

peneliti juga mempersiapkan naskah yang digunakan untuk melakukan *role playing*.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap pertemuan, dan ditambah 1 kali pertemuan untuk *test*.

Pada pertemuan pertama siklus II ini peneliti melaksanakan prosedur tindakan yang telah disusun dengan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan refleksi pada siklus I, sehingga kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pada saat pembentukan kelompok siswa lebih tertib duduk sesuai kelompoknya karena peneliti telah mengatur terlebih dahulu tempat untuk siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing. Sebelum memberikan apresiasi peneliti mencoba melakukan *ice breaking*. Hal ini dilakukan agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Respon positif cukup baik diberikan oleh para siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat dan ceria. Peneliti memberikan stimulus dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya dan memberikan penguatan, siswa merespon dengan berbagai jawaban. Kali ini siswa yang menjawab pertanyaan guru terlihat lebih banyak bahkan ada beberapa siswa yang bertanya. Peneliti menjelaskan materi dengan lebih rinci, sehingga siswa benar-benar paham. Pada siklus II ini respon positif cukup baik yang diberikan oleh para siswa, hal ini terlihat siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam melakukan *role playing* siswa terlihat lebih aktif bekerja sama dalam kelompoknya karena peneliti telah memberikan motivasi lebih pada para siswa agar kerja sama berjalan dengan baik.

Pertemuan kedua siklus II ini pada dasarnya langkah-langkah dan materinya sama. Peneliti kembali memberikan *ice breaking* agar siswa lebih fresh dan tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas pada saat pembelajaran dalam menjelaskan dan melakukan model pembelajaran *role playing* lebih rileks sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Berdasarkan catatan lapangan siswa dapat bekerja sama lebih baik dengan kelompoknya sendiri. Kepercayaan diri mereka meningkat dan tidak malu-malu lagi pada saat melakukan *role playing*.

Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan tes hasil belajar (*post test*) pada akhir siklus II. Tes ini dimaksud untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. sebelum dilaksanakan tes, peneliti menanyakan kepada siswa apakah masih ada kesulitan pada materi yang telah diajarkan, kemudian peneliti mereview materi. Tes dilaksanakan setelah *review*. Selama pengerjaan *post test* berlangsung, suasana kelas menjadi hening dan sepi. Setelah waktu habis siswa segera mengumpulkan lembar jawaban tes.

c. Observasi (*Observing*)

1) Lembar Observasi Keterlaksanaan RPP

Berdasarkan data terkait keterlaksanaan RPP yang dilakukan oleh *observer*, peneliti melakukan setiap langkah yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran secara terurut dengan presentase 100%.

2) Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan dilakukan oleh *observer* yang mencatat seluruh aktivitas guru selama proses pembelajaran. Berikut rekapitulasi data hasil observasi aktivitas guru:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

	Penilaian Aspek Yang Diamati		
	Baik	Cukup	Kurang
Jumlah	40	0	0
Persentase	100 %	0	0

Berdasarkan data hasil observasi pada aktivitas guru semua aspek yang diamati berkategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan optimal.

3) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Observer juga mencatat hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Berikut rekapitulasi data hasil observasi aktivitas siswa:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

	Penilaian Kreativitas Siswa		
	Baik	Cukup	Kurang
Jumlah	33	5	2
Persentase	82.5%	12.5%	5%

Selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, terlihat aktivitas siswa sudah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Keaktifan siswa jauh meningkat hal ini dapat dilihat pada tabel rekapitulasi keaktifan siswa yang menunjukkan penilaian terbesar kategori baik, hanya dua siswa yang kurang aktif. Adapun aspek yang diamati dalam aktivitas siswa adalah: siswa memperhatikan dan merespon saat guru menjelaskan dan melakukan *role playing*, siswa merespon dengan baik, bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Siswa tampak antusias selama mengikuti pelajaran, siswa mengikuti pelajaran sampai akhir.

4) Tes Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar siswa, pada setiap akhir siklus dilakukan *post test* dengan instrumen soal berupa 20 soal pilihan berganda. Adapun rekapitulasi data hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	50	2	5%
2	60	4	10%
3	70	-	-
4	80	24	60%
5	90	10	25%
Jumlah		40	100%

Rata-rata Nilai = 79%

Berdasarkan tabel 8 terlihat bahwa siswa memperoleh rata-rata nilai 79 dan siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM 34 orang atau 85% dari nilai KKM yang

ditetapkan yaitu 70. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar tentang materi *kalyanamitta* pada siklus II meningkat jika dibandingkan dengan tes hasil belajar siklus I yang hanya mendapatkan rata-rata nilai sebesar 70 dan siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM sebanyak 26 orang atau 65%.

5) Catatan Lapangan

Selama proses pembelajaran siklus II berlangsung, observer mencatat hal-hal penting yang terjadi.

d. Refleksi

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha materi *kalyanamitta* membuat siswa lebih mudah mengerti dan lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa untuk lebih aktif dalam berpikir dan bertindak serta berkerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dibantu dengan *observer*, proses pembelajaran pada siklus II ini secara keseluruhan mengalami peningkatan baik pada aktivitas guru maupun keaktifan siswa. Hasil belajar siswa pun meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus II mampu memperbaiki kekurangan pada siklus I. Peneliti yang sekaligus merangkap sebagai guru agama Buddha telah berusaha dengan optimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan data hasil belajar agama Buddha siklus II diperoleh rata-rata nilai sebesar 79% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Siswa yang hasil belajarnya mencapai kKM sebesar 34 orang atau 75% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Sementara ketuntasan belajar klasikal yang ingin dicapai sebesar 70%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian dianggap cukup sampai siklus II.

DISKUSI

Pada pelaksanaannya penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dari kedua siklus yang telah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Hal tersebut diperkuat juga dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus, begitupun dengan aktivitas guru. Tes hasil belajar berupa post test yang dilaksanakan setiap akhir siklus terdiri 20 soal pilihan berganda.

Pada siklus I terjadi perubahan dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan sebelum siklus, namun hasil belajar belum meningkat secara signifikan dalam artian belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini disebabkan beberapa faktor. Diantaranya adalah perencanaan yang dilakukan peneliti belum optimal, masih adanya penyesuaian guru dan siswa, guru belum optimal dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing*, siswa belum terbiasa bekerjasama dengan kelompok, siswa belum focus dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang asik dengan aktivitasnya sendiri bahkan ada siswa yang kurang termotivasi karena masih terbiasa dengan pembelajaran

konvensional dimana guru mempunyai peran utama dalam pembelajaran, serta kurangnya ketegasan guru dalam menghadapi siswa yang sering membuat gaduh.

Dengan adanya evaluasi pada siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II ternyata ada peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat pada tes akhir siklus I dan siklus II yang rata-rata nilainya meningkat dari 70 menjadi 79. Sementara siswa yang memenuhi ketuntasan belajar meningkat dari 26 siswa (65%) menjadi 34 siswa (85%), ini berarti melebihi ketuntasan belajar klasik yang ingin dicapai sebesar 70%, maka penelitian dianggap berhasil. Adapun rekapitulasi hasil tes belajar siswa baik sebelum siklus maupun sesudah adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	Sebelum Tindakan (Siswa)	Frekuensi	
			Siklus I (Siswa)	Siklus II (Siswa)
1	Memperoleh nilai 50	13	6	2
2	Memperoleh nilai 60	15	8	4
3	Memperoleh nilai 70	6	12	-
4	Memperoleh nilai 80	4	8	24
5	Memperoleh nilai 90	2	6	10
Nilai rata-rata		61,75	70	79
Siswa Tuntas		12	26	34
Persentase siswa tuntas		30%	65%	85%
Siswa tidak tuntas		28	14	6
Persentase siswa tidak tuntas		70%	35%	15%

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian sebagaimana telah diuraikan di atas, maka target yang ditetapkan dalam penelitian ini tercapai, yaitu kurang lebih 70% siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar dan rata-rata keaktifan siswa dalam pelajaran pendidikan agama Buddha termasuk kategori baik serta rata-rata kegiatan guru dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* termasuk kategori baik. Atas dasar hasil tersebut maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini bahwa: "Jika pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* diterapkan dalam mata pembelajaran pendidikan agama Buddha, maka dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Buddha siswa kelas IX SMP Perguruan Buddhis Bodhicitta Medan", telah terbukti secara ilmiah atau hipotesis diterima.

SIMPULAN

Nilai rata-rata hasil belajar pendidikan agama Buddha di kelas IX SMP Perguruan Buddhis Bodhicitta Medan pada siklus I sebesar 70 dan pada siklus II sebesar 79, sehingga dapat diketahui terdapat kenaikan atau peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I menunjukkan angka sebesar 65% dan pada siklus II meningkat menjadi 85%, dengan demikian terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Buddha pada materi *kalyanamitta* di kelas IX SMP Perguruan Buddhis Bodhicitta Medan.

Bagi guru, diharapkan dapat lebih variatif dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* juga digunakan oleh guru untuk pembelajaran mata pelajaran lain selain mata pelajaran pendidikan agama Buddha. Bagi siswa, diharapkan lebih terbiasa dengan model pembelajaran atau strategi-strategi pembelajaran yang lainnya dan hendaknya lebih tekun dalam belajar, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam kondisi saat ini, kita juga dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran daring (menggunakan zoom) seperti yang dilakukan oleh peneliti. Bagi siswa pada saat penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran daring hendaknya lebih aktif, tekun dan mengikuti prosedur dari guru dengan baik. Terutama wajib membuka video agar guru dapat memantau siswa. Bagi guru pada saat menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran daring harus membuat suasana menjadi menarik, agar siswa tidak merasa bosan dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

REFERENSI

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Al Khumaero, L., & Arief, S. (2017). Pengaruh Gaya Mengajar Guru, Disiplin Belajar, Dan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 6(3), 698–710.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46.
- Arthana, I. K. R., Tirtayani, L. A., Adnyani, K. E. K., & Mahayanti, N. W. S. (2018). Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar berbasis videografis sebagai learning object pada sistem garsupati bagi guru sma dan smk kabupaten buleleng. *Widya Laksana*, 7(1), 31–40.
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3).
- Fitriani, D., Irwandi, D., & Milama, B. (2017). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan literasi sains siswa pada materi laju reaksi. *Edusains*, 9(2), 117–126.
- Lisniasari, L., Susanto, S., Nuriani, N., & Widiyanto, W. (2021). Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(1), 61-65.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Yonata, H., Wijoyo, H., & Sunarsi, D. (2020). Pengaruh Disiplin dan Iklim Kerja terhadap Kinerja Kepala Sekolah pada Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Cipulir, Jakarta Selatan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 594-600.

Wijoyo, H., Haudi, H., Sunarsi, D., Cahyono, Y., Wijayanti, K. D., & Nuryani, Y. & Akbar, MF (2021, May). Design of Information System Buddhist Identity Card in Riau Province Using Java Programming Language. In 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020) (pp. 465-469).