

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI  
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
DENGAN KONSEP MENYEBRANGI LAUT TEBERAU BERSAMA TUHAN**

**Johana J.C Benu**

Pos-el:-

SD Inpres Tenau Kota Kupang-NTT

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian adalah: Apakah dengan Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran ( Role Playing ) dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Inpres Tenau Kota Kupang? Tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Inpres Tenau Kota Kupang. Penelitian dilakukan di SD Inpres Tenau, Kecamatan Alak Kota Kupang. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Tenau Kecamatan Alak dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dua siklus. Penelitian berlangsung mulai bulan Mei sampai Juni 2015.

Hasil Penelitian Siklus I Rerata Nilai 65,56 dengan presentasi ketuntasan 37,64 % ( 10 siswa ), Siklus II dengan Rerata Nilai 83,70 dengan presentasi ketuntasan 100 % ( 27 siswa tuntas). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan model pembelajaran bermain peran ( Role Playing ) dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas IV SD Inpres Tenau Kota Kupang naik secara signifikan. Penggunaan model pembelajaran bermain peran ( Role Playing ) juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bermain Peran (Role playing), Minat, dan Hasil *Belajar*

**Abstract**

*The problem in this research is: Can the Application of Role Playing Model improve the learning outcomes of Grade IV students of SD Inpres Tenau, Kupang? The purpose of this action research is to find out the improvement of learning outcomes in grade IV students of SD Inpres Tenau, Kupang City. The study was conducted at SD Inpres Tenau, Alak District, Kupang City. The subjects of this study were the fourth grade students of SD Inpres Tenau Alak District with a total of 27 students. The Classroom Action Research was conducted in two cycles. The research took place from May to June 2015.*

*Results of the Cycle I Research with a mean value of 65.56 with 37.64% completeness presentation (10 students), Cycle II with a mean score of 83.70 with 100% completeness presentation (27 students complete). From these results it can be concluded that the approach to the role playing learning model (Role Playing) can improve learning outcomes for grade IV students of SD Inpres Tenau Kupang City significantly. The use of role playing learning models (Role Playing) can also increase student activity in the learning process.*

*Keywords: Role playing, Interest, and Learning Outcomes*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang memiliki karakter dan nilai-nilai kekristenan untuk mempersiapkan manusia untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan agama Kristen itu sendiri dan juga berfungsi menumbuhkan sikap dan perilaku manusia berdasarkan Iman Kristen dalam kehidupan sehari-hari serta pengetahuan tentang pendidikan Kristen dengan tujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan agar manusia dapat mengetahui mana yang baik dan mana yang tidak baik.

Pengajaran Agama Kristen mempertemukan kehidupan manusia termasuk anak-anak dengan firman Tuhan. Pengajaran Agama Kristen menghasilkan suasana pribadi antar sesama rekan sekelas dan juga membimbing siswa kedalam hubungan yang benar dengan Allah, melalui iman kepada Yesus Kristus.

Dengan dilaksanakannya pengajaran Agama Kristen disekolah maka diharapkan:

1. Menjadikan siswa menghargai dirinya sendiri;
2. Membuat siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab;
3. Siswa dapat membedakan nilai-nilai yang baik dan yang jahat;
4. Dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman mereka sendiri dengan filsafat hidup Kristus;
5. Menjadi orang yang dapat dipercaya;
6. Dapat belajar bekerja sama dan tolong menolong;
7. Selalu mengajarkan kebenaran dan bersikap positif terhadap peristiwa – peristiwa yang terjadi di sekelilingnya.

Belajar menurut Abdillah ( 2002 ) dalam Aunurrahman ( 2010:35): adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. . Perubahan tersebut

disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori behavioristik inti belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar dimana pihak yang mengajar adalah guru dan pihak yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk mengoptimalkan potensi-potensi peserta didik. Menurut Din Wahudin (2004) Pendidikan bertugas untuk mendidik setiap individu dalam mengembangkan potensinya secara optimal sesuai kemampuan. Potensi dikenal sebagai ranah kognitif ( merupakan pengetahuan yang harus dimiliki siswa), ranah afektif ( Suatu sikap yang harus diamalkan siswa ), dan ranah psikomotor ( Merupakan suatu ketrampilan yang harus dikuasai siswa ). Untuk mengembangkan ketiga ranah tersebut bukanlah hal yang mudah. Oleh karena itu pendidikan bukan bersifat instan namun suatu proses yang terencana dan berkesinambungan. Dan wajar apabila guru mengalami kegagalan dalam menjalankan tugasnya dikelas.

Kegagalan mengajar yang dialami penulis sebagai Guru Pendidikan Agama Kristen pada SD Inpres Tenau Kecamatan Alak Kota Kupang dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV evaluasi akhir rata-rata kelas hanya mencapai 22,22 % ( 6 orang siswa) yang tuntas dari 27 siswa yang ada. Maka untuk meningkatkan penguasaan materi pelajaran, penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas.

## B. METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan empat tahapan yakni tahap perencanaan, tahap

pelaksanaan, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara interaktif menurut Miles dan Huberman ....

## C. KAJIAN TEORI

### 1. Hakekat Belajar

Aktivitas hidup manusia sehari-hari sebenarnya merupakan gejala dari belajar. Seseorang dapat melakukan sesuatu kegiatan dengan baik melalui proses belajar. Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh bentuk perilaku baru yang relatif menetap.

Menurut W.S Winkel (1991) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dengan demikian belajar merupakan proses interaksi antara seseorang dengan lingkungan yang melibatkan aktivitas mental/psikisnya sehingga terjadi perubahan tingkah laku baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap ke arah yang lebih baik. Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar ini diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Sedangkan Winataputra, dkk (1997) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif menetap. Tingkah laku mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik psikis maupun fisik, serta perubahan dalam pengertian pemecahan suatu masalah atau berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau sikap.

Berdasarkan uraian diatas diperoleh suatu pengertian bahwa belajar adalah proses yang kompleks. Dalam proses belajar, kegiatan pengalaman dan latihan menunjukkan adanya aktivitas belajar yang memiliki tujuan. Walaupun

pada prinsipnya tujuan belajar adalah sama yakni terbentuknya perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor, namun dalam pencapaian tujuan tersebut dapat diterapkan teknik dan strategi yang berbeda-beda.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penampilan (*performance*) kemampuan siswa setelah mengalami perbuatan belajar dalam proses pembelajaran. Dari *performance* ini dapat dilihat tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar yang diperoleh biasanya akan diketahui setelah guru melakukan penilaian.

Sudjana (2005) mengemukakan bahwa secara umum keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat ditinjau dari dua segi, yakni dari segi proses dan segi hasil belajar. Hal ini berarti bahwa dari segi proses, keberhasilan proses pembelajaran nampak pada keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Indikatornya antara lain dapat dilihat pada minat, partisipasi, antusias siswa dalam belajar. Sedangkan dari segi hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa sebagai akibat dari aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Indikatornya antara lain ditunjukkan oleh pencapaian kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor pada diri siswa.

Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penilaian ranah kognitif lebih tepat dilakukan pada materi yang memuat fakta, konsep dan prinsip. Kemampuan ranah afektif dilakukan pada materi yang bermuatan nilai (*value*) dan psikomotorik penilaiannya dilakukan pada materi yang sifatnya prosedural.

Dimiyati dan Mujiono (1996) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sebuah kegiatan belajar mengajar yang menghendaki tercapainya tujuan pengajaran. Hasil belajar ditandai dengan skala nilai.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa skala nilai sebagai hasil belajar diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti makin

baik proses belajar yang dilakukan oleh siswa maka makin tinggi pula hasil belajarnya. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar berimplikasi pada pencapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

### 3. Model Pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati (Huda, 2013: 208). Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, teman sekelasnya, maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik dapat menilai hasil bermain peran yang dilakukan. Bermain peran adalah kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga orang dapat mengeksplor perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sementara Yamin (dalam Sutino 2005:76) menyatakan bahwa metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai tokoh yang dilakoni. Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga guru dapat menemukan masalah yang mereka hadapi dalam pelaksanaannya. Hamalik (dalam Sutino 2011: 28) menyatakan metode

bermain peran adalah teknik-teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani.

Menurut Sanjaya (2006:161) bermain peran adalah pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang. Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran adalah suatu pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang yang peranya sangat baik dalam mendidik siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Terdapat lima karakteristik bermain peran menurut Yamin (Dalam Sutino 2005: 81) yaitu:

1. Didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.
2. Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
3. Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
4. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

Soebrata (dalam Sutino 2011: 31) menyatakan bahwa bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati pikiran dan perasaan orang lain yang mungkin berbeda dengan pikiran dan perasaannya sehingga sikap toleran dapat berkembang.

Hamalik (dalam Sutino, 2011:31) menyatakan tujuan bermain peran harus sesuai dengan jenis belajar, yaitu sebagai berikut :

1. Belajar dengan berbuat, yaitu melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan interaktif atau reaktif.
2. Belajar melalui peniruan, yaitu pengamat (siswa) menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku pemeran.
3. Belajar melalui balikan, pengamat menanggapi perilaku para pemain peran yang telah ditampilkan
4. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan yaitu pemeran dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Kelebihan Strategi Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Meningkatkan minat siswa
2. Meningkatkan keaktifan siswa
3. Mengajarkan siswa untuk berimpati
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang ada dalam cerita
5. Dapat diterapkan dalam berbagai setting termasuk di dalam ruang kelas standar.

Kelemahan Strategi Bermain Peran ( *Role Playing* )

1. Membutuhkan kerja keras semua pihak
2. Membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih banyak

Langkah – Langkah Strategi Bermain Peran ( *Role Playing* )

Menurut Suherman (2009:7) bahwa langkah-langkah dari *role playing* adalah:

1. Guru menyiapkan skenario pembelajaran
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut
3. Pembentukan kelompok
4. Penyampaian kompetensi
5. Menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari
6. Kelompok siswa membahas skenario yang telah dipelajari oleh pelakon
7. Presentasi hasil kelompok

8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### Siklus I

Untuk dapat melakukan perbandingan sekaligus dapat membuat kesimpulan perubahan motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran Agama Kristen dengan menggunakan metode bermain peran dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran maka dilakukan tes awal (*Pretes*) sesuai instrumen penilaian tes awal untuk materi Yesus Menyembuhkan Dua Orang buta.

Adapun hasil pretes diuraikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Tes Awal Siklus 1

No	Besar nilai (a)	Banyak siswa (b)	a x b
1	100	-	-
2	90	-	-
3	80	-	-
4	70	6	420
5	60	14	840
6	50	7	350
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>1610</b>
<b>Nilai Rata – Rata</b>			<b>59,63</b>

Berdasarkan hasil tes pada tabel 1 di atas, terlihat dari 27 orang siswa kelas IV yang mengikuti tes awal 21 orang siswa (77,78 %) belum mencapai ketuntasan minimal dan 6 orang siswa (22,22%) sudah mencapai ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah 70. Daftar perolehan nilai tes awal terlampir.

Setelah melakukan proses pembelajaran Agama Kristen dengan materi pelajaran Yesus Menyembuhkan Dua Orang Buta menggunakan metode bermain peran dan pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi (*Post Tes*) maka diperoleh hasil seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Akhir Siklus 1

No	Besar nilai (a)	Banyak siswa (b)	a x b
1	100	-	-
2	90	-	-
3	80	5	400

4	70	5	350
5	60	17	1020
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>1770</b>
<b>Nilai Rata – Rata</b>			<b>65,56</b>

Pada tabel 2, siswa yang belum menguasai kompetensi dasar atau belum mencapai ketuntasan minimal 17 (62,96 %), sedangkan 10 orang siswa (37,04%) sudah mencapai ketuntasan minimal. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 22,22 % menjadi 37,04 %, dengan demikian mengalami peningkatan 14,82 %.

Pada akhir pembelajaran penulis melaksanakan refleksi tentang keseluruhan kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Hasil refleksi siklus 1 yang perlu diperbaiki yakni:

1. Menyampaikan informasi awal dengan jelas tentang urutan prosedur pembelajaran yang meliputi tujuan, manfaat, dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Memberi pertanyaan-pertanyaan penuntun yang bersifat menggiring siswa menjawab pertanyaan
3. Membimbing khusus siswa yang kurang aktif atau bermasalah.

## 2. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa untuk menguasai kompetensi keimanan kepada hari akhir nampak setelah membandingkan hasil penelitian yang dicapai pada siklus I dan II, baik dari segi aktivitas siswa maupun aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar siswa melalui tes tertulis pada akhir pelajaran serta respon siswa tentang proses pembelajaran itu sendiri.

Peningkatan hasil belajar siswa ini berkaitan erat dengan modifikasi langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Dalam hal ini siswa termotivasi untuk mengerahkan seluruh aktivitas mentalnya, memusatkan perhatiannya (konsentrasi), agar dapat menemukan dan mengidentifikasi hal-hal

pokok/penting dari materi atau bahan ajar. Untuk selanjutnya siswa lebih mempermantap pemahamannya tentang materi dengan mengajarkan atau saling membagi antar satu dengan yang lain.

Pemahaman materi lebih ditingkatkan lagi melalui penggunaan media audio visual dalam bentuk Film yang ditayangkan melalui VCD. Sehingga siswa bukan hanya sekedar menguasai secara kognitif materi keimanan kepada hari akhir, akan tetapi memberi kesan yang lebih mendalam bagi pembentukan sikap dan perilaku hidupnya sehari-hari.

Untuk lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan model belajar sharing yang dikolaborasi dengan penggunaan media audio visual sangat membutuhkan keahlian dan kepiawaian guru, baik dalam hal pengaturan efisisensi waktu, pengelolaan kelas, maupun dalam penggunaan perangkat pendukung.

Meskipun hasil belajar siswa melalui model belajar sharing yang dikolaborasi dengan penggunaan media audio visual namun masih perlu pengembangan lebih lanjut. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan belajar mengajar yang menunjukkan ada beberapa siswa yang hanya memperhatikan tayangan gambar tapi kurang memperhatikan narasi lisan maupun yang tertulis. Hal ini diantisipasi oleh guru dengan cara memperbesar volume suara pada speaker.

Adapun hal yang perlu diperhatikan oleh guru antara lain adalah:

- 1) Pemberian motivasi bagi siswa hendaknya dilakukan dengan tepat dan berkesinambungan. Hal ini dimaksudkan agar siswa bersemangat dan berminat untuk mengikuti kegiatan belajar.
- 2) Pengorganisasian dan pengelolaan waktu dilakukan seefektif dan seefisien mungkin. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak berhenti atau terfokus pada satu tahapan kegiatan saja.

- 3) Penggunaan media hendaknya dipersiapkan dengan matang sebelum kegiatan belajar dimulai
- 4) Memberikan penekanan khusus (intens) pada materi pokok dan yang penting dilakukan untuk lebih memantapkan pemahaman, ingatan siswa serta penerapan keimanan pada hari akhir dalam sikap hidup sehari-hari.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Agung C. Saeketu	70	Tuntas
2	Drea M. Rogaleli	70	Tuntas
3	Ebsan Sefanya Tosi	60	Tidak Tuntas
4	Fajar Vernando Bawa Lomi	60	Tidak Tuntas
5	Iren A. Remerse	80	Tuntas
6	Ileine P Saeketu	80	Tuntas
7	Juliance N. Buan	60	Tidak Tuntas
8	Milani G. Huru	60	Tidak Tuntas
9	Petrus J. Buan	60	Tidak Tuntas
10	Yesiska S. Pakaenoni	60	Tidak Tuntas
11	Dance Natun	60	Tidak Tuntas
12	Heni W. Mesah	60	Tidak Tuntas
13	Oktofiana Kali	60	Tidak Tuntas
14	Philip Y. Ello	60	Tidak Tuntas
15	Revrison S. Moris	60	Tidak Tuntas
16	Rendi Afije	60	Tidak Tuntas
17	Selvia M. Bani	80	Tuntas
18	Neneng Esti Yanti	80	Tuntas
19	Maria M. Missa	60	Tidak Tuntas
20	Atur M. Horo	60	Tidak Tuntas
21	Eksel Natun	60	Tidak Tuntas
22	Hendrikson Adu	60	Tidak Tuntas
23	Jordy Juanitho Meni	60	Tidak Tuntas
24	Michael Trison Tennis	80	Tuntas
25	Nirmala Sumbanu	70	Tuntas
26	Oyan Oematan	70	Tuntas
27	Putrid Ananda G. Sa'u	70	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1770</b>	
<b>RATA - RATA KELAS</b>		<b>65,56</b>	

### Siklus II

Hasil refleksi siklus 1 menjadi dasar perubahan pada penyusunan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) untuk siklus 2.

Perbaikan pembelajaran siklus 2 mengalami perubahan-perubahan yang berhubungan dengan informasi awal, pertanyaan penuntun, keaktifan siswa, dan melakukan diskusi

Kegiatan pembelajaran siklus 2 sebagian besar sama dengan siklus 1 dan hanya mengalami penekanan pada aspek-aspek yang menjadi kelemahan-kelemahan pada saat berlangsungnya pembelajaran siklus 1 dengan langkah-langkah perbaikan yaitu :

1. Menyampaikan informasi awal tentang kompetensi dasar
2. Menyampaikan tentang indikator pembelajaran
3. Menyampaikan tujuan perbaikan materi pokok dan metode yang berhubungan dengan materi ajar dijelaskan secara baik sehingga siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang arah pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai seluruh siswa (27 anak) aktif bermain peran yang mengarah pada kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Hasil akhir siklus II diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Nilai Akhir Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	Agung C. Saeketu	90	Tuntas
2	Drea M. Rogaleli	90	Tuntas
3	Ebsan Sefanya Tosi	80	Tuntas
4	Fajar Vernando Bawa Lomi	80	Tuntas
5	Iren A. Remerse	90	Tuntas
6	Ileine P Saeketu	90	Tuntas
7	Juliance N. Buan	80	Tuntas
8	Milani G. Huru	80	Tuntas
9	Petrus J. Buan	80	Tuntas
10	Yesiska S. Pakaenoni	80	Tuntas
11	Dance Natun	80	Tuntas
12	Heni W. Mesah	80	Tuntas
13	Oktofiana Kali	80	Tuntas
14	Philip Y. Ello	80	Tuntas
15	Revrison S. Moris	80	Tuntas
16	Rendi Afije	80	Tuntas
17	Selvia M. Bani	90	Tuntas
18	Neneng Esti Yanti	90	Tuntas
19	Maria M. Missa	60	Tuntas
20	Atur M. Horo	80	Tuntas
21	Eksel Natun	80	Tuntas
22	Hendrikson Adu	80	Tuntas
23	Jordy Juanitho Meni	80	Tuntas
24	Michael Trison Tennis	80	Tuntas
25	Nirmala Sumbanu	90	Tuntas
26	Oyan Oematan	90	Tuntas
27	Putrid Ananda G. Sa'u	90	Tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>2260</b>	
<b>RATA - RATA KELAS</b>		<b>83,70</b>	

### Hasil Refleksi siklus II

Pada akhir pembelajaran siklus 2, penulis melakukan refleksi terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu:

1. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik, siswa aktif dan terlibat langsung dalam

pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

2. Penguasaan siswa terhadap konsep sangat tinggi karena konsep tersebut dapat dikelolah guru menggunakan metode bermain peran yang tepat dan relevan.

#### E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Menyebrang Laut Teberau Bersama Tuhan kemudian melakonkan kembali sesuai dengan materi yang diajar
2. Dengan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang bermakna untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Dengan bermain peran (*role playing*) sesuai dengan topik yang sudah ditentukan dapat menuntun siswa berperan dengan baik.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

Alkitab ( 2009 ), *Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia*

Antone Hope ( 1999), *Pendidikan Kristiani Kontekstual*. KBBI. Jakarta:Balai Pustaka

Asep Herry Hermawan, dkk (2008), *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka. Bandung

G.P.Hariato (2012), *Pendidikan Agama Kristen Alkitab dan Dunia Pendidikan Masa Kini*. Yogyakarta: Andi

Kasan Tholib( 2013), *Dasar-Dasar Pendidikan Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia

ICAK Wardhani, dkk (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sri Anitha W, dkk (2008), *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Tim FKIP (2009), *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka

Muslich Mansur(2007). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, Bumi Aksara Jakarta*

Mulyanah Sumantri dan Nana Syaodih ( 2007), *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : universitas Terbuka

Nanang Hanafiah, Cucu Suhana, (2010), *Konsep Strategi Pembelajaran*: PT. Refika Aditama

Zainal Aqib ( 2014), *Model-Model Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran Kontekstual ( Inovatif )* :Yrama Widya Bandung