

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAK (Study Kasus: SD I Haruku-Sameth)

Melda Pasalbesy
meldapasalbesy03@gmail.com

Abstract: *The purpose of this class action study is to determine the influence of Role Playing in the activity of child learning and outcomes at SD I Haruku School. The method in this research is the method of class action research, based on the results of the study, it can be concluded that the implementation of Role Playing methods can improve the activity and learning outcomes of children in the learning process. In addition, research results can also be advice as well as consideration materials for both teachers and school to create a learning atmosphere that provides a lot of space for students to engage actively at the time of study, where students are no longer Learn by simply being a listener, but through the application of a role Playing method, both teachers, students, and school parties can create active and enjoyable learning on the subject of Christian religious education.*

Keyword: *Role Playing, student activity*

1. Pengantar

Pendidikan merupakan hal utama dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan transformasi pengetahuan dapat berlangsung secara kesinambungan dari generasi ke generasi. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berputar pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu dari mana mesti harus diawali.

Pendidikan Agama di sekolah dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dalam membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan kemasyarakatan. Peningkatan potensi tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Hal tersebut sesuai dengan program

pendidikan karakter yang saat ini sedang dicanangkan pemerintah sebagai fokus pendidikan nasional.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dalam dunia pendidikan bertujuan membina mental anak agar tercipta generasi yang memiliki moral yang baik dan takut akan Tuhan. Menurut Robert R. Boelkhe dalam Tarumasely (n.n) mengemukakan bahwa PAK adalah usaha sengaja dari gereja untuk menolong orang yang percaya kepada Tuhan, juga yang merasakan pemeliharaan-Nya sehingga dapat memberikan tanggapan akan pernyataan Allah dalam Yesus Kristus yang disaksikan dalam Alkitab dan kehidupan gereja di bawah pimpinan Roh Kudus di tengah-tengah keluarga, gereja, masyarakat dan dunia.

Pada proses pembelajaran guru PAK harus lebih banyak menanamkan nilai keagamaan kepada anak didiknya. Ini berarti guru PAK tidak selalu menjadi penceramah, namun dalam aktivitasnya di kelas guru PAK harus melibatkan siswa sehingga siswa juga aktif untuk menyampaikan bentuk nilai yang diharapkan dan bagaimana mengapresiasikannya. Selain itu juga membutuhkan suasana belajar yang asik dan menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada semua siswa di dalam kelas terlibat aktif, sehingga proses pembelajaran terlihat aktif.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, maka metode sangat memiliki kedudukan yang tidak kalah pentingnya dari komponen pembelajaran yang lain sebab dalam menggunakan metode yang baik juga merupakan alat motivasi untuk tidak hanya

menggunakan satu metode karena semua metode penting untuk menggairahkan suasana pembelajaran dan memotivasi anak selama proses belajar. Semua metode ada kelebihan dan ada pula kelemahannya, itu berarti bahwa metode yang dipergunakan guru harus sesuai dengan materi yang diterapkan. Metode tradisional (ceramah) merupakan salah satu metode yang sering dipakai oleh guru dalam memberikan pembelajaran di kelas. Metode ceramah juga merupakan salah satu metode yang baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun karena tidak adanya taktik atau teknik oleh guru yang tepat dalam menerapkan metode ini, sehingga lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan dan tidak membangkitkan keaktifan anak didik untuk belajar. Karena tidak ada ketertarikan oleh siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga semuanya itu juga berdampak bagi hasil akhir mereka. Dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70, namun ada sebagian besar siswa yang pada hasil akhirnya tidak dapat mencapai KKM tersebut.

Pada siswa kelas V SD 1 Haruku-Sameth, dari 24 orang anak di dalam kelas hanya sebagian anak yang terlihat aktif berbicara dan yang lainnya hanya duduk diam untuk menerima pelajaran. Ini membuktikan bahwa mereka mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk mengemukakan pendapat didepan kelas. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai yang diberikan oleh guru, kurang membiasakan diri untuk membiasakan diri berbicara didepan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa karena takut salah dan malu, juga kurang mampu mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan baik, sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara. Sebenarnya mereka tahu hanya saja karena perasaan takut salah yang besar dalam diri mereka yang menyebabkan mereka untuk mengurungkan niat mereka untuk berbicara.

Implementasi penggunaan metode oleh guru, khusus untuk mata pelajaran PAK, lebih dari sekedar ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Metode *Role Playing* (Bermain Peran) harus menjadi bagian dari cara menyampaikan materi kepada siswa. Secara teknis guru yang mengatur prosesnya, *Role Playing* bisa dibawa langsung oleh guru, tetapi juga dengan melibatkan siswa. Khusus bagi materi-materi yang butuh pemaknaan dan perubahan afeksi secara langsung pada siswa, siswa yang harus melakoni peran itu dalam penyajian materi dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru Agama SD 1 Haruku-Sameth M Manuputy, penggunaan metode *Role Playing* ini belum pernah dilakukan oleh guru PAK kelas V SD 1 Haruku-Sameth. Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan oleh penulis, ternyata ada materi-materi yang harus diberikan secara langsung dengan menggunakan metode *Role Playing* kepada siswa, yang sistimnya adalah siswa harus dilibatkan secara aktif sehingga dia dapat memaknai sendiri bagian yang diperannya dan guru hanya memberikan kesimpulan sebagai rangkuman materi. Namun metode ini belum dilakukan guru.

Sebagai usaha untuk meningkatkan keaktifan belajar PAK di kelas V SD Haruku-Sameth, penulis perlu melakukan penelitian sebagai tindakan pemecah masalah melalui pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Dalam metode ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh-tokoh atau benda tersebut. Lewat mempraktekkan atau mendramakan langsung apa yang dipelajari, keaktifan belajar peserta didik diharapkan dapat meningkat, khususnya dalam evaluasi hasil belajar dalam bentuk tes uraian /esai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu : apakah terdapat dampak dari penerapan metode *Role Palying* terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus (2), yaitu :

1. Siklus I : Perencanaan – Refleksi

Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian ini, ada beberapa hal yang perlu direncanakan dan disiapkan, antara lain :

- Bersama-sama dengan guru mata pelajaran membuat RPP sesuai dengan kurikulum KTSP.
- Membuat materi ajar untuk siklus I.
- Membuat lembar observasi siswa tentang aktifitas belajar yang didalamnya juga ada penilaian untuk keaktifan belajar siswa dikelas.
- Membuat alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa berupa angket dan dikatakan berhasil jika mencapai

kriteria keberhasilan 0-50 % = sangat kurang, 50-60% = kurang, 60-70% cukup, 70-80% baik dan 90- 100% sangat baik.

✚ Refleksi

Setelah melewati tiga tahapan dalam siklus pertama, bersama dengan guru mata pelajaran melakukan refleksi bersama, ternyata pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan menggunakan metode role playing dalam meningkatkan keaktifan siswa masih termasuk dalam kategori kurang yang terlihat jelas pada hasil angket dan observasi. Selain itu, catatan-catatan lapangan yang menunjukkan bahwa kurangnya perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- Masih terlihat kaku dalam proses belajar terutama saat memainkan peran
- Mengantuk saat proses belajar mengajar berlangsung.
- Kurang memperhatikan ketika guru terangkan
- Sulit memahami isi materi dan belum berani untuk tampil didepan kelas untuk mempertanggung jawabkan peran yang sudah diberikan oleh guru.

Dari hasil refleksi menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum maksimal, maka peneliti, dan guru memutuskan untuk dilanjutkan ke siklus II. Pada tindakan siklus kedua untuk mengatasi masalah pada siklus I guru lebih harus banyak memberikan kesempatan secara terus kepada siswa yang masih pasif, mewajibkan kepada siswa untuk bisa berani tampil didepan kelas sehingga mereka mampu berani dan bertanggung jawab.

2. Siklus II : Perencanaan – Pengamatan – Refleksi

✚ Perencanaan

Dari hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar untuk perencanaan pada siklus yang selanjutnya, adapun kegiatan yang direncanakan dalam pelaksanaan tindakan siklus II yaitu :

- Bersama dengan guru mata pelajaran membuat RPP pada siklus II dengan melanjutkan materi pada siklus I
- Menyusun bahan ajar
- Menyiapkan media pembelajaran
- Menggunakan angket mengukur motivasi

yang dipakai pada siklus I dan II

- Mengatur posisi duduk dimana siswa yang biasanya aktif berdampingan dengan siswa yang dianggap pasif.
- setiap kesimpulan harus dibuat dan disampaikan oleh masing-masing siswa.

Hasil penelitian menunjukkan rentang skor siklus II adalah antara 70 sampai dengan 95, nilai 70 sebanyak 6 orang, nilai 75 sebanyak 6 orang, nilai 80 sebanyak 7 orang, nilai 85 sebanyak 2 orang, nilai 90 sebanyak 2 orang dan nilai 95 sebanyak 1 orang.

Dari data perolehan tes siswa kemudian di hubungkan dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen yakni 70. Berdasarkan hasil perhitungan angket mengukur keaktifan belajar anak pada siklus II mengalami peningkatan besar dengan mencapai hasil 70%. Dengan demikian menggambarkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar anak.

✚ Pengamatan

Selama proses pelaksanaan siklus II berlangsung guru (observatory) melakukan pengamatan terhadap siswa dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada tindakan II dengan hasil sebagai berikut :

Berdasarkan format observasi yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa keaktifan dalam belajar pada siswa sudah mengalami peningkatan yang begitu besar dengan total skor 988 atau 41,1% dan pada siklus ini tingkat presentase untuk yang tidak berhasil hanya tersisa 3,9%. Dengan demikian maka pada siklus ini berhasil dengan kategori sangat baik.

✚ Refleksi

Setelah melakukan tindakan siklus I dan II dan direfleksikan ternyata mengalami peningkatan yang besar. Dimana dengan menggunakan metode Role playing dalam meningkatkan keaktifan belajar mengalami peningkatan, dengan catatan lapangan komentar siswa terhadap poses belajar mengajar sebagai berikut:

- Lingkungan belajar terasa asik dan menyenangkan .
- Memperhatikan saat guru terangkan
- Memiliki minat belajar.
- Berani mengeluarkan pendapat, bertanya, juga menjawab pertanyaan yang ada.

- Aktif dalam kelompok .

Dari hasil refleksi ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus II sudah berhasil meningkatkan Keaktifan belajar siswa kelas V dengan presentase format observasi 41,1% kategori sangat baik. Dari hasil refleksi ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus IV sudah berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V dengan presentase format observasi 41,1% kategori sangat baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebagai gambaran awal pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, penulis memperoleh nilai peserta didik seperti pada tabel berikut sebagai obeservasi awal penulis melakukan penelitian.

Nama Siswa	N. Tes	Ket
Yeremias. I. Tahya	70	Tuntas
Ferdinan. Lappy	60	Belum Tuntas
Axel. Pesiury	60	Belum Tuntas
Pendi. Sangdji	80	Tuntas
Felix. S. Amahoru	65	Belum Tuntas
Enjelin. M. Souissa	75	Tuntas
Alfian. Pariury	70	Tuntas
Anjelin. J. Tahya	90	Tuntas
Nadia. Hendate	55	Belum Tuntas
Alfredo. Iskia	65	Belum Tuntas
Christo. Ferdinandus	80	Tuntas
Ifan. H. Tahya	75	Tuntas
Joi. W. Pattiasina	60	Belum Tuntas
Jones. Ririmase	80	Tuntas
Luis. R. Latupapua	55	Belum Tuntas
Yandri. Patrou	70	Tuntas
Adelidia. Patty	65	Belum Tuntas
Claudia. Tutuarima	75	Tuntas
Delfia. S. Silfera	65	Belum Tuntas
Esmas. Mantow	55	Belum Tuntas
Veneska. N. Soplanit	80	Tuntas
Wilyam. Sahulatta	75	Tuntas
Joy. Mustamu	85	Tuntas
Delila. S. Latuharyhary	45	Belum Tuntas

Melihat hasil nilai tersebut, maka penulis tertarik untuk bagaimana dapat menarik perhatian mereka ketika proses pembelajaran berlangsung, dan bagaimana dapat meningkatkan keaktifan belajar mereka dalam proses belajar mengajar. Kemudian bersama guru PAK, dalam proses pembelajaran

kami menggunakan metode Role Playing yang akan lebih dikhususkan untuk mengukur sejauh mana keaktifan dan keseriusan belajar anak.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tanggal 9 Februari 2017 sampai 15 Februari 2017 dengan dilaksanakan dalam 11 Siklus dengan dua kali pertemuan. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu melakukan observasi terhadap kondisi dan keberadaan sekolah, selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi dan data-data menyangkut tujuan penelitian yang akan dilakukan setelah proses observasi awal ini dilaksanakan. Dari semua informasi serta data-data yang diterima pada saat observasi awal, maka data inilah yang menjadi tolak ukur serta acuan dalam melakukan penelitian serta menjadi faktor pembanding dalam menganalisis data hasil penelitian yang akan dianalisis ketika selesai melakukan penelitian.

Pada kegiatan penelitian yang dilakukan bagi siswa SD I Haruku-Sameth khususnya siswa kelas V dengan materi pelajaran yakni “ Saling memaafkan dan mengampuni “ dengan judul penelitian “Penerapan Metode Role Playing dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAK (Studi pada SD I Haruku- Sameth)”. Dalam kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru PAK sebagai observatory.

Untuk siklus I menunjukkan terlihat bahwa sebagian besar siswa tidak tuntas dalam keaktifan belajar, itu terlihat dari hasil yang diperoleh masih ada dalam kategori kurang dengan skor total 17 atau 20,5% . Dari hasil ini maka dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar pada pertemuan II untuk mencapai hasil yang baik.

Pelaksanaan siklus ke II pun dilakukan dengan tetap memperhatikan setiap perubahan perilaku juga prestasi yang mereka tunjukkan. Pada siklus ini terlihat jelas bahwa siswa berbondong-bondong untuk mengemukakan apa yang menjadi pemahaman mereka pada tiap poin materi yang menjadi tanggung jawab mereka dan hasil yang diperoleh pada tindakan ke II ini yaitu 988 atau 41,1% yang masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa penerapan metode role playing yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berhasil, itu dapat dilihat dari semua perkembangan yang terjadi pada ke-II siklus yang dilakukan. Ini berarti bahwa hipotesis tindakan telah tercapai yaitu melalui penerapan metode Role Playing pada pembelajaran PAK untuk meningkatkan keaktifan belajar anak pada SD I Haruku-Sameth berhasil.

4. Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut :

1. Dalam penerapan metode Role Playing dalam proses belajar mengajar di kelas dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang membuat siswa semangat mengikuti proses belajar mengajar.
2. Penggunaan Metode Role Playing dalam proses belajar mengajar menjadikan suasana belajar yang asik dan menyenangkan.
3. Sebagai Guru PAK harus meneladani Yesus sebagai Guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, membimbing dan melatih dalam membentuk karakter anak yang berguna dalam kehidupan mereka.

5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, penulis memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Kristen guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan kepada siswa agar mereka merasa muda dalam memahami materi.
2. Metode Role Playing dapat meningkatkan keaktifa siswa dalam proses belajar mengajar, maka dalam pelajaran PAK di sarankan menggunakan metode tersebut.
3. Untuk melaksanakan Metode Role Playing ini memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa di terapkan sebagai Metode Role Playing dalam proses belajar mengajar sehingga di peroleh hasil yang optimal.

6. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih bagi kepala sekolah dan para guru SD 1 Haruku-Sameth, dan juga kepada siswa SD 1 Huruku-Sameth khususnya kelas V, karena telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah. Terima kasih karena dengan penuh setia mengikuti setiap aktifitas yang telah direncanakan penulis untuk memperoleh data penelitian, sehingga penulis bisa menyelesaikan tulisan ilmiah ini.

Pustaka Acuan

- Ashar. A, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta,
- Budinggsi. A. C, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Dian Rakyat,
- Benny. A. P, 2009, *Model dan Sistematika Djago*, Tarigan, 1986, *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*, Bandung : Angkasa, hal. 122 *Pembelajaran*, Jakarta, PT.
- Darmansyah, 2010, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Hazan Alwi, 2007, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Hamzah DKK, 2009, *Profesi Pendidikan*, Yogyakarta : Diva Press, Darmansyah , 2010, *strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor, bumi aksara* (Jakarta)
- Nurul Hayati, 2008, *Konsep dan makna pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar mengajar*
- Miftahul, A' la, 2011, *Quantum Teaching*, Yogyakarta : Familia
- Nana, Sudiana, 1987, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo,
- H.Wina Sanjaya, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Kencana (Jakarta)
- Oemar, Hamalik, 2001, *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Bandung : Bumi Aksara,
- Ratumanan. T. G, 2000, *Belajar dan Pembelajaran*, Surabaya, PT University Press,
- S, Arikunto, 1998, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : PT Rineka Cipta, Suparno. S, 2000, *Membangun Kompetensi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- Syaiful, Sagala, 2011, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta, Tukiran, Taniredja, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Alfabeta
- Tarumasely els. *Pendidikan Agama Kristen (teori. Aplikasi dan metode) mengajar dengan Kreatif*