

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Budha Dan Budi Pekerti Melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022

Sugiyanto¹

Guru Mata Pelajaran SMA N 1 Tebing Tinggi

Email: sugiyanto235@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh prestasi belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Budha di Kelas XII SMAN 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa Kelas XII SMAN 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 8 siswa. Teknik pengambilan data melalui lembar test dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan. Penelitian dengan metode *Role Playing* dapat diketahui dari hasil tes pada siklus I dan siklus II selalu terjadi peningkatan. Nilai rata-rata pada kondisi awal sebesar 55,00, meningkat pada siklus I menjadi 65,00 dan merupakan nilai pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata pada siklus ini sebesar 73,75 merupakan nilai dalam kategori baik dan telah mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu 70,00. Ketuntasan belajar meningkat dari 1 siswa atau 12,50% pada kondisi awal, menjadi 4 siswa atau 50,00% dan 8 siswa atau 100% pada siklus terakhir. Adapun penjelasan mengenai aktivitas belajar siswa dari 1 siswa atau 12,50% siswa dinyatakan tuntas, pada siklus kedua sebesar 62,50% atau 5 siswa dinyatakan tuntas dan pada akhir siklus kedua menjadi 100% atau 8 siswa dinyatakan tuntas. Hasil yang dicapai pada siklus II merupakan bukti bahwa pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Budha pada siswa kelas Kelas XII SMAN 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: Model *Role Playing*, Prestasi Belajar

Abstract

This research is motivated by student achievement which still needs to be improved. The purpose of this research is to find out whether the application of the Role Playing learning model can improve student achievement in learning Buddhist Religion Education in Class XII at SMAN 1 Tebing Tinggi, Meranti Islands Regency, in the 2021/2022 academic year. This research is a class action research (*Classroom Action Research*) which includes planning, implementation, observation and reflection. This research lasted for 2 cycles. The research subjects were Class XII students of SMAN 1 Tebing Tinggi, Meranti Islands Regency, for the 2021/2022 academic year, with a total of 8 students. Data collection techniques through test sheets and documentation. The validity of the data used in this study is the triangulation technique. This study uses quantitative data analysis and qualitative data analysis. The results of the study showed that student achievement after implementing the Role Playing learning model showed that the average student score had increased. This is

indicated by an increase. Research with the Role Playing method can be seen from the test results in cycle I and cycle II there is always an increase. The average value in the initial conditions was 55.00, increased in cycle I to 65.00 and was a value in the sufficient category, while in cycle II the average value in this cycle was 73.75 which was in the good category and had reached minimum completeness score of 70.00. Learning completeness increased from 1 student or 12.50% in the initial conditions, to 4 students or 50.00% and 8 students or 100% in the last cycle. The explanation regarding student learning activities from 1 student or 12.50% of students was declared complete, in the second cycle 62.50% or 5 students were declared complete and at the end of the second cycle it became 100% or 8 students were declared complete. The results achieved in cycle II are proof that learning Role Playing can improve student achievement in the subject of Buddhist Religion Education in class XII students of SMAN 1 Tebing Tinggi, Meranti Islands Regency, 2021/2022 Academic Year.

Keywords: *Role Playing Model, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kesatuan yang terdiri atas berbagai suku bangsa, agama, budaya, ras, dan kelas sosial, merupakan kekayaan yang patut disyukuri, dipelihara dan bisa menjadi sumber kekuatan. Namun, keberagaman itu dapat juga menjadi sumber konflik, jika tidak disikapi dengan bijak. Oleh karena itu, berbagai kearifan lokal yang telah mengakar di masyarakat harus dipelihara dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan agama yang memperhatikan pluralisme dan berwawasan kebangsaan.

Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 29 ayat (1) dan (2) mengamanatkan bahwa pendidikan agama memiliki kontribusi yang sangat penting dalam membangun kebhinnekaan dan karakter bangsa Indonesia. Hal itu diperkuat oleh tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terutama pada penjelasan Pasal 37 Ayat (1) bahwa pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Dengan demikian, pendidikan agama dapat menjadi perekat bangsa dan memberikan anugerah yang sebesar-sebesarannya bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Untuk mencapai cita-cita pendidikan tersebut, diperlukan pula pengembangan ketiga dimensi moralitas peserta didik secara terpadu, yaitu: moral knowing, moral feeling, dan moral action.

Pertama, Moral Knowing, yang meliputi: (1) moral awareness, kesadaran moral (kesadaran hati nurani). (2) Knowing moral values (pengetahuan nilai-nilai moral), terdiri atas rasa hormat tentang kehidupan dan kebebasan, tanggung jawab terhadap orang lain, kejujuran, keterbukaan, toleransi, kesopanan, disiplin diri, integritas, kebaikan, perasaan kasihan, dan keteguhan hati. (3) Perspective-taking (kemampuan untuk memberi pandangan kepada orang lain, melihat situasi seperti apa adanya, membayangkan bagaimana seharusnya berpikir, bereaksi, dan merasakan). (4) Moral reasoning (pertimbangan moral) adalah pemahaman tentang apa yang dimaksud dengan bermoral dan mengapa kita harus bermoral. (5) Decision-making (pengambilan keputusan) adalah kemampuan mengambil keputusan dalam menghadapi masalah-masalah moral. (6) Self-knowledge (kemampuan untuk mengenal atau memahami diri sendiri), dan hal ini paling sulit untuk dicapai, tetapi hal ini perlu untuk pengembangan moral. (Lickona, 1991).

Kedua "moral feeling" (perasaan moral), yang meliputi enam aspek penting, yaitu (1) conscience (kata hati atau hati nurani), yang memiliki dua sisi, yakni sisi kognitif (pengetahuan tentang apa yang benar) dan sisi emosi (perasaan wajib berbuat kebenaran). (2) Self-esteem (harga diri), dan jika kita mengukur harga diri sendiri berarti menilai diri sendiri; jika menilai diri sendiri berarti merasa hormat terhadap diri sendiri. (3) Empathy (kemampuan untuk mengidentifikasi diri dengan orang lain, atau seolah-olah mengalami sendiri apa yang dialami oleh orang lain dan dilakukan orang lain). (4) Loving the good (cinta pada

kebaikan); ini merupakan bentuk tertinggi dari karakter, termasuk menjadi tertarik dengan kebaikan yang sejati. Jika orang cinta pada kebaikan, maka mereka akan berbuat baik dan memiliki moralitas. (5) Self-control (kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri), dan berfungsi untuk mengekang kesenangan diri sendiri. (6) Humility (kerendahan hati), yaitu kebaikan moral yang kadang-kadang dilupakan atau diabaikan, pada hal ini merupakan bagian penting dari karakter yang baik. (Lickona, 1991)

Ketiga, "moral action" (tindakan moral), terdapat tiga aspek penting, (1) competence (kompetensi moral), yaitu kemampuan untuk menggunakan pertimbangan-pertimbangan moral dalam berperilaku moral yang efektif; (2) will (kemauan), yakni pilihan yang benar dalam situasi moral tertentu, biasanya merupakan hal yang sulit; (3) habit (kebiasaan), yakni suatu kebiasaan untuk bertindak secara baik dan benar. (Lickona, 1991)

Selain itu, perlu pula diperhatikan prioritas dalam Pembangunan Nasional yang dituangkan secara yuridis formal dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Nasional Tahun 2005-2025 (UU Nomor 17 Tahun 2007), yaitu mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan Falsafah Pancasila. RPJP Nasional Tahun 2005-2025 ini kemudian dijabarkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2009-2014 yang menegaskan bahwa pembangunan pendidikan merupakan salah satu prioritas dari sebelas prioritas pembangunan Kabinet Indonesia Bersatu II. Dalam RPJMN itu antara lain dinyatakan bahwa tema prioritas pembangunan pendidikan adalah peningkatan mutu pendidikan.

Bagi masyarakat suatu bangsa, pendidikan merupakan suatu kebutuhan mendasar dan menentukan masa depannya. Seiring dengan arus globalisasi, keterbukaan, serta kemajuan dunia informasi dan komunikasi, pendidikan akan semakin dihadapkan dengan berbagai tantangan dan permasalahan yang lebih kompleks. Pendidikan Nasional perlu dirancang agar mampu melahirkan sumber daya manusia yang handal, tangguh, unggul, dan kompetitif. Oleh karena itu, perlu dirancang kebijakan pendidikan yang dapat menjawab tantangan dan dinamika yang terjadi.

Dalam pendidikan di sekolah mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha merupakan pelajaran pokok yang memperkenalkan perilaku-perilaku terpuji pada proses pembelajarannya. Dalam pelajaran tersebut anak dituntut untuk mampu, menjelaskan dan menerapkan perilaku-perilaku terpuji tersebut dapat kehidupan sehari-hari pada siswa.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas, sebagai pendidik profesional guru harus memiliki pengetahuan dan kemampuan profesional (Syaodih, 2011:191). Perpaduan dua kegiatan yaitu proses belajar pada murid dan mengajar pada guru dapat direalisasikan dalam jenis metode. Metode ialah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djamarah, 1997:46). Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa, sehubungan dengan kegiatan mengajar guru dengan menciptakan sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena metode itu sendiri fungsinya adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan. Banyak metode pembelajaran, salah satunya adalah Metode *Role Playing* yang tepat digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang obyek atau interview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam metode ini dapat membantu mendinamisir kelas yang jenuh atau membosankan. Metode ini juga sangat efektif untuk melatih keterampilan menghafalkan nama-nama malaikat. Dengan pembelajaran yang menarik siswapun akan bersemangat dalam belajar dan akan mengingatnya dalam waktu yang cukup lama di bandingkan jika ia hanya mendengarkan saja, sehingga prestasi belajarpun akan meningkat seiring dengan meningkatnya semangat dalam belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian saintifik, sebab bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran agama Budha dan Budi Pekerti, melalui metoda *Role Playing* dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Selanjutnya penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2021/2022. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII . Penilaian per siklus digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian meningkatkan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini disajikan hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan prestasi hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Budha pada kompetensi dasar menyebutkan perilaku-perilaku terpuji pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Maka dapat peneliti uraikan hasil penelitian dengan pembahasannya. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

Proses belajar mengajar terjadi manakala ada interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru memerankan fungsi sebagai pengajar atau pemimpin belajar atau fasilitator belajar, sedangkan siswa berperan sebagai pelajar atau individu yang belajar. Keterpaduan kedua fungsi tersebut mengacu kepada tujuan yang sama, yakni “memanusiakan siswa yang secara operasional tercermin dalam tujuan pendidikan dan tujuan pengajaran (instruksional)”, yang sekarang dikenal dengan istilah standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator hasil belajar.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan adanya langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai hasil belajar siswa yang optimal. Langkah yang sistematis dalam proses belajar mengajar merupakan bagian penting dari strategi mengajar, yakni usaha guru dalam mengatur dan menggunakan variabel-variabel pengajaran agar mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dari hasil observasi awal dilapangan penulis menemukan beberapa persoalan di kelas XII SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti diantaranya terdapat sekelompok siswa yang hanya duduk berdiam diri di kursi sambil memperhatikan teman-temannya. Mereka membicarakan masalah-masalah yang tidak berhubungan dengan pelajaran, kurangnya prestasi belajar yang di capai sehingga pelajaran terkesan menjenuhkan, disamping itu metode yang digunakan bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah ketika diadakan materi tes, nilai rata-rata dibawah Standar KKM. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai KKM yang di standar yaitu 70. Apabila ada siswa yang punya nilai kurang dari 70 maka tidak tuntas.

Hasil tes pada keadaan awal menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Rekapitulasi Prestasi Belajar Pada Kondisi Awal

No	Kategori	Interval	F	%	Nilai Rata-Rata	Ket
1	Sangat Baik	85-100	0	0,00	55,55	Tuntas
2	Baik	70-84	1	12,50		Tuntas
3	Cukup	60-69	2	25,00		Belum Tuntas
4	Kurang	50-59	5	62,50		Belum Tuntas
5	Sangat Kurang	<50	0	0,00		Belum Tuntas
	Jumlah	-	8	100,00	-	-

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil tes pada kondisi awal dengan rata-rata 55,55 dalam kategori kurang. Dari 8 siswa ada 1 siswa atau 12,50% dinyatakan tuntas, dan sisanya sebanyak 7 siswa atau 87,50% dinyatakan belum tuntas.

Data hasil observasi peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran kondisi awal sebagaimana dijelaskan tabel di bawah ini.

Tabel 2.
Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kondisi Awal

No	Kriteria Aspek	Jumlah Siswa	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	0	0,00	Tuntas
2	Baik	1	12,50	Tuntas
3	Cukup	1	12,50	Belum Tuntas
4	Kurang	4	50,00	Belum Tuntas
	Kurang Sekali	2	25,00	Belum Tuntas
	Jumlah	8	100,00	-

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa tuntas sebanyak 1 siswa atau 12,50% terdiri dari 1 siswa dalam kriteria baik. Penjelasan mengenai siswa belum tuntas sebanyak 87,50% atau 7 siswa terdiri dari 1 siswa dalam kriteria cukup dan 4 siswa kurang serta 2 siswa kurang sekali..

Tabel 3.
Rekapitulasi Prestasi Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Kategori	Interval	F	%	Nilai Rata-2	Ket
1	Sangat Baik	85-100	0	0,00	65,00	Tuntas
2	Baik	70-84	4	50,00		Tuntas
3	Cukup	60-69	4	50,00		Belum Tuntas
4	Kurang	50-59	0	0,00		Belum Tuntas
5	Sangat Kurang	<50	0	0,00		Belum Tuntas
	Jumlah		8	100,00	-	

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa pada prinsipnya hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Nilai rata-rata meningkat menjadi 65,00 dengan ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 4 siswa atau 50,00% dan 4 siswa atau 50,00% dinyatakan belum tuntas.

Dari hasil siklus I dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* cocok diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Budha, karena metode ini menyebabkan siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar sehingga nilai yang diperolehnya bagus. Siklus I yang diberikan oleh guru/peneliti, belum mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara maksimal. Hal ini disebabkan karena metode *Role Playing* baru pertama kali ini dipraktekkan dalam pembelajaran, sehingga sebagian siswa masih bingung terhadap apa yang harus mereka lakukan. Selain itu kelemahan pada siklus I ini yaitu tidak semua kartu dibagikan kepada semua siswa yang ada di kelas tersebut, sehingga hanya siswa yang mendapatkan kartu saja yang aktif dalam pembelajaran. Untuk menutupi kelemahan pada siklus I ini maka peneliti akan melakukan perencanaan ulang yang lebih matang untuk melakukan kegiatan siklus II.

Tabel 4.
Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa
Pada Siklus Pertama

No	Kriteria Aspek	Jumlah Siswa	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	1	12,50	Tuntas
2	Baik	4	50,00	Tuntas
3	Cukup	3	37,50	Belum Tuntas
4	Kurang	0	0,00	Belum Tuntas
	Kurang Sekali	0	0,00	Belum Tuntas
	Jumlah	8	100,00	-

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa tuntas sebanyak 5 siswa atau 62,50% terdiri dari 1 siswa dalam kriteria sangat baik, dan 4 siswa dalam kriteria baik. Penjelasan mengenai siswa belum tuntas sebanyak 37,50% atau 3 siswa yaitu dalam kriteria cukup. Dari penjelasan hasil di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian hasil aktivitas belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu 85%, sehingga pelaksanaan pembelajaran masih harus dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 5.
Rekapitulasi Prestasi Hasil Belajar Pada Siklus II

No	Kategori	Interval	F	%	Nilai Rata-2	Ket
1	Sangat Baik	85-100	1	12,50	73,75	Tuntas
2	Baik	70-84	7	87,50		Tuntas
3	Cukup	60-69	0	0,00		Belum Tuntas
4	Kurang	50-59	0	0,00		Belum Tuntas
5	Sangat Kurang	<50	0	0,00		Belum Tuntas
	Jumlah		8	100,00		-

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil tes pada siklus II dengan rata-rata 73,75. Dari 8 siswa ada 1 siswa atau 12,50% yang masuk dalam kategori sangat baik, 7 siswa atau 87,50% dalam kategori baik dan dinyatakan tuntas. Tingginya ketuntasan belajar dalam siklus ini karena metode *Role Playing* dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga nilai yang diperoleh bisa maksimal. Perolehan di atas menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai, yaitu mendapat nilai minimal 70 serta minimal 85% siswa tuntas belajarnya.

Tabel 6
Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus Kedua

No	Kriteria Aspek	Jumlah Siswa	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	1	12,50	Tuntas
2	Baik	7	87,50	Tuntas
3	Cukup	0	0,00	Tuntas
4	Kurang	0	0,00	Belum Tuntas
5	Kurang Sekali	0	0,00	Belum Tuntas
Jumlah		8	100,00	-

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa tuntas sebanyak 8 siswa atau 100% terdiri dari 1 siswa atau 12,50% dalam kriteria sangat baik, 7 siswa atau 87,50% dalam kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian aktivitas belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dinyatakan selesai dan tuntas pada siklus kedua.

Dari hasil kegiatan siklus II yang dilaksanakan, siswa tampak lebih antusias dalam pembelajaran akidah akhlak. Pada siklus ini semua siswa nampak aktif menikmati pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Dapat diamati pada lembar evaluasi pada pelajaran Pendidikan Agama Budha sehingga metode *Role Playing* mampu meningkatkan prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan hasil evaluasi siklus II menunjukkan, bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 73,75 nilai ini sudah mencapai standar ketuntasan minimum yaitu mendapat nilai minimal 70 dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai angka 100% berarti telah melebihi angka ketuntasan minimal yaitu 85%, serta peningkatan aktivitas belajar yang mencapai angka 100%.

Analisis atau pembahasan penelitian ini didasarkan pada hasil siklus I dan siklus II. Pembahasan tersebut meliputi hasil tes. Hasil tes prasiklus merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Budha pada materi menyebutkan perilaku-perilaku terpuji. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup berarti pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XII SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun Pelajaran 2021 / 2022. Peningkatan tersebut tampak pada hasil penelitian tindakan kelas yaitu siklus I dan siklus II. Perolehan hasil penelitian mengacu pada perolehan skor yang dicapai siswa ketika melaksanakan tes hasil belajar.

Berdasarkan pada deskripsi pembahasan di atas, dapat dibuktikan bahwa pembelajaran dengan metode *Role Playing* (acak kartu) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Budha pada siswa kelas XII SMAN 1 Tebing Tinggi Barat Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun Pelajaran 2021 / 2022. Hal ini sesuai dengan pendapat Raymond J. W dan Judith H. Jayness, yang menyatakan bahwa metode pengajaran yang melahirkan keteguhan hati dan keahlian merupakan elemen yang lebih baru dalam jaringan kerja ini. Selain itu menurut Dr. Vernon A. Magneses mengatakan bahwa ternyata penguasaan materi oleh peserta didik menunjukkan 10 % dari apa yang dibaca, 20 % dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dia lihat, 50% dari apa yang dilihat, 50 % dari apa yang dilihat dan didengar, 70 % dari apa yang dia

katakan, dan 90 % dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Budha khususnya pada materi perilaku-perilaku terpuji karena metode tersebut menuntut peserta didik untuk membaca buku, menghafal materi melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa Setelah diadakan penelitian dengan metode *Role Playing* dapat diketahui dari hasil tes pada siklus I dan siklus II selalu terjadi peningkatan. Nilai rata-rata pada kondisi awal sebesar 55,00, meningkat pada siklus I menjadi 65,00 dan merupakan nilai pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata pada siklus ini sebesar 73,75 merupakan nilai dalam kategori baik dan telah mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu 70,00. Ketuntasan belajar meningkat dari 1 siswa atau 12,50% pada kondisi awal, menjadi 4 siswa atau 50,00% dan 8 siswa atau 100% pada siklus terakhir. Adapun penjelasan mengenai aktivitas belajar siswa dari 1 siswa atau 12,50% siswa dinyatakan tuntas, pada siklus kedua sebesar 62,50% atau 5 siswa dinyatakan tuntas dan pada akhir siklus kedua menjadi 100% atau 8 siswa dinyatakan tuntas.

Hasil yang dicapai pada siklus II merupakan bukti bahwa pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Budha pada materi perilaku-perilaku terpuji siswa kelas XII SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti Tahun Pelajaran 2021 / 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Bidang Sosial Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- , *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Djamarah, Saiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :Rineka Cipta, 1997.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hambali, Julius dkk. 1996. *Pintar Matematika*. Jakarta : Dunia Pustaka jaya
- Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail Group, 2008.
- Jabrohim.2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindita GrahaWidya
- Nasution,S. 1995. *Berbagai pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Natawijaya,Rochman.2005.*Aktivitas Belajar*. Jakarta: Depdiknas
- Ratna, Kutha I Nyoman.2004. *Teori Metode dan Tehnik Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Roji, Imam.1997. *Belajar Matematika*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendikia.
- Sadiman,Arief S. 2007. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto.2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sadiman,Arief S. 2009. *Media Pendidikan: pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Soetarno.2001. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Dunia baru
- Sudjana,Nana.2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011
- Sukmadinata. 2006. *Jenis-Jenis Penelitian*. Surabaya: PT. Bina Ilmu
- Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993.
- Usman, Moh.Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Winataputra, Udin S., *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Universitas terbuka, 2007.
- Zul Fajri, EM. dan Ratu Aprilia Senja, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Semarang: Aneka Ilmu, 2008.