

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PADA SISWA KELAS IV SDI BERTINGKAT OBOBO 2 KOTA KUPANG

Naomi Edy

Kantor Kemenag Kota Kupang, Jl. SK Lerik, Kota Baru Kupang
email : naomi.edy@yahoo.com

Abstrak; Prestasi belajar pendidikan Agama Kristen di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang Kupang, masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena kurang variatif dalam penggunaan metode yang diberikan kepada siswa. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dari pada penggunaan metode yang lain. Faktor lain kurangnya guru dalam menggunakan sarana dan alat peraga yang telah ada di sekolah. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Pendidikan Agama kristen (PAK) pada siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: mengetahui peningkatan prestasi belajar PAK pada siswa IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang setelah diterapkannya pembelajaran model *Role playing* Penelitian tindakan kelas ini didesain selama dua siklus dengan materi utama yang disajikan adalah Kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus. Penelitian dilakukan di SDI Bertingkat oebobo 2 Kota Kupang pada siswa kelas IV dengan jumlah 25 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan tehnik tes, observasi dan catatan selama penelitian berlangsung. Hasil penelitian menunjukan terjadi peningkatan hasil belajar yang dialami oleh siswa yaitu pada pra peneitian sebesar 68,04% dengan tingkat ketuntasan 44%, meningkat pada akhir siklus I menjadi 76,8 dengan prosentase ketuntasan 76%, dan kemudian meningkat lagi menjadi 81,4 dengan ketuntasan 100% pada akhir siklus II. Berdasarkan hasil penelitian metode *role playing* bisa dijadikan sebagai metode yang dapat diterapkan pada mata pelajaran PAK materi pokok Kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus dan mata pelajaran lainnya yang relevan.

Keywords : *Role Palying, Hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan diharapkan dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sifat-sifat yang baik. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling

terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002) proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar. Selanjutnya, pada tahap berikutnya mengajar adalah proses

memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Djamarah, 2002). Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah.

Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya. Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara siswa berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di Sekolah Dasar.

Tujuan Pendidikan Agama Kristen dalam sisdiknas bertujuan menumbuhkan dan mengembangkan iman serta kemampuan siswa untuk dapat memahami dan menghayati kasih Allah dalam Yesus Kristus yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui PAK siswa bisa mengenal Allah beserta sifat-sifat-Nya yang maha kasih, sehingga mereka lebih mengasihi dan memuji Dia serta dapat menunjukkan kasih-Nya terhadap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkupnya, mengenal kasih dan ketaatan kepada Tuhan di dalam Yesus Kristus serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman selama proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang, diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang

kiranya perlu dipecahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran PAK dapat tercapai secara maksimal. Masalah-masalah tersebut antara lain :1) dari sisi guru; metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan tanya jawab masih sering digunakan. Hal tersebut tidak selamanya salah, hanya saja dalam beberapa hal siswa menjadi kurang aktif dan terkesan monoton. 2) dari sisi siswa antara lain; banyak siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Ciri-ciri yang selalu diamati adalah siswa kurang bahkan tidak mengajukan pertanyaan dari materi yang diajarkan, tidak memberikan jawaban atas pertanyaan guru, kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan guru, hal lainnya yaitu; siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran PAK. 3) Hasil pembelajaran PAK lebih sering menekankan pada aspek kognitif saja, dan mengabaikan aspek afektif, serta psikomotor padahal sedikitnya ada empat peran moral persekolahan, yaitu sebagai pengembang potensi moral, sebagai pewaris nilai moral sosial, sebagai idialitas kehidupan moral masyarakat, serta sebagai laboratorium moralitas siswa. 4) Dari hasil evaluasi terhadap mata pelajaran PAK kelas IV menunjukkan hasil nilai rata-rata dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran PAK di kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota KupangTahun pelajaran 2014/2015 adalah 7,00. Dari 25 siswa di ketahui sejumlah 14 siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PAK di kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang tersebut, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah model pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peran nyata seorang guru dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran, adalah berusaha untuk menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan

menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran *role playing*. Santoso (2011) mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Penggunaan *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasi, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Beberapa alasan penggunaan pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAK di kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang, antara lain 1) Memberikan pengalaman kepada siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata, 2) membantu siswa menentukan makna-makna kehidupan kristiani dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, dan 3) melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kristiani sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai kristiani tersebut.

Penerapan metode *role playing* diharapkan dapat mengurangi peran siswa sebagai objek pendidikan. Atas dasar itulah, maka peneliti merasa tertarik sekaligus melatarbelakangi penulis untuk mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran *role*

playing terkait dengan upaya meningkatkan hasil belajar PAK pada siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang Jl. Frans Seda Kelurahan Fatululi Kecamatan Oebobo Kota Kupang.

2. Definisi Operasional dan konseptual

a. *role playing* memuat aspek-aspek pementasan yang menampilkan figur dan karakter tertentu sesuai dengan peran dan fungsi tokoh-tokohnya.

b. prestasi yang diharapkan berupa peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus.

3. Fokus Tindakan

a. Kinerja Guru

Siklus I : meningkatkan kemampuan guru dalam membuat perencanaan dan pengelolaan pembelajaran PAK tentang Kuasa Allah dalam Penyembuhan melalui Yesus.

Siklus II : meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan mempaerbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya dengan tetap menekankan pada pengoptimalan fungsi karakter dan tokoh dalam pementasan.

b. Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa

Siklus I : meningkatkan perhatian serta minat siswa untuk lebih terlibat dalam pementasan dan mengambil bagian dalam sebuah peran sebagai daya tarik.

Siklus II : meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar penguasaan materi memahami Kuasa Allah dalam Penyembuhan melalui Yesus.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah semua siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang yang mengikuti pembelajaran PAK berjumlah 25 orang dengan perbandingan perempuan 14 orang dan laki-laki 11 orang.

Sumber Data

Data penelitian ini berasal dari lembar observasi dan rubrik unjuk kerja siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang tahun ajaran 2014/2015 dengan sumber data sebanyak 25 siswa dari setiap siklusnya. Kelas tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi kelas dan saran dari wali kelas dan guru-guru lain yang mengajar pada kelas tersebut. Dalam kelas ini, peran serta siswa secara aktif dalam pembelajaran PAK sangat kurang, khususnya pada materi kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan pembelajaran model *Role playing*, observasi aktivitas siswa dan guru, dan tes formatif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing Rencana Pelaksanaan berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar.

3. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan ini yang dipergunakan siswa untuk membantu proses pengumpulan data hasil eksperimen.

4. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar

- a. Lembar observasi pengolahan pembelajaran model *Role playing*, untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

- b. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru, untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran.

5. Tes formatif

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes formatif

ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif). Sebelumnya soal-soal ini berjumlah 30

Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N} \dots (1)$$

Dengan

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \dots (2)$$

Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAK materi “kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus” pada siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang dengan menggunakan metode *Role Playing* diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 70. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 70. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 70.

Prosedur Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berbentuk siklus. Siklus itu diawali oleh suatu tahapan prapenelitian tindakan, yang terdiri dari: Identifikasi masalah, analisis masalah, Rumusan masalah dan Rumusan hipotesis tindakan. Setiap siklus dilakukan 1-2 pertemuan dan setiap pertemuan menggunakan 2 jam pelajaran. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAK dan dengan siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang untuk menemukan permasalahan dan kendala belajar yang mereka alami pada saat pembelajaran PAK dikelas. Dari hasil wawancara ini diketahui tiga permasalahan yang paling sering dialami siswa yaitu siswa kesulitan mengikuti alur pembelajaran, siswa kesulitan dalam mengidentifikasi peran dari tokoh-tokoh yang ada dalam Alkitab, dan minat siswa yang rendah karena metode pembelajaran yang dianggap kurang menyenangkan.

2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Rencana pelaksanaan tindakan merupakan tindakan yang tersusun sistematis dan fleksibel serta mengarah pada tindakan. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Dalam tahap ini peneliti

melakukan observasi pada proses pembelajaran PAK, wawancara dengan siswa serta mengobservasi bagaimana aktivitas dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran PAK.

- b. Hasil pengamatan awal terhadap proses yang terjadi dalam situasi yang ingin diperbaiki dituangkan dalam bentuk catatan lapangan atau lembar observasi lengkap, yang menggambarkan dengan jelas peristiwa atau proses pembelajaran dalam situasi yang akan diperbaiki.
- c. Catatan lapangan atau lembar observasi tersebut dicermati bersama untuk melihat masalah-masalah yang ada dan aspek-aspek apa yang perlu ditingkatkan untuk memecahkan masalah penelitian.
- d. Peneliti menyusun rencana pembelajaran, strategi, metode, dan skenario pembelajaran. Peneliti pun menentukan cara memotivasi siswa untuk memberikan motivasi awal kepada siswa dan menguatkannya pada akhir siklus.
- e. Berdasarkan hasil kesepakatan terhadap pencermatan data awal, disepakati bahwa akan diadakan sebuah pentas drama mini sesuai materi pelajaran yaitu kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus yang dititik beratkan pada bacaan Kitab Suci dari Markus 10 : 46 – 52.

3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu proses pembelajaran dengan materi kuasa Allah dalam penyembuhan melalui Yesus menggunakan *role playing*. Tindakan dilakukan secara terkendali dengan berdasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Penelitian ini memfokuskan pada kemampuan siswa menyebutkan Kuasa Yesus dalam berbagai penyembuhan, menjelaskan Yesus menyembuhkan orang di Kapernaum dan mempraktekan bentuk kepedulian pada orang sakit.

4. Observasi

Observasi dilakukan terhadap siswa untuk mendokumentasikan peningkatan kemampuan siswa dalam bermain peran (*role playing*) untuk selanjutnya bisa menyebutkan dan menjelaskan kuasa Yesus dalam penyembuhan serta bentuk -

bentuk kepedulian aktif siswa terhadap orang sakit. Selain observasi terhadap siswa, juga dilakukan Observasi *peer* (pengamatan sejawat). Observasi *peer* adalah observasi terhadap pengajaran seseorang oleh orang lain (biasanya sesama guru atau teman sejawat). Dalam observasi ini seorang guru bertindak sebagai pengamat untuk guru yang lain.

5. Refleksi

Refleksi artinya mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan yang dilakukan. Informasi yang berhasil didokumentasikan, kemudian dianalisa dan dibandingkan dengan data awal. Hasil informasi atau data yang sudah dianalisis kemudian melalui proses refleksi akan ditarik kesimpulan. Hasil yang diperoleh pada kegiatan refleksi ini dijadikan sumber bagi tindakan selanjutnya yaitu dalam rangka memperbaiki proses penelitian tindakan. Refleksi dilakukan setiap tindakan (siklus) berdasarkan hasil tes siswa, rubrik unjuk kerja, catatan lapangan dan lembar observasi.

HASIL TINDAKAN

Deskripsi Penelitian Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran PAK kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang pada waktu pelaksanaan pembelajaran PAK, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru. Guru mengatakan bahwa materi pembelajaran PAK sangat banyak, sedangkan alokasi waktunya hanya sedikit. Untuk menyikapi kekurangan waktu

tersebut, guru menggunakan metode ceramah dan hafalan. Siswa mencatat inti dari materi yang dipelajari kemudian menghafalkannya. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa hanya pasif dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa. Wawancara terhadap siswa diberikan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” untuk mempermudah hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran PAK. Berikut disajikan tabel hasil wawancara terhadap siswa.

Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Siswa

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran PAK?	36%	64%
2.	Apakah kalian suka pada mata pelajaran PAK?	44%	56%
3.	Apakah kalian menyukai pelajaran PAK jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya?	28%	72%
4.	Apakah kalian suka menghafalkan materi PAK?	56%	44%
5.	Apakah Guru suka membantu ketika belajar PAK?	60%	40%
6.	Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar PAK?	16%	84%
7.	Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar PAK?	72%	28%
8.	Apakah Kalian suka dengan pelajaran PAK yang diajarkan oleh guru kalian?	52%	48%

Daftar Wawancara diadopsi dari Saputra (2015)

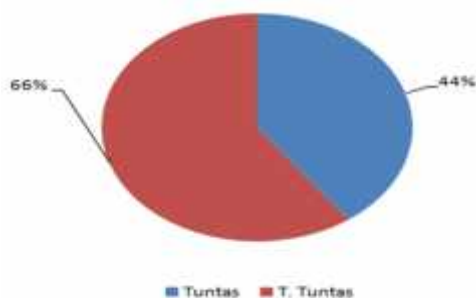
Hasil wawancara dengan siswa pada tabel 2 diatas menunjukkan bahwa minat siswa untuk belajar Agama sangat rendah, bahkan dibandingkan dengan minat untuk mempelajari mata pelajaran lain. Minat yang rendah tersebut salah satunya dipengaruhi oleh banyaknya hafalan dan peran guru yang lebih dominan. Faktor lain yang ikut berpengaruh adalah bahwa orang tua jarang mau membantu dan mengarahkan siswa untuk bersama-sama menyelesaikan tugas mereka.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru mata pelajaran PAK, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas IV masih belum memenuhi KKM, atau 75% siswa belum mencapai nilai 70. Untuk mengetahui hasil belajar dalam PAK, maka peneliti meminta hasil nilai ulangan harian PAK siswa. Berikut merupakan tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	35	Belum Tuntas	15	A15	65	Belum Tuntas
2	A2	80	Tuntas	16	A16	75	Tuntas
3	A3	55	Belum Tuntas	17	A17	65	Belum Tuntas
4	A4	70	Tuntas	18	A18	65	Belum Tuntas
5	A5	55	Belum Tuntas	19	A19	86	Tuntas
6	A6	65	Belum Tuntas	20	A20	95	Tuntas
7	A7	45	Belum Tuntas	21	A21	65	Belum Tuntas
8	A8	75	Tuntas	22	A22	75	Tuntas
9	A9	80	Tuntas	23	A23	75	Tuntas
10	A10	65	Belum Tuntas	24	A24	65	Belum Tuntas
11	A11	65	Belum Tuntas	25	A25	80	Tuntas
12	A12	70	Tuntas	Nilai rata-rata		68,04	
13	A13	65	Belum Tuntas	% Ketuntasan		44%	
14	A14	65	Belum Tuntas				

Berdasarkan Tabel 3 tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 68,04. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 70. Dari 25 siswa, hanya 11 siswa atau 44% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 14 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAK, khususnya materi Kuasa Allah dalam Penyembuhan melalui Yesus :



Gambar 2. Prestasi Siswa dalam Pembelajaran PAK pada Kondisi Awal Penelitian

Deskripsi Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 mengacu pada penerapan metode role playing. Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 5 orang dan memberikan naskah drama kepada setiap kelompok tersebut. Setiap kelompok akan melakokankan naskah dari drama yang sama dan setiap siswa dalam kelompok dilengkapi dengan lembar kerja untuk mengevaluasi hasil pementasan kelompok yang lain. Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab mengenai kesimpulan tentang materi yang baru saja dipelajari dan diakhiri

dengan tes. Nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan tes pada akhir siklus ini, termasuk kedalam hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%), sehingga akan diperoleh presentase perolehan hasil belajar kognitif pascatindakan siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Prestasi Belajar Siklus I

No	Nilai	Freq	%	Ket
1	95	2	8	Tuntas
2	90	1	4	Tuntas
3	85	4	16	Tuntas
4	80	2	8	Tuntas
5	75	4	16	Tuntas
6	70	6	24	Tuntas
7	65	2	8	T. Tuntas
8	≤60	4	16	T. Tuntas
Jumlah		25		
Nilai Rerata		76,8		

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa tes pascatindakan siklus I diikuti oleh 25 siswa. Hasilnya adalah 2 siswa dari 25 siswa mendapat nilai 95 (8%), 1 siswa dari 25 siswa mendapat nilai 90, jika dipersentase 4%, 4 siswa dari 25 siswa mendapat nilai 85 (16%), 2 siswa dari 25 siswa mendapat nilai 80 (8%), 4 siswa dari 25 siswa 16%) mendapat nilai 75, 6 siswa dari 25 siswa mendapat nilai 70 (24%), dan sisanya 6 siswa (24%) mendapat nilai ≤65 dan dikategorikan tidak tuntas.

Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Kriteria	Aspek Yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Aktif dalam kelompok	Jujur mengerjakan tes
Baik	9 Siswa	8 Siswa	8 Siswa	12 Siswa	16 Siswa
Cukup	7 Siswa	11 Siswa	6 Siswa	8 Siswa	7 Siswa
Kurang	9 Siswa	6 Siswa	11 Siswa	5 Siswa	2 Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi PAK. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi terlihat bahwa masih terdapat 6 siswa (24%) yang belum tuntas dan partisipasi serta keaktifan siswa juga belum maksimal. Sehingga Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti bersama guru kolaborator melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II.

Deskripsi Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dengan terlebih dahulu memperbaiki beberapa kekurangan baik secara teknik maupun instrumen yang akan dipakai dalam pelaksanaan siklus 2 berupa memperbaiki RPP dan memperbaiki naskah drama. Setiap dikelompokkan menjadi 3 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 8-9 orang. Dengan menggunakan langkah-langkah role playing seperti pada siklus I setiap kelompok akan memainkan drama dengan naskah sebagai berikut ;

Drama Sesi 1

Berikut ini merupakan salah satu dialog yang diperankan oleh siswa dalam kegiatan bermain peran sebagai penolong pasien, pasien, suster dan dokter :

Siswa 1 : "Selamat siang suster"

Siswa 2 : "selamat siang, ada yang bisa kami bantu"

Siswa 1 : "oh ya sus, begini, td dalam perjalanan ke sekolah, saya menemukan teman ini terjatuh dari sepedanya..lukanya cukup parah dan tidak sadarkan diri. Lukanya cukup parah, sus"

Siswa 2 : "kalau begitu, ade melakukan regsitrasi dulu, biarkan anak itu dibantu oleh petugas kami"

Siswa 1 : "Tapi sus..."

Siswa 2 : " tidak apa-apa dia akan kami urus"

Siswa 1 : "Oh ya suster, terimakasih".

Siswa 2 : " Ya, de'k. Sama-sama".

Dialog tersebut menggambarkan jenis kegiatan bukti konkrit siswa dalam menolong sesama.

Drama Sesi 2

Berikut kutipan percakapan dalam bermain peran yang dilakukan siswa:

Siswa 1 : " suster, sudah bersihkan luka-luka adek ini?"

Siswa 2 : " sudah dok, bahkan saya sudah mandikan dan balut lukanya dengan pelster.?"

Siswa 1 : "oh, ya baik terimakasih. Tolong segera tensi darahnya" setelah itu akan saya periksa"

Siswa 2 : "Baik dok" (kemudian melakukan tesni darah)....sudah dok...

Siswa 1 : "Baik, akan saya periksa sekarang".

Siswa 1 : " Bagaimana kabarmu ade?".

Siswa 3 : "sakit dibagian dada dokter".

Siswa 2 : "apakah tadi kepala kamu sempat membentuk aspal?."

Siswa 3 : "tidak dok, hanya kaki saya yang membentuur aspal"

Siswa 2 : "Kalau begitu kita akan lakukan rontgen untuk memastikan kondisi kakimu..untuk sementara akan saya kasi obat penanahan rasa sakit"

Siswa 3 : "Terimakasih dokter"

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus II, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar II yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada Siklus I dan II. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar II, sudah tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru lebih memperketat pengawasan. Hasil tes hasil belajar belajar siswa cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat pada daftar nilai tes hasil belajar siklus 2 :

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	75	Tuntas	15	A15	80	Tuntas
2	A2	90	Tuntas	16	A16	80	Tuntas
3	A3	80	Tuntas	17	A17	75	Tuntas
4	A4	90	Tuntas	18	A18	90	Tuntas
5	A5	75	Tuntas	19	A19	85	Tuntas
6	A6	85	Tuntas	20	A20	100	Tuntas
7	A7	75	Tuntas	21	A21	75	Tuntas
8	A8	75	Tuntas	22	A22	85	Tuntas
9	A9	75	Tuntas	23	A23	80	Tuntas
10	A10	85	Tuntas	24	A24	80	Tuntas
11	A11	75	Tuntas	25	A25	85	Tuntas
12	A12	90	Tuntas	Nilai rata-rata		81,4	
13	A13	75	Tuntas	% Ketuntasan		100%	
14	A14	75	Tuntas				

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa hasil tes yang dilaksanakan pada akhir siklus II menunjukkan adanya perubahan secara signifikan. Dari 25 orang siswa yang mengikuti tes, semuanya 100% siswa dinyatakan lulus dengan nilai rata-rata mencapai 81,4. Sudah melebihi standar yang ditentukan yakni prosentase kelulusan mencapai ≤ 75 .

Hasil observasi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa Pada siklus II siswa sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Aspek Yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Aktif dalam kelompok	Jujur mengerjakan tes
Baik	19 Siswa	22 Siswa	19 Siswa	23 Siswa	25 Siswa
Cukup	6 Siswa	3 Siswa	6 Siswa	2 Siswa	1 Siswa
Kurang	- Siswa	- Siswa	- Siswa	- Siswa	- Siswa

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Berdasarkan tabel 7 tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (19 siswa) pada kategori Baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (22 siswa) pada kategori cukup, aspek mengetahui

permasalahan yang diberikan sebagian besar (19 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (23 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (25 siswa) pada kategori baik. Pada aspek kejujuran terlihat bahwa tidak ada lagi siswa yang curang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelum di adakan tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi dapat dikatakan hampir semua langkah yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana. Pada siklus II, permasalahan yang muncul pada siklus I dapat teratasi. Proses pembelajaran juga meningkat dimana kekurangan yang terjadi pada siklus II yaitu dengan pencapaian persentase mencapai 75%. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas juga telah mencapai peningkatan yaitu 81,4% dari jumlah seluruh kelas IV, dan telah melebihi kriteria yang ditentukan oleh peneliti yaitu 75% siswa tuntas.

PEMBAHASAN

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan PAK adalah menekankan pada aspek iman dan moralitas pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Tingkat kemampuan belajar PAK siswa

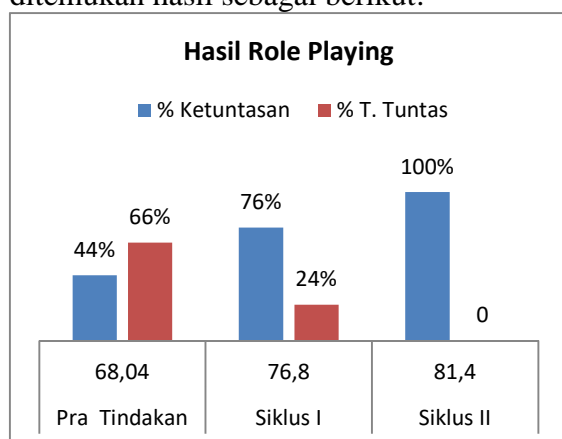
dalam penelitian ini dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal tes PAK yang diadakan pada akhir masing-masing siklus. Terdapat 30 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa, baik pada siklus I dan siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar PAK siswa Kelas IV SDI Bertingkat Oebobo 2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tahap	Nilai Rata-Rata	% Ketuntasan	% T. Tuntas
Pra Tindakan	68,04	44%	66%
Siklus I	76,8	76%	24%
Siklus II	81,4	100%	-

Sumber : Hasil Penelitian, 2014

Mengacu pada hasil penelitian pada tabel 8 diatas, jika digambarkan dalam grafik akan ditemukan hasil sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan pada akhir siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar PAK siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 36% dari 44% menjadi 76%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 24% yakni dari 76% menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 66%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama. Siswa juga lebih percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Siswa juga nampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing.

Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PAK dengan menggunakan metode *Role playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut, selaras dengan pendapat Roestiyah N. K (2001) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya. Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik yang menjadi penonton, yang bertugas mengobservasi maupun siswa yang berperan bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana (2005) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PAK siswa kelas IV di SD Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Secara produk hasil belajar PAK terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa mendapat nilai 75 yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar PAK sebesar 66% dari 44% (prapenelitian) mencapai 100% (akhir siklus II). Secara proses hasil belajar PAK dapat terlihat dari meningkatnya kualitas proses pembelajaran, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini selaras dengan meningkatnya hasil observasi siswa serta aktivitas guru selama pembelajaran PAK menggunakan metode *Role playing*. Hal-hal yang perlu diperhatikan guru menerapkan metode *Role playing* pada pembelajaran PAK sebagai berikut: (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama, maka perlu diberikan naskah drama kepada siswa terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role playing*; (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa; (3) Agar waktu pembelajaran PAK

lebih efisien dan efektif, maka perlu melaksanakan langkah-langkah metode *Role playing* secara utuh/keseluruhan pada satu pertemuan saja (3x35 menit); (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru maupun peneliti, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, Saiful Bahri dan Aswan Zain, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Depdikbud, 1994. *Petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum*. Jakarta

Purwitasari, 2008. *Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Keaktifan, Keantusiasan, Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD Banjarsari Pacitan*. (online), (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/1191>, diakses tanggal 28 September 2014).

Roestiyah N. K, 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Saputra, 2015. Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten . Jurnal mahasiswa UNY tersedia Pada <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/13192/99/1359>, diakses tanggal 16 September 2014.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

UU No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003