

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK
PADA SISWA KELAS II SD INPRES ECI ASSUE
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan pada Sekolah Tinggi Katolik Santo
Yakobus Merauke untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Agama Program Studi
Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik



Oleh:

ANSELINA YODIM

NIM: 12 02004

NIRM: 12.10.421.0151.R

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN AGAMA
KATOLIK SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS
MERAUKE 2016**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK
PADA SISWA KELAS II SD INPRES ECI ASSUE
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik

Oleh:

ANSELINA YODIM

NIM: 12 02004

NIRM: 12.10.421.0151.R

Telah di setujui oleh:

Pembimbing :

Yohanes Hendro P., S.Pd

Tanggal, 08 April 2016

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK
PADA SISWA KELAS II SD INPRES ECI ASSUE
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh:

ANSELINA YODIM

NIM: 1202004

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal, April 2016
dan dinyatakan memenuhi syarat

SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Yohanes Hendro P., S.Pd
Anggota	: 1. Dedimus Berangka, S.Pd
	2. Drs. Xaverius Wonmut, M.Hum
	3. Yohanes Hendro P, S.Pd

Merauke, 19 April 2016

Progran Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik
Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Ketua,

P. Donatus Wea, Pr, Lic.Iur.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Suami dan anak-anakku yang selalu menjadi motivasi dalam menyelesaikan studi
2. Almamaterku STK Santo Yakobus Merauke sebagai keluarga besar yang telah membesarkanku secara akademis

MOTTO

“Berbahagialah orang yang membawadamai, karena mereka
akan disebut anak-anak Allah”.

(Mat 5: 9)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Merauke, Maret 2016

Penulis,

Anselina Yodim

INTISARI

Rumusan masalah penelitian ini, yaitu “Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Inpres Eci Assue pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?”. Peneliti telah melakukan penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Penelitian Tindakan Kelas ini telah dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus akan dilaksan akan dengan mengikuti prosedur perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Sesuai dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan, ternyata Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, terutama pada KD 2 mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik Kelas II, yaitu: “Mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus”, pada materi pokok ke 10, “Abraham Mempersembahkan Ishak” dan materi pokok ke 11, “Yakub dan Esau”. Hal ini dapat terbukti berdasarkan analisis dalam siklus-siklus Penelitian Tindakan Kelas ter nyata kualitas hasil belajar dan aktifitas belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran. Selain itu dalam metode pembelajaran *role playing*, parasiswa juga lebih giat, termotivasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya siswa yang tuntas belajarnya yakni 63% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dengan nilai rata-rata meningkat dari 61,84 pada siklus I menjadi 74,47 pada siklus II. Sementara itu tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat dari 19,53% siswa dengan kategori “sangat kurang aktif” pada siklus I menjadi 49% siswa dalam ketegori “cukup aktif” pada siklus II.

Dengan keberhasilan penelitian ini, penulis merekomendasikan kepada para guru pendidikan Agama Katolik untuk menerapkan pendekatan kooperatif dalam setiap proses pembelajaran, khususnya metode *role playing* untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan aktifitas siswa. Tentu saja pemilihan metode ini disertai dengan pertimbangan - pertimbangan tertentu, seperti kondisi peserta didik dan kesesuaian dengan materi pokok yang hendak dibahas.

*) Kata kunci: metode *role playing*, hasil belajar dan aktivitas siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat kasih dan penyertaan-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SD Inpres Eci Assue Tahun Pelajaran 2015/2016”, sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Agama pada Program Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik.

Latar belakang dalam penulisan ini dikarenakan keprihatinan penulis atas kualitas pendidikan di Kabupaten Mappik khususnya di SD Inpres Eci Assue yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Oleh karena itu penulis berusaha meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang variatif, salah satunya melalui metode *role playing*.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan limpah terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rm. Donatus Wea, Pr.Lic. Iurselaku Ketua Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke
2. Para Pembantu Ketua (PUKET) STK St. Yakobus Merauke.
3. Kaprodi PPAK Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke
4. Bapak Yohanes Hendro. P, S.Pd yang telah dengan sabar membimbing penulis sejak awal penulisan proposal skripsi.
5. Dosen penguji I dan II yang telah memberikan kritik, saran dan evaluasi atas penulisan ini sehingga semakin baik dari hari ke hari.

6. Para dosen dan staf administrasi STK St. Yakobus Merauke.
7. Teman-teman seangkatan yang telah member semangat dan dorongan.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan.

Penulis berharap adanya koreksi dan masukan dari para dosen pengujian dan pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini.

Merauke, 19 April 2016

Penulis

Anselina Yodim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	
KATA PENGANTAR	
INTISARI.....	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	
B. IdentifikasiMasalah.....	
C. PembatasanMasalah.....	
D. RumusanMasalah	
E. TujuanPenelitian.....	
F. ManfaatPenelitian	
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. HakekatPendidikan Agama Katolik	
1. Pengertian PAK di Sekolah	10
2. TujuanPendidikan Agama Katolik	11
3. PerlunyaMetodePembelajaran PAK.....	13
B. Hakekat Model PembelajaranKooperatifTipe Role playing	23
1. PembelajaranKooperatif (Cooperative Learning)	23
2. StrukturPembelajaranKooperatif.....	26
3. PerbedaanPembelajaranKooperatifDenganPembelajaranKonvensional	28
4. PentingnyaPembelajaranKooperatifDalamPeningkatanMotivasiBelajarsiswa	29
5. Tipe Role Playing (BermainPeran).....	30
C. HakekatHasilBelajardalam PAK.....	37
D. Penelitian yang Relevan.....	38
E. KerangkaBerfikirKonseptual.....	
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39

A. Setting Penelitian.....	39
1. Lokasi Penelitian.....	39
2. Waktu Penelitian.....	39
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	
B. Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	39
C. Subjek Penelitian	40
D. Sumber Data.....	
E. Teknik Pengumpulan Data.....	
F. Metode Analisis Data.....	
G. Indikator Kinerja.....	
H. Prosedur Penelitian.....	
1. Perencanaan	40
2. Pelaksanaan Tindakan.....	42
3. Observasi dan Evaluasi.....	43
4. Refleksi	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Gambaran Umum Kampung Eci Distrik Assue	46
2. Gambaran umum Pelaksanaan Penelitian.....	46
3. Persiapan Penelitian.....	47
4. Pelaksanaan Penelitian.....	
B. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	
Lampiran 1 : Silabus Pembelajaran.....	68
Lampiran 2 : RPP I	70
Lampiran 3 : RPP II	76
Lampiran 4 : Lembar Observasi Siklus I	81
Lampiran 5 : Lembar Observasi Siklus II	84

Lampiran 6 : SuratIjinPenelitian

Lampiran 7 : SuratKeteranganMelaksanakanPenelitian

Lampiran 8 : Data Guru SD InpresEciAssue

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pengalaman kerap mengajarkan bahwa apa yang kita ketahui (pengetahuan dalam ranah kognitif) tidak selalu membuat berhasil dalam hidup. Tetapi kemampuan, keuletan, dan kecekatan selalu mencerna dan mengaplikasikan ilmu tersebut dalam hidupnya itulah yang akan membuat hidup menjadi lebih berarti dan bermutu. Ini berarti bahwa perlu memiliki berbagai kecerdasan agar hidup kita berhasil. Bahkan secara agak ekstrim Cooper dan Sawaf (dalam Maman Sutarman, 2004: 4) menyatakan bahwa kecerdasan pada ranah kognitif (IQ) hanya memberi kontribusi sebesar 4-10 % untuk keberhasilan hidup seseorang¹. Artinya 90 % keberhasilan seseorang dalam hidupnya ditentukan oleh kemampuannya mencerna dan mengaplikasikan dalam hidupnya.

Oleh karena itu, prestasi belajar siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja tetapi juga diukur dari aspek afektif dan psikomotor. Tiga ranah ini pula yang menjadi acuan penilaian tingkat keberhasilan siswa pada setiap kompetensi dasar dan standar kompetensi. Dengan mengimplementasikan model penilaian siswa yang memperhatikan tiga aspek tersebut diharapkan siswa dapat mengimplementasikan pengetahuannya dalam menjawab setiap tantangan pada hidup konkrit sehari-hari.

¹Yosef Lalu dan Maman S., *Panduan Guru Pendidikan Agama Katolik untuk Melaksanakan Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Depdiknas Dirjend. Pendidikan Dasar dan Menengah Bag. Proyek Peningkatan Wawasan Kependidikan Guru Agama, Jakarta, 2004, hlm. 4.

Pendidikan di sekolah seyogyanya memberi peluang yang sebesar-besarnya kepada setiap peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan di sekolah juga harus menghasilkan siswa yang memiliki semangat untuk terus belajar seumur hidup (*longlife education*), penuh rasa ingin tahu dan keinginan menambah ilmu dan ketrampilan yang berguna untuk kehidupannya.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan agama Katolik di sekolah, prestasi siswa yang mencakup ketiga ranah tersebut, tentu menjadi harapan setiap guru. Namun kenyataannya sangat sulit mewujudkan harapan tersebut. Pada materi pelajaran tentang Kain dan Habel dengan kompetensi dasar mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus², dari 19 siswa, hanya 10 siswa atau 53 % yang termasuk dalam kategori tuntas. Sementara 9 siswa atau 47% siswa belum tuntas.

Kenyataan ini tidak mematahkan semangat penulis sebagai guru pengampu mata pelajaran pendidikan agama Katolik. Penulis justru berefleksi dan mencari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan KBM ini. Berdasarkan refleksi penulis, penulis menyadari adanya kelemahan pada proses KBM yang selama ini penulis terapkan, dimana penulis terbiasa menggunakan metode ceramah atau menjelaskan. Dengan metode ceramah siswa cenderung pasif. Sementara daya serap siswa akan optimal apabila diterapkan metode belajar siswa aktif.

Penulis menyadari bahwa harus ada perbaikan proses KBM supaya prestasi optimal dapat tercapai. Menurut penulis, proses yang harus diperbaiki

²Yosef Lalu, dkk., *Menjadi Murid Yesus, Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Dasar, Buku Guru 2*, Kanisius, Yogyakarta, cet. 5 tahun 2011, hlm.49-56.

adalah pada metode yang diterapkan. Metode ceramah yang menyebabkan siswa hanya menjadi pendengar dan bahkan suasana cenderung menjadi ribut diupayakan diganti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) tipe *role playing*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan hasil refleksi terhadap proses pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Sekolah cenderung menjadi arena persaingan. Mulai dari awal masa pendidikan di sekolah, seorang anak belajar dalam suasana kompetisi dan harus berjuang keras memenangkan kompetisi untuk naik kelas atau lulus ujian. Menurut Anita Lie, salah satu falsafah yang mendasari pola pendidikan kompetitif adalah teori evolusi Darwin, yang menyatakan siapa yang kuat dialah yang akan menang dan bertahan dalam kehidupan. Prinsip *survival of the fittest* kerap tercermin dalam pendidikan di sekolah. Hadiah dan penghargaan selalu diberikan kepada sang juara, yaitu mereka yang mampu mengalahkan yang lain. Secara negatif model pembelajaran kompetitif hanya akan melahirkan semangat individualisme dalam diri peserta didik³. Padahal manusia sejak kelahirannya di dunia ini telah diajarkan bahwa dirinya adalah makhluk social. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Seorang individu hanya akan semakin menyadari individualitasnya (kepribadiannya yang unik) justru dalam interaksinya yang semakin intens terhadap lingkungannya.

³Lie Anita, *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta, PT. Grasindo. 2002 hlm. 24.

Dalam buku Silabus Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Dasar disebutkan bahwa, "Pendidikan agama di Sekolah Dasar dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi kehidupan spiritual. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi kehidupan spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan individual maupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi kehidupan spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai mahluk Tuhan."⁴

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di atas maka kami menyusun Penelitian Tindakan Kelas ini dengan judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Role Playing Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik pada Siswa Kelas II SD Inpres Eci Assue Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang seperti di atas peneliti mengidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik masih berlangsung secara monoton.

⁴Komisi Kateketik KWI, Silabus Pendidikan Agama Katolik untuk SD. Kanisius. Yogyakarta. 2007. Hlm. 9.

2. Metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan Agama Katolik masih bersifat konvensional yaitu ceramah
3. Guru Pendidikan Agama Katolik belum menemukan strategi pembelajaran yang tepat.
4. Kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang berlangsung masih rendah.
5. Hasil belajar siswa pada Pendidikan Agama Katolik masih relatif rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan identifikasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik seperti di atas peneliti merumuskan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Inpres Eci Assue pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Agama Katolik pada siswa kelas II SD Inpres Eci Assue?

D. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang akan digunakan di dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing*. Peneliti berharap penerapan model pembelajaran

kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

E. Hipotesis Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus akan dilaksanakan dengan mengikuti prosedur perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Peneliti berharap melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik”

F. Tujuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tiga (3) tujuan pokok, yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada siswa kelas II SD Inpres Eci Assue tahun pelajaran 2015/2016
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran kooperatif pada Pendidikan Agama Katolik setelah menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas II SD Inpres Eci Assue tahun pelajaran 2015/2016.

3. Untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas II SD Inpres Eci Assue tahun pelajaran 2015/2016

G.ManfaatPenelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan memberikan manfaat bagi proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik sebagai berikut:

1. Ditemukannya strategi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang lebih bervariasi (tidak monoton dan konvensional).
2. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD Inpres Eci Assue akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Siswa di SD Inpres Eci Assue akan lebih termotivasi mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Katolik.
4. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD Inpres Eci Assue akan lebih meningkat.
5. Siswa akan lebih memiliki kemampuan, keuletan dan kecekatan (kompetensi) mencerna dan mengaplikasikan pengetahuan iman mereka dalam kehidupan nyata sesuai dengan usia dan perkembangan mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Pendidikan Agama Katolik (PAK)

1. Pengertian PAK di Sekolah

Pendidikan Agama Katolik di sekolah dapat diartikan sebagai “...salah satu bentuk komunikasi atau interaksi iman. Komunikasi iman itu mengandung unsur pengetahuan iman, unsur pengumpulan iman, dan unsur penghayatan iman dalam pelbagai bentuk⁵”. Kemudian di dalam Silabus Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Dasar yang diterbitkan oleh Komkat KWI, Pendidikan Agama Katolik di sekolah diartikan sebagai “.....usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa untuk memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran Gereja Katolik, dengan tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama untuk mewujudkan persatuan nasional⁶”.

Berdasarkan dua pengertian di atas maka dapat disebutkan beberapa unsur pokok dalam Pendidikan Agama Katolik di sekolah. Pertama, Pendidikan Agama Katolik di sekolah merupakan usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan. Kedua, Pendidikan Agama Katolik di sekolah merupakan salah satu bentuk komunikasi dan interaksi iman. Ketiga, Pendidikan Agama Katolik di sekolah sebagai salah satu bentuk komunikasi dan interaksi iman

⁵Jacobs, Tom, et al, 1992, *Silabus Pendidikan Iman Katolik Melalui Pelajaran Agama Katolik pada Tingkat Pendidikan Dasar 9 Tahun*, Yogyakarta, Penerbit Kanisius.hlm.9.

⁶*Op Cit.* Komkat KWI.Hal. 9 .

mengandung unsur pengetahuan iman (kognitif), pergumulan iman (afektif), dan unsur penghayatan iman dalam pelbagai bentuk (aspek operatif). Dan keempat, upaya mengembangkan kemampuan siswa untuk memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa itu harus tetap memperhatikan penghormatan terhadap agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama untuk mewujudkan persatuan nasional

2. Tujuan Pendidikan Agama Katolik

Konsili Vatikan II dalam Pernyataan tentang Pendidikan Kristen (GE. Art. 2) menyatakan bahwa pendidikan, terutama pendidikan agama katolik, selain bertujuan pendewasaan pribadi manusia, terutama juga bertujuan membantu peserta didik yang telah dibaptis agar:

- a. Semakin mendalami misteri keselamatan yang telah mereka terima.
- b. Menyadari kurnia iman yang telah mereka terima.
- c. Belajar bersujud kepada Allah dalam Roh dan kebenaran, terutama dalam perayaan liturgi.
- d. Dibina agar semakin mampu menghayati hidup mereka sebagai manusia baru dalam kebenaran dan kekudusan sejati.
- e. Ikut serta mengembangkan Tubuh Mistik (Gereja).
- f. Memberi kesaksian tentang pengharapan yang ada dalam diri mereka, serta
- g. Turut mendukung perubahan dunia menurut tata nilai kristen

Pendidikan Agama katolik di Sekolah juga bertujuan membantu "...agar siswa memiliki kemampuan untuk membangun hidup yang semakin beriman,

yaitu membangun kesetiaan pada Injil Yesus Kristus, yang memiliki keprihatinan tunggal pada Kerajaan Allah yaitu situasi penyelamatan untuk mewujudkan perdamaian dan keadilan, kebahagiaan dan kesejahteraan, persaudaraan dan kesetiaan, dan upaya perwujudan kelestarian lingkungan hidup, yang dirindukan oleh setiap orang dari pelbagai agama dan kepercayaan⁷”.

3. Perlunya Metode Pembelajaran PAK

Menyadari pentingnya pendidikan dan pengajaran agama di sekolah Konsili Vatikan II mendorong perlunya mengembangkan metode-metode pengajaran melalui berbagai eksperimen (GE). Kitab Hukum kanonik juga mendorong perlunya “...pengajaran kateketis diberikan dengan mempergunakan segala sarana, daya upaya didaktik dan alat-alat komunikasi sosial yang dipandang efisien, agar kaum beriman, mengingat sifat, kemampuan, dan umur dan keadaan hidupnya, dapat mempelajari ajaran Katolik dengan lebih lengkap dan dapat mempraktekannya dengan tepat.⁸”.

B. Hakekat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role playing*

Hakekat model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Role playing* yang akan kami bahas dalam Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi beberapa aspek, yaitu pengertian pembelajaran kooperatif, unsur-unsur pembelajaran kooperatif, perbedaan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran

⁷*Ibid.*

⁸KHK. Kanon 779.

konvensional, pentingnya pembelajaran kooperatif dalam peningkatan motivasi belajar siswa, dan tipe *role playing*.

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Anita Lie secara singkat mendefinisikan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) sistem kerja/belajar kelompok secara terstruktur⁹. Sedangkan menurut Kunandar, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang secara sadardan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan¹⁰. Sementara itu Wina Sanjaya mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai strategi pengajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam suatu kelompok kecil (antara 3-5 orang) untuk mempelajari materi akademik sampai tuntas¹¹.

Dari ketiga definisi di atas dapat dirumuskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terjadi dalam satu kelompok kecil yang terstruktur. Maka tidak setiap bentuk belajar kelompok merupakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya membangun kerjasamadan interaksi yang saling asuh antar siswa sehingga akan tercipta suasana yang kondusif bagi setiap anggota kelompok mengembangkan dirinya untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

⁹*Op Cit.* Lie Anita. hlm 17

¹⁰Kunandar, S.Pd, M.Si, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali Pers. 2009,Hlm. 270.

¹¹Ali, Mohammad, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung, PT. Imperial BhaktiUtama (PT. INTIMA). 2007. hlm 174.

2. Struktur Pembelajaran Kooperatif

Pada uraian di atas telah disebutkan bahwa pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan sistem kerja/belajar kelompok secara terstruktur. Ada lima unsur penting yang membentuk pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Kelima unsur tersebut adalah:

a. Saling ketergantungan positif

Seorang guru ketika menggunakan pendekatan kooperatif dalam pembelajarannya perlu menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk merasa saling membutuhkan satu terhadap yang lain. Oleh karena itu pembelajaran perlu didisain sedemikian rupa agar semua masing-masing anggota kelompok dapat menjalankan perannya secara optimal agar anggota yang lain dapat mencapai tujuannya.

b. Tanggung jawab pribadi

Ketergantungan positif tidak berarti melepaskan tanggung jawab pribadi. Seorang guru perlu membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga masing-masing anggota kelompok akan terdorong untuk melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar proses selanjutnya dapat dicapai.

c. Interaksi personal (tatap muka)

Di dalam pembelajaran kooperatif harus dimungkinkan agar setiap anggota kelompok dapat berinteraksi sehingga membentuk sinergi yang saling menguntungkan. Inti sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan potensi yang ada, dan mengisi kekurangan yang ada. Sinergi semacam ini tidak

akan terbentuk begitu saja dalam waktu yang singkat, oleh karena itu perlu diciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi secara personal secara berkesinambungan.

d. Komunikasi antar anggota kelompok

Unsur ini mengandaikan setiap anggota kelompok memiliki ketrampilan berkomunikasi sehingga akan tercipta suasana komunikasi yang saling meneguhkan, mendukung dan mengembangkan satu terhadap yang lain. Namun dalam kenyataan tidak setiap siswa memiliki kemampuan dan ketrampilan berkomunikasi dengan baik. Tidak setiap siswa dapat mendengarkan dan mengungkapkan pendapatnya dengan baik. Maka seorang guru ada kalanya juga perlu secara eksplisit memberi tahu siswa bagaimana berkomunikasi secara efektif; kemampuan mendengar orang lain, mengungkapkan pendapat secara santun, dan menyanggah pendapat tanpa harus menyakiti perasaan teman.

e. Evaluasi proses kelompok

Evaluasi dalam pembelajaran sangat penting. Evaluasi menjadi alat ukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi juga dapat menjadi balikan bagi siswa. Dalam pembelajaran kooperatif selain evaluasi penguasaan materi, juga sangat penting dilakukan evaluasi terhadap proses kelompok yang telah berlangsung.

3. Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Dengan Pembelajaran Konvensional

Ada perbedaan yang cukup significant antara pembelajaran kooperatif dengan yang bersifat konvensional. Abdurrahman dan Bintaro (dalam

Nurhadi 2003) mengemukakan beberapa perbedaan antara pembelajaran kooperatif dengan yang bersifat konvensional sebagai berikut:

Tabel 1.1 Perbandingan Model Belajar Kooperatif dan Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Pembelajaran berpusat pada siswa dan dinamika yang terjadi dalam proses pembelajaran.	Pembelajaran cenderung berpusat pada bahan ajar dan guru.
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur kemampuan penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga saling dapat mengetahui siapa yang membutuhkan bantuan dan yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas individual sering kurang mendapat perhatian, sehingga tugas yang diberikan dalam kelompok hanya dibebankan pada salah satu anggota kelompok, sementara anggota kelompok lainnya cenderung tergantung secara pasif.
Ketrampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti ketrampilan kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik di dalam kelompok di bangun.	Ketrampilan sosial sering tidak diajarkan secara langsung kepada siswa.

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan	Pemantauan yang intensif dan intervensi secara langsung dalam proses kelompok kerap tidak

intervensi langsung jika terjadi masalah dalam kerja sama dalam kelompok belajar.	terjadi, sehingga kadang timbul konflik-konflik dalam kelompok yang tidak terselesaikan dengan baik.
Guru secara langsung/memperhatikan proses belajar yang terjadi di dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru sering kurang memperhatikan proses belajar yang terjadi di dalam kelompok.
Penyelesaian tidak hanya pada penyelesaian tugas dan penguasaan materi, tetapi juga terutama usaha-usaha konkret untuk membangun hubungan interpersonal.	Penekanan cenderung hanya pada penyelesaian tugas dan penguasaan materi.

4. Pentingnya Pembelajaran Kooperatif Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Slavin dan Chambers mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif¹². *Pertama* perspektif perkembangan elaboratif kognitif, artinya interaksi yang intensif antara anggota kelompok dalam pembelajaran akan mengembangkan kemampuan menerima, memahami dan mengolah berbagai informasi. Setiap siswa/anggota kelompok akan berusaha menimba dan memahami informasi/materi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. *Kedua*, perspektif sosial artinya melalui suasana kooperatif atau kegotong-royongan siswa akan saling membantu dalam pembelajaran karena mereka menginginkan semua anggota kelompok berhasil. Hal ini lebih didorong juga dengan sistem evaluasi dimana keberhasilan individu

¹²*Loc Cit.* Ali, Mohammad

akan menentukan keberhasilan kelompok dan sebaliknya. Dan *ketiga*, perspektif peningkatan motivasi, artinya penghargaan yang diberikan di dalam kelompok akan mendorong anggota kelompok saling membantu. Dengan demikian mereka akan semakin menyadari bahwa keberhasilan setiap individu juga merupakan keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan semakin mendorong tumbuhnya motivasi setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

5. Tipe *Role playing*(Bermain Peran)

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pengembangan model belajar dimaksudkan agar guru memahami benar bagaimana murid belajar yang efektif, dan model pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Inpres Eci Distrik Assue Kabupaten Mappidalam Pendidikan Agama Katolik pada kompetensi dasar mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus, dengan materi pokok Yakup dan Esau, adalah model *role playing*.

Menurut Hamalik, model *role playing* (bermain peran) adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik

dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”¹³. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur¹⁴.

Adapun Uno menyatakan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis¹⁵.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa model *role playing* adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk

¹³Hamalik, O. Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara: Bandung. 2004. Hlm. 214.

¹⁴*Ibid.*

¹⁵Uno, H.B. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif. Cetakan ketiga. PT. Bumi Aksara. Jakarta. Hlm. 25.

keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

a. Langkah-langkah pembelajaran

Menurut Suherman, sintak dari model pembelajaran *role playing* adalah:

- 1) Guru menyiapkan skenario pembelajaran
- 2) Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut
- 3) Pembentukan kelompok murid
- 4) Penyampaian kompetensi
- 5) Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya
- 6) Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon.
- 7) Presentasi hasil kelompok
- 8) Bimbingan penyimpulan dan refleksi¹⁶.

Selanjutnya menurut Uno, Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) persiapan/pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan¹⁷.

1) Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi murid atau sengaja disiapkan

¹⁶Suherman, E. Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid. Educare. Jurnal Pendidikan dan budaya. ISSN 1412-579x, online [http:// educare.e-fkipunla.net](http://educare.e-fkipunla.net), (diakses tanggal 30 Juni 2015 Pkl. 14.12 WIT).2009. hlm 7.

¹⁷*Op Cit.* Uno. Hlm 26.

oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat murid berpikir tentang hal tersebut.

2) Memilih pemain (partisipan)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkannya.

3) Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

4) Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5) Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak murid yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada murid yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

7) Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, murid dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang murid memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

9) Berbagi pengalaman dan diskusi

Murid diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya murid menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari murid tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, murid akan belajar tentang kehidupan.

b. Manfaat model *role playing*

Manfaat yang dapat diambil dari model *role playing* adalah:

- 1) *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
- 2) *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita¹⁸.

C. Hakekat Hasil Belajar dalam PAK

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai dan diperoleh oleh siswa yang mengikuti program belajar – mengajar sesuai tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan pernyataan minimal tentang suatu kemampuan. Setiap kompetensi dasar dijabarkan menjadi satu atau lebih hasil belajar, sehingga tampaklah bahwa cakupan hasil belajar lebih sempit dibandingkan dengan kompetensi dasar. Setiap hasil belajar disertai dengan indikator¹⁹.

¹⁸DePorter, Bobby. & Hemacki, M. *Quantum Learning*. Kaifa. Bandung. 2000

¹⁹Maman Sutarman & Yos Lalu, *Panduan Guru Pendidikan Agama Katolik untuk Melaksanakan Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjend Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Peningkatan Wawasan Kependidikan Guru Agama, 2004), hlm. 16

Selanjutnya Benjamin Bloom, seorang psikolog bidang pendidikan, pada tahun 1956, mengungkapkan tentang konsep hasil belajar dimanifestasikan dalam perubahan tingkah laku meliputi 3 (tiga) aspek²⁰, yaitu :

1. Aspek Kognitif (knowledge)
2. Aspek ketrampilan (psikomotor)
3. Aspek sikap (afektif)

Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah afektif meliputi fungsi yang berkaitan dengan sikap dan perasaan. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan fungsi manipulatif dan kemampuan fisik.

Ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai sehingga dapat menunjukan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Mengubah teori ke dalam keterampilan terbaiknya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru sebagai produk inovasi pikirannya. Untuk lebih mudah memahami taksonomi bloom, maka dapat dideskripsikan dalam dua pernyataan di bawah ini:

1. Memahami sebuah konsep berarti dapat mengingat informasi atau ilmu mengenai konsep itu.
2. Seseorang tidak akan mampu mengaplikasikan ilmu dan konsep jika tanpa terlebih dahulu memahami isinya.

²⁰ <http://en.wikipedia.org/wiki/Bloom%27sTaxonomy> diakses pada tanggal 20 Agustus 2015 pk1 15.15 WIT

Konsep tersebut mengalami perbaikan seiring dengan perkembangan dan kemajuan jaman serta teknologi. Salah seorang murid Bloom yang bernama Lorin Anderson merevisi taksonomi Bloom pada tahun 1990. Hasil perbaikannya dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Dalam revisi ini ada perubahan kata kunci, pada kategori dari kata benda menjadi kata kerja. Masing-masing kategori masih diurutkan secara hirarkis, dari urutan terendah ke yang lebih tinggi. Pada ranah kognitif kemampuan berpikir analisis dan sintesis diintegrasikan menjadi analisis saja. Dari jumlah enam kategori pada konsep terdahulu tidak berubah jumlahnya karena Lorin memasukan kategori baru yaitu creating yang sebelumnya tidak ada.

Setiap kategori dalam Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari subkategori yang memiliki kata kunci berupa kata yang berasosiasi dengan kategori tersebut. Kata-kata kunci itu seperti terurai di bawah ini:

1. **Mengingat**

Termasuk dalam kategori mengingat adalah mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali dsb.

2. **Memahami**

Yang termasuk dalam kategori memahami adalah menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan dsb.

3. **Menerapkan**

Termasuk dalam kategori menerapkan adalah melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dsb

4. **Menganalisis**

Termasuk dalam kemampuan menganalisis adalah menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun *outline*, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan dsb.

5. **Mengevaluasi**

Termasuk kemampuan dalam tingkat mengevaluasi adalah menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dsb.

6. **Berkreasi**

Sedangkan yang termasuk dalam kemampuan berkreasi adalah merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah dsb.

Dalam berbagai aspek dan setelah melalui revisi, taksonomi Bloom tetap menggambarkan suatu proses pembelajaran, cara kita memproses suatu informasi sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa prinsip didalamnya adalah :

- a. Sebelum kita memahami sebuah konsep maka kita harus mengingatnya terlebih dahulu

- b. Sebelum kita menerapkan maka kita harus memahaminya terlebih dahulu
- c. Sebelum kita mengevaluasi dampaknya maka kita harus mengukur atau menilai
- d. Sebelum kita berkreasi sesuatu maka kita harus mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi, serta memperbaharui

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajar, dapat dilakukan melalui test hasil belajar meliputi tes formatif, tes sumatif, dan dapat dikembangkan dengan portofolio, penugasan, pelaporan dan sebagainya. Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari diri anak, maupun faktor fisiologi dan psikologi. Faktor psikologi diantaranya kekuatan jasmani dan rohani. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga yaitu : (1) Faktor keluarga, (2) Sekolah, (3) Masyarakat. Faktor keluarga yang meliputi : (1) cara orang tua mendidik, (2) relasi antar anggota keluarga, (3) suasana rumah tangga dan (4) keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang antara lain adalah metode belajar menyelesaikan tugas rumah. Dengan adanya tugas rumah pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melaksanakan tugas. Faktor masyarakat, keadaan lingkungan dapat mewarnai perkembangan dan pertumbuhan anak.

D. Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung gagasan penulis dalam kajian teori di atas, maka penulis melakukan kajian penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya sesuai dengan topik penelitian yang penulis dalam:

1. Lailatul

Fauziyah.

2012..HasilPenelitiannya:(1)Adanyapeningkatanpersentaseminatbelajar siswa antara prasiklus dengan siklus I sebesar 48,24% dan siklus I dengan II meningkat sebesar21,25%.Sedangkanpeningkataminatdariprasikluskesiklussebesar58,86% (2) Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, hal tersebut dapat terlihatdariPersentasesiswayangmencapaiketuntasanpadaprasiklusadalah35,3% sedangkanpadasiklusI80%siswa danpadasiklusII93,75.Haltersebut menunjukkanpeningkatansebesar44,7%dariprasikluskesiklusIdan13,75% darisiklusIkesiklusII.Sedangkanpeningkatanantaraprasiklusdansiklus sebesar 51,57%. Selain itu adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada tes pra tindakan sebesar 6,75 pada siklus I sebesar 7,5 dan siklus II sebesar 8,1. Dari hasiltersebutpenerapanmetoderoleplayingsecara signifikan dapat meningkatkanminatdanprestasibelajar PKnmateriPemerintahanDesapada siswa kelas IV MI MiftahushshibyanWelahan Jepara tahun pelajaran 2011/2012.

2. **Handayani.Yayuk.2014.**Melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “PenerapanMetode*Role playing*melaluiMedia Film Dokumenter untukMeningkatkanAktivitasdanHasilBelajarIlmu Pengetahuan Sosial(IPS)(PTKdi Kelas VB SDNegeri68KotaBengkulu)..

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode *Role playing* melalui media Film Dokumenter dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VBSD Negeri 68 Kota Bengkulu.

3. **Nana Istafa**²¹ (2010) Melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Materi Aqidah Akhlak pada Peserta Didik Kelas XI Mani Pati (Penelitian Tindakan Kelas di MANI Pati). Berdasarkan indikator keberhasilan tindakannya yang ditentukan dari 3 siklus penelitiannya yaitu hasil belajar peserta didik batas keberhasilan (85%) dari seluruh siswa yang telah mencapai keberhasilan individual (skor 65). Pada siklus I hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 25% (10 peserta didik yang tuntas belajar), Sedangkan pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat menjadi sebesar 67,5% (27 peserta didik yang tuntas belajar). Dan yang terakhir yaitu siklus III keberhasilan belajar peserta didik mencapai 95% (38 peserta didik yang tuntas belajar). Maka hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu : bahwa, tindakan yang dilakukan setiap siklus dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik mata pelajaran aqidah akhlak.

4. Rita Hermawati. 2013. Melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “2013 Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode *Role playing* Pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B Di Smk Ma’arif 2 Sleman”. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

²¹Nana Istafa, Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Materi Aqidah Akhlak pada Peserta Didik Kelas XI Mani Pati (Tesis), Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2010.

carakolaboratifdengandesainpenelitianmodelKemmis

danTaggartyangdilaksanakansesuaيدenganprosedurpenelitiansebagaiberikut:“P

erencanaan-Tindakandan

Observasi-

Refleksi”.Hasilpenelitianmenunjukkanpadasikluspertama

pencapaianhasilbelajarsiswa18%atau7

siswasudahmemenuhiKKM,danpadasikluskeduaapencapaianhasil

belajarsiswameningkatmenjadi61,5%atau24

siswasudahmemenuhiKKM.Uraindariatasmenunjukanbahwa

penggunaanmetode*Role*

*playing*dapatditerapkanpadamatadiklatpelayananprimadandapatmeningkatkan

hasilbelajarsiswa.

5. Hardianto ²² (2010) melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Role playing* dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Keterampilan Kalam Siswa Kelas Siswa Kelas IX”. Dalam penelitiannya memakai keempat proses dalam setiap siklus untuk mengoptimalkan hasil tindakan yang akan dilakukan, maka peneliti akan membuat dua siklus rencana tindakan. Yaitu: 1) perencanaan (planing). 2) tindakan (actuating). 3) observasi (observing). 4) refleksi (refleksing). Hasil penelitian dengan keempat proses diatas menunjukkan, bahwa penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bahasa arab, mempunyai efektifitas yang cukup besar. Hal ini terbukti; tidak saja dengan

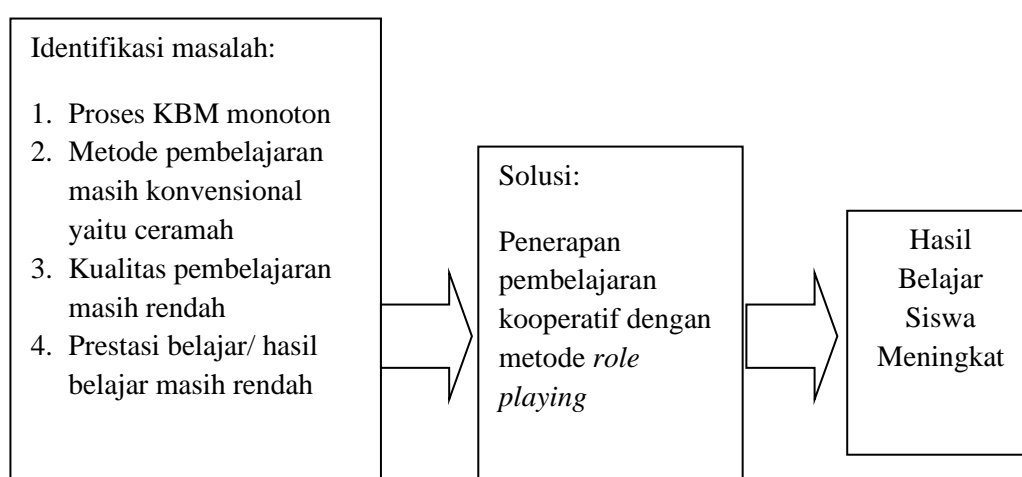
²²Hardianto pada <https://hardiantospdi.wordpress.com/about/> diakses pada tanggal 8 Oktober 2015
Pkl. 14.12 WIT

pencapaian materi pembelajaran yang secara kuantitatif ditunjukkan dengan nilai tes yang bagus, atau secara kualitatif dibuktikan dengan ketertarikan anak didik kepada proses pembelajaran hingga kemudian melahirkan motivasi untuk mempelajari materi pelajaran.

E. Kerangka Berpikir Konseptual

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar, sehingga belajar kurang bermakna. Salah satu usaha guru dalam hal ini adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini model yang dipilih adalah *role playing*.

Penentuan model *role playing* ini , tentu saja telah memperhatikan karakteristik dari materi pokok dan juga siswa kelas 2 SDInpres Eci Assue. Asumsi dasar penentuan model atau metode *role playing* dapat dijelaskan dalam kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Inpres Eci Assue untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas II. SD Inpres Eci terletak di distrik Assue Kabupaten Mappi. Sekalipun tidak terlalu jauh dari kantor distrik, namun SD Inpres Eci termasuk dalam kategori daerah terpencil atau pedalaman.

Peneliti menetapkan SD Inpres Eci distrik Assue Kabupaten Mappi sebagai lokasi tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan, yaitu: Pertama, penulis adalah salah seorang guru yang mengajar di sekolah tersebut, sehingga penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi perbaikan proses KBM di sekolah tersebut. Kedua, penulis dimudahkan dalam hal mengurus perijinan maupun dalam melaksanakan penelitian. Ketiga, dari segi biaya transportasi dan lain-lain, penulis merasa tidak keberatan karena jarak sekolah dengan rumah tempat tinggal yang tidak seberapa jauh.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester pertama tahun ajaran 2015-2016, yaitu pada bulan Oktober sampai dengan Nopember 2015. Pelaksanaan Penelitian dengan mengacu waktu seperti ini sekaligus sebagai upaya peneliti memperbaiki strategi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang telah berlangsung pada semester satu.

3. Siklus Penelitian Tindakan kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus tindakan pembelajaran menerapkan model atau pendekatan kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *role playing*. Penggunaan model atau pendekatan kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *role playing* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan pada hasil penilaian belajar pada ketiga ranah penilaian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

B. Desain Penelitian Tindakan kelas

Sebelum penelitian tindakan dilaksanakan perlu dipersiapkan beberapa perangkat atau instrumen yang akan dipergunakan untuk melakukan tindakan dalam penelitian. Perangkat atau instrumen yang dimaksud meliputi:

1. Menentukan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Peneliti mengambil KD 2 mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik Kelas II, yaitu: “Mengetahui dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus”.

2. Menentukan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini, yaitu materi ke 10: Abraham Mempersembahkan Ishak dan materi ke 11: Yakub dan Esau.

3. Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi:

- a. RPP
- b. Lembar pengamatan
- c. Lembar evaluasi

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian di dalam PTK ini adalah siswa kelas II SD Inpres Eci distrik Assue yang beragama Katolik. Mereka berjumlah 19 orang dengan komposisi laki-laki 11 orang dan perempuan 8 orang.

D. Sumber Data

Data yang dihimpun di dalam penelitian ini berasal dari beberapa sumber yang meliputi:

1. Siswa

Siswa memberikan data tentang aktivitas dan hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa bersama dengan guru sebagai fasilitator.

2. Guru

Guru memberikan data tentang tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran melalui model atau pendekatan kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *role playing* yang dalam hal ini akan dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan.

3. Teman Sejawat

Teman sejawat akan memberikan data tentang implementasi Penelitian Tindakan Kelas secara komprehensif, baik dari sisi siswa maupun guru sebagai pelaku Penelitian Tindakan Kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah observasi atau pengamatan tes.

a. Observasi atau pengamatan

Observasi atau pengamatan yang dipergunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan observasi partisipatif. Guru sebagai peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran bersama siswa yang menjadi subyek penelitiannya. Observasi atau pengamatan dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa dalam PBM dan implementasi penggunaan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

b. Tes

Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam setiap siklus penelitian. Ada dua macam tes yaitu pre tes dan pos tes. Pre tes adalah sebelum melakukan suatu tindakan sedangkan pos tes adalah sesudah melakukan tindakan.

F. Metode Analisis Data

Data yang yang dihimpun di dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dikelompokkan menjadi dua macam:

- 1.Data kualitatif, yaitu data yang berupa sejumlah informasi dalam bentuk kalimat yang menunjukkan gambaran (deskripsi) siswa berkaitan dengan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang berlangsung (kognitif), pandangan dan sikap mereka terhadap metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan (afektif), dan bagaimana perhatian, antusiasme, motivasi, dan rasa kepercayaan diri siswa dalam aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Data tersebut dianalisis secara kualitatif.
- 2.Data kuantitatif, yaitu data mengenai hasil belajar siswa yang dihimpun melalui instrumen test. Data jenis ini dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis statistik sederhana untuk mencari prosentase peningkatan keberhasilan belajar siswa.

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah sejumlah indikator atau kriteria yang dipakai untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dalam upaya meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran di kelas. Indikator kinerja bersifat realistis dan dapat diukur (*measurable*). Indikator kinerja di dalam Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi:

2. Aktivitas siswa yang meliputi perhatian, antusiasme, motivasi, dan rasa kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung meningkat 50%.

3. Nilai rata-rata hasil tes secara klasikal adalah 75

H. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan pendekatan atau model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *role playing* sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Inpres Eci Assue pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Masing-masing siklus menempuh prosedur sebagai berikut:

Siklus 1:



1. Perencanaan (*Planing*) yaitu sejumlah kegiatan persiapan yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan perencanaan ini meliputi:

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar (KD) yang akan disampaikan dalam pembelajaran kepada siswa.

- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kooperatif tipe *role playing*.
- c. Membuat instrumentasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian.
- d. Membuat alat evaluasi belajar siswa.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

a. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada tema atau materi yang sementara akan dibahas untuk dipahami yaitu Abraham Mempersembahkan Ishak.

b. Memilih pemain (partisipan)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah).

c. Menata ruang kelas

Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan

d. Menyiapkan pengamat (siswa)

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung bersama.
- g. Guru memberikan penguatan dan balikan.
- h. Guru melakukan pengamatan dan observasi (tahap ini sebenarnya sudah dapat dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung).

3. Pengamatan (*Observation*) dan Evaluasi

Pengamatan atau observasi dalam PTK ini terutama dilakukan terhadap:

- a. Situasi yang terjadi dalam proses pembelajaran.
- b. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- c. tahap-tahap pembelajaran dengan metode *role playing*

4. Refleksi (*Reflecting*)

Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila:

- a. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari kehadiran, antusiasme siswa mengikuti pelajaran, dan keterlibatan siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa berani mengemukakan pendapatnya.
- c. Siswa mengalami peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar mereka.

Siklus 2:



1. Perencanaan (*Planing*) yaitu sejumlah kegiatan persiapan yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil refleksi siklus I. Kegiatan perencanaan ini meliputi:

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar (KD) yang akan disampaikan dalam pembelajaran kepada siswa.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kooperatif tipe *role playing*.
- c. Membuat instrumentasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian.
- d. Membuat alat evaluasi belajar siswa.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

- a. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada tema atau materi yang sementara akan dibahas untuk dipahami yaitu Yakub dan Esau.

- b. Memilih pemain (partisipasi)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah).

C. Menata ruang kelas

Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan

d. Menyiapkan pengamat (siswa)

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung bersama.

g. Guru memberikan penguatan dan balikan.

h. Guru melakukan pengamatan dan observasi (tahap ini sebenarnya sudah dapat dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung).

3. Pengamatan (*Observation*) dan Evaluasi

Pengamatan atau observasi dalam PTK ini terutama dilakukan terhadap:

- a. Situasi yang terjadi dalam proses pembelajaran.
- b. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- c. tahap-tahap pembelajaran dengan metode *role playing*

4. Refleksi (*Reflecting*)

Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila:

- a. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari kehadiran, antusiasme siswa mengikuti pelajaran, dan keterlibatan siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa berani mengemukakan pendapatnya.
- c. Siswa mengalami peningkatan yang significant terhadap hasil belajar mereka.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Kampung Eci Distrik Assue

Mengawali pemaparan tentang pelaksanaan penelitian, sekilas penulis deskripsikan bahwa SD Inpres Eci terletak di Distrik Assue Kabupaten Mappi. Kegiatan ekonomi daerah ini tidak terlepas dari kebiasaan masyarakat yang sejak dulu suka berburu, berkebun dan hidup berpindah-pindah. Potensi ekonomi yang nyata bagi masyarakat adalah mencari kayu gaharu sampai ke pedalaman hutan. Kayu gaharu dari Distrik Assue terkenal karena kualitasnya. Sumber daya hutan yang bisa diambil manfaatnya selain kayu gaharu adalah kulit gambir dan kayu-kayu jenis uli, meranti, linggua dan bus.

Hasil laut dan perairan daratan juga menjadi pilihan penduduk. Secara umum, lapangan pekerjaan yang berperan besar terhadap kehidupan penduduk Distrik Assue adalah sektor kehutanan dan perikanan. Didaerah yang

penduduknya masih dominan memakan sagu ini sangat jarang dijumpai persawahan. Yang banyak diupayakan penduduk adalah menanam umbi-umbian, jagung, kacang tanah, dan kacang hijau. Potensi perkebunan yang ada juga masih dapat dikembangkan lebih baik lagi. Kopi, karet dan kelapa merupakan komoditi yang juga ditanam penduduk. Selain tiga komoditi tersebut, perkebunan di Distrik Assue juga ditanami jambu mete, kakao, cengkeh, dan kapuk.

Ada beberapa hambatan yang terdapat di Distrik Assue, seperti halnya yang dialami Kabupaten Mappi pada umumnya, antara lain :

a. Kendala Transportasi

Perjalanan ke Kabupaten Mappi sementara hanya mengandalkan transportasi udara dari Kabupaten Merauke dengan menggunakan Pesawat jenis Twin Otter Musamus milik Pemda Merauke. Perjalanan udara sangat tergantung dengan cuaca, sehingga jadwal pesawat tidak bisa dipastikan.

Sedang perjalanan melalui darat hanya bisa ditempuh dengan menggunakan sepeda motor dengan kondisi jalan tanah yang berlumpur dan harus menyeberangi 2 sungai.

b. Kendala Komunikasi

Komunikasi telepon sementara hanya mencakup wilayah ibu kota Kabupaten Kepi. Komitmen beberapa operator untuk menjangkau seluruh wilayah Republik Indonesia, rupanya terkendala dengan luasnya wilayah. Sementara kepadatan penduduk di wilayah Papua kurang menguntungkan mereka.

c. Kendala Sarana Hidup

Listrik PLN hanya melayani selama 6 jam, yaitu jam 18 sampai dengan 12 malam. Sebagai daerah tadah hujan, ketersediaan air untuk sehari-hari di Mappi tergantung kondisi musim Wilayah yang cukup sulit ditempuh mengakibatkan juga harga-harga kebutuhan hidup cukup mahal. Dalam hal konsumsi daging adalah daging rusa dan tidak tersedia daging sapi.

d. Kendala SDM

Sebagaimana Kabupaten Mappi sebagai kabupaten baru yang merupakan pecahan dari Kabupaten Merauke pada tahun 2002, distrik Assue jugamasih memiliki keterbatasan sumber daya manusia.

2. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di **SD Inpres Eci, Distrik Assue**. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam dua siklus dengan jadwal kegiatan sebagai berikut:

No.	Kegiatan	NOP				DES			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Konsultasi dengan Kepala Sekolah	x							
2	Persiapan dan identifikasi awal	x							
3	Menyusun RPP dan Instrumen siklus I		x						
4	Pelaksanaan dan pengamatan siklus I			x					
5	Refleksi dan Evaluasi siklus I			x					
6	Menyusun RPP dan Instrumen siklus II				x				
7	Pelaksanaan dan pengamatan siklus II					x			
8	Refleksi siklus II					x			
9	Kesimpulan dan saran						x		
10	Menyusun Laporan							x	x

Kompetensi dasar yang dibahas dalam PTK adalah KD 2 mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik Kelas II , yaitu mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus. Materi pokok yang dibahas adalah materi 10 yaitu “Abraham mempersembahkan Ishak”, dan materi pokok 11 yaitu “Yakub dan Esau”. Sejak dari siklus I Peneliti telah menerapkan metode *role playing*. Pada setiap siklus dilakukan pengamatan oleh observer dan diakhiri dengan tes tertulis yang telah disiapkan untuk mendapatkan nilai harian.

3. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah persiapan penelitian yang dilakukan adalah:

- a. Menetapkan kelas dan kompetensi dasar yang akan diteliti dengan PTK

Berdasarkan konsultasi guru mata pelajaran PAK dengan Kepala Sekolah tentang kondisi konkrit mengenai hasil belajar dan aktivitas belajar siswa, maka ditetapkan kelas II SD Inpres Eci, Distrik Assue. tahun pelajaran 2015/2016 dengan kompetensi dasar mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus, dengan materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dan “Yakub dan Esau”, perlu diteliti dengan PTK.

Pada langkah persiapan ini, penulis memperoleh data kelas IISD Inpres Eci, Distrik Assue tahun pelajaran 2015/2016 adalah sebagai berikut:

No	Nama	L/P	Umur	Etnis (Suku)
1	Arnoldus Komak	L	8	Mandobo
2	Abraham Atulolon	L	8	Flores
3	Andreas Asiam	L	7	Uyagar
4	Beatriks Maria	P	8	Uyagar
5	Bibiana Katout	P	10	Muyu
6	Ermina Yakam	P	7	Uyagar
7	Hendrikus Kogose	L	10	Auyu
8	Hendrika Asiam	P	8	Uyagar
9	Marta Anggu	P	9	Auyu
10	Melki Riko	L	8	Auyu
11	Matias Anto	L	7	Uyagar
12	Maria M. Kainakaimu	P	8	Yahgai
13	Mikael N. HanahagiI	L	10	Auyu
14	Paulus M. Kusuma	L	8	Auyu
15	Siprianus Taparu	L	7	Auyu
16	Timotius Kai	L	11	Uyagar
17	Yolenta K. Hinsama	P	7	Auyu
18	Yustinus Kaize	L	8	Marind
19	Yuliana Kimko	P	8	Muyu

Dari tabel di atas dapat diketahui jumlah siswa kelas II adalah 19 orang terdiri dari laki-laki 11 orang dan perempuan 8 orang. Rata-rata siswa kelas II berumur 8-11 tahun. Berdasarkan latar belakang etnis, sebagian besar siswa kelas II adalah masyarakat asli Papua yang berasal dari suku Auwyu 7 orang, Uyagar 6 orang, Muyu 2 orang, Marind, Yahgai, dan Mandobo masing-masing 1 orang sertayang lain adalah etnis Flores 1 orang.

b. Menetapkan observer dalam PTK

Untuk observer dalam penelitian ini adalah Ibu Devota Mandang. Ia merupakan salah seorang staf guru di SD Inpres Eci yang bertugas sebagai wali kelas II dan guru I – VI. Identitas observer selengkapnya adalah sebagai berikut:

Nama : Devota Mandang
NIP : 19660909 198904 2 001
Pangkat/Gol : Pengatur, III/c
Jabatan : Guru PAK

c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk penelitian

RPP yang disiapkan adalah satu RPP untuk satumateri pokok. Metode yang diterapkan adalah *role playing*. Adapun kompetensi dasar yang dibahas adalah mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus, dengan materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dan “Yakub dan Esau”.

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus dengan memberikan perlakuan pembelajaran dengan metode *role playing*. Adapun prosedur metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- Guru Agama Katolik menggambarkan seorang tokoh tertentu, nama, tempat tinggalnya, umurnya, dan sebagainya.

- Guru Agama Katolik menggambarkan situasi, misalnya tentang “Kehidupan Abraham sebagai seorang yang beriman dan taat pada Allah”
- Guru Agama Katolik dapat memilih pemain, kemudian permainan tersebut dipentaskan.

Oleh karena itu sebelum pembelajaran dengan metode *role playing*, guru telah membentuk kelompok-kelompok, yaitu kelompok pemeran dan kelompok *audiens* yang terdiri dari kelompok pengamat dan *speculator*. Untuk bermain peran itu mereka tidak membutuhkan teks atau pun petunjuk-petunjuk mengenai apa yang hendak dikatakan atau yang diperankan. Guru Agama Katolik hanya menggambarkan situasi secara umum atau menyodorkan suatu persoalan, kemudian anak disuruh untuk menginterpretasikan dan berusaha bersaksi terhadap situasi atau memecahkan persoalan menurut pikiran mereka sendiri dengan memainkan dramatisasi. Setelah bermain peran atau dramatisasi, baik kelompok pemain maupun kelompok pengamat harus diberi kesempatan untuk mengungkapkan kesan dan pesan mereka tentang drama tersebut.

Untuk lebih jelasnya, pelaksanaan masing-masing siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I ini penulis mempersiapkan silabus dan RPP yang mengacu pada pembelajaran dengan materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dan “Yakub dan Esau” Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi. Adapun langkah-langkah

pembelajaran dengan metode *role playing* pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a). Guru menetapkan materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” digunakan untuk bermain peran. Guru menjelaskan keseluruhan situasi misalnya tentang keadaan peristiwa, pribadi-pribadinya yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada keadaan atau karakter nyata individu supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman. Dengan kata lain setiap siswa harus memerankan karakter antagonis.
- b). Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan ini diikuti oleh siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
- c). Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para pemeran dipilih secara sukarela, diberi kesempatan, kebebasan untuk menggambarkan suatu peran. Apabila siswa telah mengalami situasi dalam kehidupan nyata, maka situasi tersebut dapat

dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta yang bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan ulang pengalaman. Dalam briefing kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan dan keyakinan dari para karakter. Ruangan dan peralatan yang diperlukan dalam bermain peran tersebut harus dirancang sesuai skenario.

- d). Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran kepada para audiens. Para audiens diharapkan aktif ambil bagian dalam bermain peran tersebut. Maka kelas dibagi dalam dua kelompok yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok satu bertindak sebagai pengamat dengan tugas mengamati perasaan, karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan mengapa karakter merespon cara yang mereka lakukan. Sedangkan kelompok dua bertindak sebagai spekulator yang menanggapi bermain peran tersebut dengan tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan proses belajar mengajar siklus I membahas materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dengan menerapkan pembelajaran *role playing*:

- a). Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audiens berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b). Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c). Keseluruhan siswa dalam kelas tersebut berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok atau audiens diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksinya. Para pemeran dilibatkan dalam situasi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru untuk pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa sehingga menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Pengamatan (Observasi)

Selain guru (penulis) sendiri yang juga bertindak sebagai observer, pada tahap pengamatan ini juga melibatkan orang lain atau guru lain yang ditunjuk untuk bertindak sebagai observer yang mengacu pada lembar observasi. Obyek pengamatan ada 3 yaitu aktivitas guru, aktivitas siswadanhasil belajar siswa.

- a) Hasil pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti.

Hasil pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa peneliti (guru) belum optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam menerapkan metode *role playing*. Berdasarkan pemberian skor pada lembar pengamatan, observer memberikan total skor 58 dari skor maksimal yang bisa diperoleh yaitu 110. Dengan demikian maka persentase skor yang diperoleh adalah 53% atau pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada hasil pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I (*terlampir*).

b) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam belajar.

Aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran siklus I, berdasarkan pengamatan observer, adalah “sangat kurang”. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang aktif rata-rata hanya 3,71 siswa atau 19,53% dengan skor 1 atau dalam kategori keaktifan “sangat kurang”. Pada siklus I ini, hal tidak dilakukan sama sekali oleh siswa adalah pada kategori berpikir reflektif. Sementara kegiatan yang paling diminati oleh siswa adalah mendengarkan dengan aktif yang ditunjukkan dengan respon positif seperti tersenyum atau tertawa pada saat mendengar hal-hal yang lucu. Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada catatan observasi pada lembar pengamatan seperti *terlampir*.

c) Hasil pengamatan observer terhadap hasil belajar siswa

Hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Nama	Nilai	Ket.
1	Arnoldus Komak	65	Tuntas
2	Abraham Atulolon	55	Belum Tuntas
3	Andreas Asiam	65	Tuntas
4	Beatriks Maria	70	Tuntas
5	Bibiana Katout	50	Belum Tuntas
6	Ermina Yakam	55	Belum Tuntas
7	Hendrikus Kogose	65	Tuntas
8	Hendrika Asiam	70	Tuntas
9	Marta Anggu	70	Tuntas
10	Melki Riko	55	Belum Tuntas
11	Matias Anto	60	Tuntas
12	Maria M. Kainakaimu	70	Tuntas
13	Mikael N. Hanahagi	70	Tuntas
14	Paulus M. Kusuma	60	Tuntas
15	Siprianus Taparu	55	Belum Tuntas
16	Timotius Kai	50	Belum Tuntas
17	Yolenta K. Hinsama	55	Belum Tuntas
18	Yustinus Kaize	65	Tuntas
19	Yuliana Kimko	70	Tuntas
Jumlah Nilai		1175	
Rata - Rata Nilai		61,84	
Tingkat Ketuntasan Kelas		63%	

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis maupun oleh observer, peserta didik yang aktif bertanya selama proses belajar mengajar berlangsung hanya ada satuorang saja.

4) Refleksi Siklus I

- a) Pengamatan observer terhadap tindakan peneliti dalam proses pembelajaran diperoleh skor 58 dengan prosentase 53% pada kategori cukup.
- b) Dilihat dari nilai hasil belajar siswa, maka hanya ada 12 siswa yang memperoleh nilai 60 atau lebih. Jadi tingkat ketuntasan belajar hanya 63%. Sementara itu, 37% siswa atau sebanyak 7 siswa nilainya masih berada di bawah 60 atau belum tuntas, sesuai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah.
- c) Dilihat dari segi keaktifan siswa, maka rata-rata hanya terdapat 3,8 siswa aktif atau 17,5% siswa aktif dengan kategori keaktifan 1 atau kualitas sangat kurang aktif.
- d) Berdasarkan diskusi antara peneliti dengan observer diperoleh beberapa pendapat:
 - Meskipun tindakan guru/peneliti berkualitas cukup, namun nilai hasil belajar dan tingkat keaktifan yang masih rendah pada kompetensi dasar memahami karya Penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus, dengan materi pokok yang akan dibahas adalah “Abraham mempersembahkan Isak”. Hal ini diperkirakan karena metode *role playing* atau permainan peran yang diterapkan oleh peneliti adalah metode baru yang belum biasa digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa masih belum biasa, belum mengerti.
 - Peneliti perlu mengulang metode *role playing* ini pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan (Rujukan hasil Refleksi Siklus I)

Pada tahap perencanaan siklus II ini penulis mempersiapkan silabus dan RPP yang mengacu pada pembelajaran dengan materi pokok “Yakub dan Esau”, dengan metode *role playing*. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a). Guru menetapkan materi pokok “Yakub dan Esau” digunakan untuk bermain peran. Guru menjelaskan keseluruhan situasi misalnya tentang keadaan peristiwa, pribadi-pribadinya yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada keadaan atau karakter nyata individu supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman. Dengan kata lain setiap siswa harus memerankan karakter antagonis.
- b). Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan ini diikuti oleh siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.

- c). Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para pemeran dipilih secara sukarela, diberi kesempatan, kebebasan untuk menggambarkan suatu peran. Apabila siswa telah mengalami situasi dalam kehidupan nyata, maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta yang bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan ulang pengalaman. Dalam briefing kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan dan keyakinan dari para karakter. Ruangan dan peralatan yang diperlukan dalam bermain peran tersebut harus dirancang sesuai skenario.
- d). Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran kepada para audiens. Para audiens diharapkan aktif ambil bagian dalam bermain peran tersebut. Maka kelas dibagi dalam dua kelompok yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok satu bertindak sebagai pengamat dengan tugas mengamati perasaan, karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan mengapa karakter merespon cara yang mereka lakukan. Sedangkan kelompok dua bertindak sebagai spekulator yang

menanggapi bermain peran tersebut dengan tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan proses belajar mengajar siklus II membahas materi pokok “Yakub dan Esau” dengan menerapkan pembelajaran *role playing*:

- a). Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audiens berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b). Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c). Keseluruhan siswa dalam kelas tersebut berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok atau audiens diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksinya. Para pemeran dilibatkan dalam situasi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru untuk pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa sehingga menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Pengamatan (Observasi)

Selain guru (penulis) sendiri yang juga bertindak sebagai observer, pada tahap pengamatan ini juga melibatkan orang lain atau guru lain yang ditunjuk untuk bertindak sebagai observer yang mengacu pada lembar observasi. Obyek pengamatan ada 3 yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil masing-masing pengamatan adalah sebagai berikut:

- a) Hasil pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti/guru.

Hasil pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa peneliti (guru) menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan kegiatan pembelajaran ini terutama ditunjukkan pada kegiatan menumbuhkan partisipasi siswa aktif, merespon partisipasi siswa, menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar, melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, dan melakukan kegiatan penutup dengan baik yaitu melakukan refleksi atau membuat rangkuman dan melaksanakan tindak lanjut dengan arahan. Total skor yang diperoleh berdasarkan pengamatan observer adalah 77 dari skor maksimal yang bisa diperoleh yaitu 110. Persentase skor adalah 70% atau berada pada kategori “baik”.

Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan terhadap kegiatan guru pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel aktivitas guru berikut seperti *terlampir*.

b) Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa.

Aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran siklus I, berdasarkan pengamatan observer, adalah “cukup”. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang aktif rata-rata mencapai 9,28 siswa atau 49% dengan skor 3 atau dalam kategori keaktifan “cukup aktif”. Pada siklus II ini, kegiatan yang paling diminati oleh siswa adalah mempresentasikan laporan yaitu dalam bentuk *role playing* atau permainan peran dan mendengarkan dengan aktif yang ditunjukkan dengan respon positif seperti tersenyum atau tertawa pada saat mendengar hal-hal yang lucu. Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada catatan observasi pada lembar pengamatan seperti *terlampir*.

c) Hasil pengamatan observer terhadap hasil belajar siswa

Hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Nama	Nilai	Ket.
1	Arnoldus Komak	80	Tuntas
2	Abraham Atulolon	75	Tuntas
3	Andreas Asiam	80	Tuntas
4	Beatriks Maria	80	Tuntas
5	Bibiana Katout	75	Tuntas
6	Ermina Yakam	70	Tuntas
7	Hendrikus Kogose	80	Tuntas
8	Hendrika Asiam	70	Tuntas
9	Marta Anggu	70	Tuntas
10	Melki Riko	70	Tuntas
11	Matias Anto	65	Tuntas
12	Maria M. Kainakaimu	80	Tuntas

13	Mikael N. Hanahagi	70	Tuntas
14	Paulus M. Kusuma	70	Tuntas
15	Siprianus Taparu	70	Tuntas
16	Timotius Kai	75	Tuntas
17	Yolenta K. Hinsama	80	Tuntas
18	Yusyinus Kaize	80	Tuntas
19	Yuliana Kimko	75	Tuntas
Jumlah Nilai		1415	
Rata - Rata Nilai		74,47	
Tingkat Ketuntasan Kelas		100%	

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis maupun oleh observer, peserta didik yang aktif bertanya selama proses belajar mengajar berlangsung hanya ada satuorang saja.

4) Refleksi Siklus II

- a) Pengamatan observer terhadap tindakan peneliti dalam proses pembelajaran diperoleh skor 77 dengan prosentase 70% pada kategori baik.
- b) Dilihat dari nilai hasil belajar siswa, makaada 19 siswa atau semua siswa memperoleh nilai 60 atau lebih. Jaditingkat ketuntasan belajar mencapai maksimal atau 100%.
- c) Dilihat dari segi keaktifan siswa, maka rata-rata terdapat 9,28 siswa aktif atau 49% siswa aktif dengan kategori keaktifan 3 atau kualitas cukup aktif.
- d) Berdasarkan diskusi antara peneliti dengan observer diperoleh beberapa pendapat:
 - Peneliti sudah lebih mahir dalam menerapkan metode *role playing*.
Demikianpun anak juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran

sehingga hasil belajar anak pun maksimal, 19 siswa dapat memperoleh nilai ulangan 60 atau lebih pada materi pokok “Yakub dan Esau” Hal ini diperkirakan karena metode *role playing* atau permainan peran yang diterapkan oleh peneliti telah dipahami dan dimengerti, sehingga membantu pula dalam memahami materi yang dipelajari oleh siswa.

- Keberhasilan siklus II ini membuktikan bahwa metode *role playing* sangat tepat dipakai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, khususnya pada kelas II pada materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dan “Yakub dan Esau”.
- Siklus dihentikan pada siklus II ini karena hasil belajar siswa sudah maksimal.

B. Pembahasan

Rumusan masalah penelitian ini, yaitu “Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SD Inpres Eci Assue pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik?” dan “Bagaimana penerapan metode *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik pada siswa kelas II SD Inpres Ei Assue?”. Peneliti telah melakukan penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Penelitian Tindakan Kelas ini telah dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap

siklus akan dilaksanakan dengan mengikuti prosedur perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan hipotesis tindakan yang ditetapkan, ternyata Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, terutama pada KD 2 mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik Kelas II, yaitu: “Mengetahui dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus”, pada materi pokok ke 10, “Abraham Mempersembahkan Ishak” dan materi pokok ke 11, “Yakub dan Esau”. Hal ini dapat dibuktikan sebagai berikut:

1. Tindakan peneliti dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing* memperoleh skor 58 (53%) dengan kategori sedang pada siklus I dan meningkat skornya menjadi 77 (70%) dengan kategori baik pada siklus II. Hal ini diakui karena guru sebagai peneliti mampu meningkatkan penguasaannya terhadap metode *role playing* yang diterapkan. Demikian pun peserta didik juga tidak canggung lagi dan mulai terbiasa dengan metode *role playing* yang diterapkan. Peningkatan penguasaan proses pembelajaran dengan metode *role playing* oleh guru ini dapat dijelaskan dengan grafik sebagai berikut:

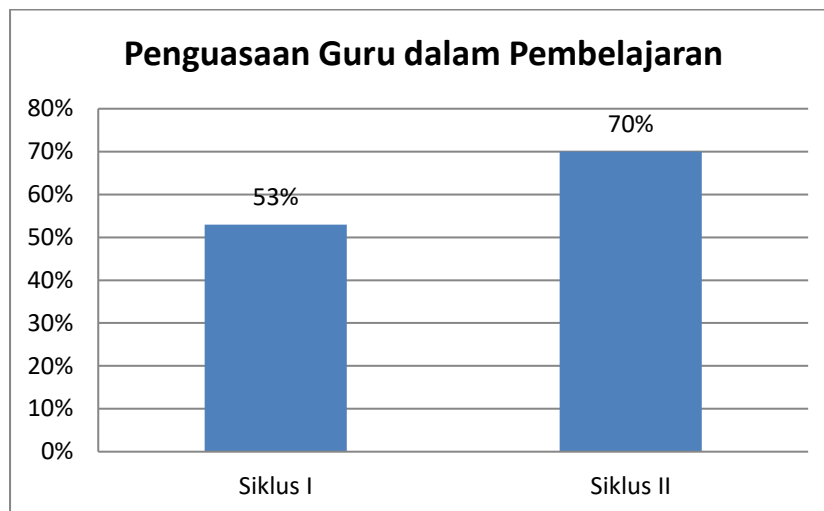


Diagram. 4.3.Penguasaan guru dalam pembelajaran.

2 .Hasil belajar siswa meningkat 37% yaitu dari 12 (63%) siswa yang memperoleh nilai 60 atau lebih pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 19 (100%) siswa memperoleh nilai 60 atau lebih, sesuai dengan KKM yang ditetapkan sekolah.

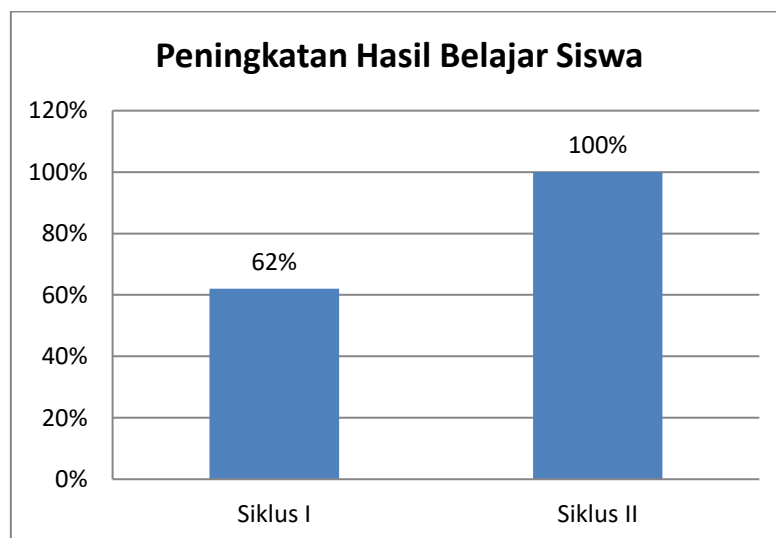


Diagram : 4.4. Peningkatan hasil belajar siswa

3. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan cukup tinggi dari 17,5% siswa yang aktif atau kualitas sangat kurang aktif, menjadi 49% dengan kategori cukup aktif.

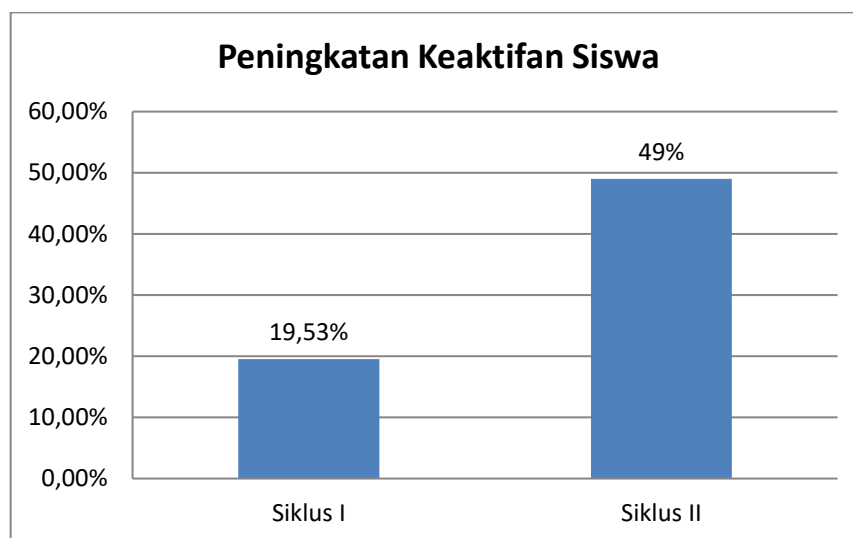


Diagram : 4.5. Peningkatan Keaktifan Siswa

Berdasarkan perolehan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa seperti dideskripsikan di atas, peneliti bersama observer sepakat bahwa peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa tersebut disebabkan siswa terbantu dalam memahami materi dan dapat aktif dalam proses pembelajaran karena metode *role playing* yang diterapkan. Sehingga dapat disepakati bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Agama Katolik kelas II SD Inpres Eci, Distrik Assue dalam pembahasan kompetensi dasar mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus, dengan materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dan “Yakub dan Esau”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) metode *role playing* ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, terutama pada KD 2 mata pelajaran

Pendidikan Agama Katolik Kelas II, yaitu: “Menenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus”, pada materi pokok ke 10, “Abraham Mempersembahkan Ishak” dan materi pokok ke 11, “Yakub dan Esau”. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil penelitian, sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Inpres Eci Assue pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa meningkat 37% yaitu dari 12 (63%) siswa yang memperoleh nilai 60 atau lebih pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 19 (100%) siswa memperoleh nilai 60 atau lebih, sesuai dengan KKM yang ditetapkan sekolah.
2. Penerapan metode *role playing* pada siswa kelas II SD Inpres Eci Assue terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hal ini dibuktikan dengan tindakan peneliti dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing* memperoleh skor 58 (53%) dengan kategori sedang pada siklus I dan meningkat skornya menjadi 77 (70%) dengan kategori baik pada siklus II. Hal ini diakui karena guru sebagai peneliti meningkat penguasaannya terhadap metode *role playing* yang diterapkan. Selain itu hasil pengamatan terhadap tingkat keaktifan siswa juga mengalami peningkatan cukup tinggi dari 19,53% siswa yang aktif atau kualitas sangat kurang aktif pada siklus I, menjadi 49% dengan kategori cukup aktif pada siklus II.

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian, peneliti bersama observer sepakat bahwa peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa tersebut disebabkan siswa terbantu dalam memahami materi dan dapat aktif dalam proses pembelajaran karena metode *role playing* yang diterapkan. Sehingga dapat disepakati bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Agama Katolik kelas II SD Inpres Eci, Distrik Assue dalam pembahasan kompetensi dasar mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus, dengan materi pokok “Abraham mempersembahkan Ishak” dan “Yakub dan Esau”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat disampaikan beberapa saran yang relevan:

1. Bagi guru Agama Katolik, penulis menyarankan agar dapat menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Agama Katolik dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dalam penggunaan metode tersebut guru dapat membagi siswa dalam kelompok-kelompok, antara lain kelompok pemeran dan kelompok lain sebagai pengamat.
2. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian serupa dengan menambah variabel yang bervariasi untuk diukur seperti: minat, motivasi, dan jumlah populasi yang lebih besar sehingga simpulan yang diperoleh dapat digunakan untuk menggeneralisasikan ke populasi yang lebih besar.

3. Bagi sekolah, sekolah dapat memfasilitasi guru-guru dalam meningkatkan kompetensi profesionalitasnya antara lain dengan memberdayakan forum kegiatan guru seperti KKG. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi kajian empirik bagi guru-guru yang lain yang hendak menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. Mohammad. 2007.*Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*Bandung: PT. Imperial BhaktiUtama (PT. INTIMA).
- Arikunto. Suharsimi.(et.al) 2010.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- DePorter. B. & Hemacki. M. 2000. *Quantum Learning*: Bandung: Kaifa.
- Hamalik. O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*: Bandung: Bumi Aksara.

- Hardowiryo. Robert. 1993.*Dokumen Konsili Vatikan II* Jakarta: Dokumentasi dan Penerangan KWI dan Penerbit Obor.
- Harsanto. Radno. 2007.*Pengelolaan Kelas yang Dinamis*.Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- <http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html>
- Jacobs. Tom. 1992.*Silabus Pendidikan Iman Katolik Melalui Pelajaran Agama Katolik pada Tingkat Pendidikan Dasar 9 Tahun*.Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Johnson. Elaine B. 2011.*Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan Dan Bermakna*. Bandung : Penerbit Kaifa.
- Komisi Kateketik KWI. 2007.*Silabus Pendidikan Agama Katolik untuk SD*.Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Komisi Kateketik KWI. 2007.*Menjadi Murid Yesus Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Dasar.Buku Guru*.Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Kunandar.2009.*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Pprofesi Guru*.Jakarta :Rajawali Pers
- Lie Anita. 2002.*Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*.Jakarta :PT.Grasindo.
- Riyanto. Theo. 2002.*Pembelajaran Sebagai Bimbingan Pribadi*.Jakarta : PT. Grasindo.
- Sekretariat KWI. 1991.*Kitab Hukum Kanonik*.Jakarta : Penerbit Obor.
- Suciati. et.al. 2005.*Belajar dan Pembelajaran 2*.Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.
- Sugiyono. 2010.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suherman. E. 2009. Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid. *Educare. Jurnal Pendidikan dan Budaya*. ISSN 1412-579x. (Online) <http://educare.e-fkipunla.net>, (diakses tanggal 30 Juni 2009).

- Team Dosen Universitas. Hazairin. *Belajar dan Pembelajaran (bahan kuliah)* tanpa tahun penerbitan.
- Telaumbanua. Marinus. 1999. *Ilmu Kateketik Hakekat. Metode. dan Peserta Katekese Gerejawi*. Jakarta : Penerbit Obor.
- Uno. H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wiraatmadja. Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

SILABUS

NAMA SEKOLAH :SD INPRES ECI

MATA PELAJARAN :PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK

KELAS / SEMESTER:II / 1

STANDAR KOMPETENSI: Memahami karya penyelamatan Allah melalui tokoh-tokoh dalam Perjanjian Lama dan berlanjut pada Yesus Kristus sebagai puncak PenyelamatanNya dan diteruskan oleh Gereja sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan diri dalam keterlibatannya/perwujudan imannya dalam hidup bersama di tengah masyarakat.

KODE KOMPETENSI: 1. Pribadi Peserta didik, Kemasyarakatan dan Yesus Kristus

ALOKASI WAKTU:20 x35 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.3. Mengetahui dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengungkapkan bahwa Abraham adalah teladan orang yang taat kepada Allah. ❖ Menceritakan pengalamannya di saat menerima tugas dari orang tua. ❖ Mengungkapkan perasaannya dan orang tuanya setelah melakukan perintah orang tua. ❖ Menceritakan kepercayaan dan 	1.3.5. Abraham mempersemahkan Ishak 1.3.6. Yakub dan Esau	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca dan mendengarkan cerita tentang “Ayah dan Ibu yang Percaya” ➤ Mendalami cerita dengan cara menjawab pertanyaan ➤ Membaca dan mendengarkan cerita Kitab Suci tentang “Abraham mengorbankan Ishak” (Kej 22: 1-9) ➤ Mendalami isi cerita Kitab Suci dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Penugasan • Hasil kerja • Tes tertulis • Portofolio • Penilaian sikap 	20 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kitab Suci ➤ Buku Guru/Siswa PAK SD kls II (Komkat KWI) ➤ Pengalaman Siswa

	<p>ketaatan Abraham kepada Allah serta hasil dari sikap tersebut (Kej 22: 1-19)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyebutkan hal-hal yang penting dan bermanfaat untuk kemajuan belajarnya di sekolah dan hal-hal yang menghambat. ❖ Mengungkapkan bahwa Allah menghendaki agar manusia memilih hal-hal yang bernilai luhur bagi dirinya, sesama dan Allah (Kej 25: 19-30) 		<p>menjawab pertanyaan penuntun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca dan mendengarkan cerita tentang “Salah Pilih” ➤ Mendalami isi ceritadenganTanya jawab ➤ Membaca dan mendengarkan cerita Kitab Suci tentang “Esau menjual hak sulungnya kepada Yakub” (Kej 25: 15-34). ➤ Mendalami isi Kitab Suci dengan menjawab pertanyaan. ➤ Mengerjakan tugas. 			
--	--	--	---	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Inpres Eci

Eci, September2015
Guru Agama Katolik

Frederikus E. Atulolon
19670820 198908 1 002 197806122006052001

Anselina Yodim

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah: SD Inpres ECI

Mata Pelajaran : **PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK**

Tema : Yesus Kristus : Perjanjian Lama

Kelas / Semester : II / I (Dua / Satu)

Alokasi Waktu : 3 X 35

- A. Standar Kompetensi : Memahami karya penyelamatan Allah melalui tokoh-tokoh dalam Perjanjian Lama dan berlanjut pada Yesus Kristus sebagai puncak penyelamatanNya dan diteruskan oleh Gereja sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan diri dalam keterlibatan/perwujudan imannya dalam hidup bersama di tengah masyarakat
- B. Kompetensi Dasar : Siswa mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang dialami oleh tokoh-tokoh sebelum Yesus.
- C. Indikator : Pada akhir pelajaran siswa dapat:
1. Mengungkapkan bahwa Abraham adalah teladan orang yang taat kepada Allah.
 2. Menceritakan pengalaman di saat menerima tugas dari orang tua
 3. *Mengungkapkan perasaan dirinya dan perasaan orang tuanya setelah melakukan perintah orang tua*
 4. *Menceritakan kepercayaan dan ketaatan Abraham kepada Allah serta hasil dari sikap Abraham*
- D. Materi Pokok : Pelajaran 10: Abraham Mempersembahkan Ishak.
- E. Langkah-langkah Pembelajaran :

No	KEGIATAN BELAJAR	PENGORGANISASIAN KELAS	
		Siswa	Waktu
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ■ Doa Pembukaan dan menyanyikan lagu : “Abraham Kau Mau Kemana?” ■ Apersepsi : Sebelum kita masuk ke pelajaran hari ini, baiklah ibu guru akan bertanya kepada kalian tentang pelajaran yang lalu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Coba ceritakan kembali cerita tentang “Allah memanggil Abraham “ ! 2. Mengapa Abraham mau meninggalkan kampungnya ? 	Klasikal	
		Klasikal	

	<p>3. Apa janji Allah kepada Abraham ?</p> <p>4. Mengapa Abraham disenangi oleh Allah?</p>		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Membaca / mendengarkan cerita “ Ayah dan Ibu yang Percaya.” ■ Tanya jawab pendalaman yang berkaitan dengan cerita: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dibuat oleh ayah dan ibudalam cerita tadi untuk memperoleh anak? 2. Apakah Allah mengabulkan doa mereka? 3. Apakah bapak dan ibu dalam cerita tersebut selalu percaya pada kebaikan Tuhan? 4. Apakah kamu juga akan percaya dan taat kepada Tuhan walaupun kamu tertimpa kesusahan? ■ Berdasarkan jawaban siswa, guru membuat rangkuman, misalnya: Kita hendaknya tetap percayadan taat kepada Tuhan, walaupun kita sering tertimpa kesusahan. Tuhan mungkin menguji kepercayaan dan ketaatan kita dengan kesusahan-kesusahan. Nah, selanjutnya kita akan belajar dari tokoh dalam Kitab Suci Perjanjian Lama yang sudah kita kenal pada pelajaran yang lalu yaitu Abraham, dalam kisah “Abraham Mengorbankan Ishak”. Kisah ini akan diperankan oleh beberapa anak dari kalian. Silahkan anak-anak yang sudah ditunjuk, agar mempersiapkan diri. Sementara anak-anak yang lain berperan sebagai pengamat. ■ Mengikuti permainan peran : “Abraham Mengorbankan Ishak.” (Kej 22: 1-19). ■ Pendalaman cerita dengan tanya jawab yang dipandu oleh guru: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceritakan kembali bagaimana ketaatan Abraham kepada Allah? 2. Mengapa Abraham disebut teladan ketaatan pada Allah? Apa buktinya? 3. Bagaimana perasaanmu ketika menerima tugas dari orang tuamu? 4. Bagaimana perasaanmu ketika melaksanakan nasihat orang tuamu? 5. Bagaimana perasaan orang tuamu ketika kamu taat kepada mereka? ■ Penegasan materi pelajaran 	<p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Kelompok</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p>	

- a. Uji dari Tuhan b. hukuman dari Tuhan c. bentuk kemarahan Tuhan d. hadiah dari surga
12. Sikap yang baik pada waktu mengalami kesusahan adalah
 - a. Menyerah atau putus asa b. marah c. menyesali d. tetap percaya dan taat pada Tuhan
13. Ujian berat yang diberikan Tuhan pada Abraham adalah
 - a. Abraham diminta mengorbankan anaknya Ishak sebagai korban bakaran
 - b. Abraham diminta mengorbankan anaknya Ismael sebagai korban bakaran
 - c. Abraham diminta mengubah batu menjadi roti
 - d. Abraham diminta untuk menjatuhkan diri dari bubungan Bait Allah
14. Sikap Abraham terhadap ujian yang diberikan Tuhan adalah ...
 - a. Menolak mengorbankan anaknya
 - b. pura-pura melaksanakan, tapi mengganti anaknya dengan domba
 - c. memberontak karena tidak masuk akal
 - d. tetap mengikuti perintah Tuhan karena percaya dan taat
15. Alasan Abraham untuk taat pada Tuhan adalah
 - a. Ia percaya bahwa Tuhan itu baik
 - b. Ia rela salah satu anaknya dikorbankan karena masi hada anaknya yang lain
 - c. Ia sudah tahu kalau Tuhan pasti tidak sungguh-sungguh minta anaknya untuk dikorbankan
 - d. Ia tidak mempunyai pilihan lain selain taat

II. Isian

1. Tuhan menjanjikan tanah kepada Abraham yaitutanah
2. Tuhan menjanjikan keturunan Abraham banyak seperti
3. Anak Abraham yang diminta untuk dikorbankan adalah
4. Anak Abraham yang diminta untuk dikorbankan merupakan buah hati dengan istrinya yang bernama
5. Sikap Abraham terhadap perintah Tuhan untuk mengorbankan anaknya adalah

III. Uraian

1. Ceritakan kembali bagaimana ketaatan Abraham kepada Allah?
2. Mengapa Abraham disebut teladan ketaatan pada Allah? Apa buktinya?
3. Bagaimana perasaanmu ketika menerima tugas dari orang tuamu?
4. Bagaimana perasaanmu ketika melaksanakan nasihat orang tuamu?
5. Bagaimana perasaan orang tuamu ketika kamu taat kepada mereka?

Eci, September 2015

Mengetahui Guru Agama Katolik
Kepala Sekolah SD Inpres Eci

Frederikus. E. Atulolon
19670820 198908 1 002197806122006052001

Anselina Yodim

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN I

Nama Guru :Anselina Yodim
Siklus :1

NO	AKTIVITAS GURU	SKOR					Keterangan Skor
		1	2	3	4	5	
	<i>Kegiatan Pembuka Pelajaran</i>						
1	Melakukan kegiatan apersepsi			v			Keterangan skor 1. Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. Sangat Baik
2	Menarik dan memfokuskan perhatian siswa			v			
3	Menyampaikan kemampuan yang harus dicapai siswa			v			
4	Menjelaskan rencana belajar yang akan dilakukan			v			
	<i>Kegiatan Inti Pembelajaran</i>						
5	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		v				Kriteria Penilaian <20% Sangat Kurang 20%-40% Kurang 41%-60% Cukup 61%-80% Baik >80% Sangat Baik
6	Kemampuan menjelaskan dan memberi contoh			v			
7	Penguasaan materi pelajaran			v			
8	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			v			
9	Keterampilan membentuk kelompok			v			
10	Keterampilan membina dan membimbing kelompok			v			
11	keterampilan penggunaan sumber belajar/media pembelajaran			v			
12	Efektifitas penggunaan media		v				
13	Relevansi media dengan tujuan belajar			v			
14	Menguasai kelas		v				
15	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa		v				
16	Merespon positif partisipasi siswa		v				
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa		v				
18	Menunjukkan kedekatan hubungan dengan siswa			v			
19	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		v				
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		v				
	<i>Kegiatan Penutup</i>						
21	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa			v			
22	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan			v			

JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH	58	
SKOR MAKSIMAL	110	
PERSENTASE SKOR	53% (cukup)	

Eci, 19 Nopember 2015
Observer,

DEVOTA MANDANG

NIP: 19660909 198904 2 001

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Inpres Eci
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Katolik
Tema : Yesus Kristus : Perjanjian Lama
Kelas / semester : II/ II
Waktu : 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi : Memahami karya penyelamatan Allah melalui tokoh – tokoh perjanjian lama dan berlanjut pada Yesus Kristus sebagai puncak penyelamatan-Nya dan di teruskan oleh gerejasehingga dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan diri dalam keterlibatan imannya dalam hidup bersama di tengah masyarakat.

B. Kompetensi Dasar : Siswa mengenal dan memahami karya penyelamatan Allah yang di alami oleh tokoh – tokoh sebelum Yesus.

C. Indikator : Pada akhir pelajaran siswa dapat :

1. Menceritakan kembali kisah Yakub dan Esau.
2. Menyebutkan hal – hal penting dan bermanfaat untuk memajukan belajar di sekolah.
3. Menyebutkan macam – macam penghambat keberhasilan belajar.
4. Mengungkapkan bahwa Allah menghendaki agar manusia memilih hal – hal yang bernilai luhur bagi dirinya,sesame dan Allah.

D. Materi Pokok : Pelajaran II : Yakub Dan Esau.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN BELAJAR	PENGORGANISASIAN KELAS	
		Siswa	Waktu
1	<p>Kegiatan Awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> Doa Pembukaan dan menyanyikan lagu “ Selamat pagi Bapa “ Apersepsi : Sebelum kita masuk ke pelajaran hari ini, baiklah ibu guru akan bertanya kepada kalian tentang pelajaran yang lalu : <ol style="list-style-type: none"> Coba ceritakan kembali tentang bagaimana ketaatan Abraham ke pada Allah? Mengapa Abraham di sebut teladan ketaatan kepada Allah? Dan apa buktinya? Bagaimana perasaan orang tuamu ketika kamu taat pada perintah orang tua. Bagaimana perasaanmu ketika mentaati perintah orang tuamu? 	Klasikal	
2	<p>Kegiatan Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca/mendengarkan cerita “ Salah Pilih ” Tanya jawab pendalaman yang berkaitan dengan cerita : <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana menurut pendapatmu dengan sikap Marto tersebut ? Apakah kamu punya pengalaman salah pilih? Coba ceritakan ! <ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan jawaban siswa, guru membuat rangkuman, misalnya : Marto telah salah pilih. Ia lebih mementingkan kesenangan sesaat dan tidak mau merencanakan masa depannya. Kita juga dapat salah pilih. Kita lebih mementingkan kesenangan bermain dan melupakan tanggung jawab sebagai anak sekolah, yaitu belajar. Akibatnya, nilai raport kita jelek bahkan tidak naik kelas. Yang menghambat kita untuk hidup lebih maju dalam belajar, antara lain : Mementingkan kesenangan sendiri, lupa tanggung jawab, tidak disiplin dan tidak mau belajar dengan tekun. <p>Nah, selanjutnya kita akan belajar dari Kitab Suci Perjanjian Lama tentang kisah “ Yakub dan Esau “. Kisah ini akan perankan oleh beberapa anak dari kalian. Silahkan anak – anak yang sudah di tunjuk , agar mempersiapkan diri. Sementara anak – anak yang lain berperan sebagai pengamat.</p>	Klasikal	
	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti permainan peran : “Yakub dan Esau “ (kej 25 : 19-34) Pendalaman cerita dengan Tanya jawab yang di pandu oleh guru : <ol style="list-style-type: none"> Mengapa Esau mau menjual hak anak 	Kelompok	

	<p>sulungnya kepada Yakub? Apa akibatnya ?</p> <p>2. Siapa di antara kalian yang dapat menceritakan kembali kisah Esau menjual hak anak sulungnya kepada Yakub ?</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Penegasan Materi Pembelajaran	Klasikal										
3	<p>Kegiatan Akhir :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Kesimpulan : Esau menjual hak anak sulungnya kepada Yakub karena ia tidak dapat menahan rasa lapar sehingga tidak mau berpikir panjang lagi. Akibatnya, ia kehilangan hak anak sulungnya, antara lain hak mendapatkan lebih banyak atas harta waris orang tua pada adiknya.▪ Penilaian▪ Penugasan : Menurut kamu dari daftar di bawah ini, mana yang akan kamu pilih ? <table><tr><td>a. Buku bacaan sebab.....</td><td>atau</td><td>a. Mainan pistol-pistolan Sebab.....</td></tr><tr><td>b. Buah-buahan sebab.....</td><td>atau</td><td>b. Manisan sebab.....</td></tr><tr><td>c. Bermain bersama teman sehari-hari sebab.....</td><td>atau</td><td>c. Menyelesaikan PR sebab.....</td></tr></table> <ul style="list-style-type: none">▪ Doa Penutup	a. Buku bacaan sebab.....	atau	a. Mainan pistol-pistolan Sebab.....	b. Buah-buahan sebab.....	atau	b. Manisan sebab.....	c. Bermain bersama teman sehari-hari sebab.....	atau	c. Menyelesaikan PR sebab.....	<p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p>	
a. Buku bacaan sebab.....	atau	a. Mainan pistol-pistolan Sebab.....										
b. Buah-buahan sebab.....	atau	b. Manisan sebab.....										
c. Bermain bersama teman sehari-hari sebab.....	atau	c. Menyelesaikan PR sebab.....										

F. Alat Dan Sumber Belajar :

1. Seri Murid – Murid Yesus kelas II, kanisius, 2007
2. Kitab Suci perjanjian lama
3. Pengalaman siswa
4. Naskah drama “ Yakub dan Esau “

G. Penilaian :

- Performance (unjuk rasa) : Permainan drama.
- Tes Tertulis :

1. Pilihan ganda :

1. Dalam cerita kitab suci, ibu dari kedua saudara gambar bernama.....
 - a. Ribka
 - b. Rika
 - c. Rebeka
 - d. Rita
2. Ishak adalah anak dari.....
 - a. Daud
 - b. Adam
 - c. Abraham
 - d. Salomo
3. Pada cerita Kitab Suci, anak pertama di beri nama Esau, karena.....
 - a. Badannya kurus
 - b. Badannya gemuk
 - c. Badannya berbuluh
 - d. Badannya tidak berbuluh
4. Setelah Esau dewasa ia menjadi seorang.....
 - a. Petani
 - b. Pemburu
 - c. Nelayan
 - d. Pemabuk
5. Dari kedua saudara ini yang paling di sayangi oleh ibu adalah.....
 - a. Esau
 - b. Yakub
 - c. Dua-duanya
 - d. Tidak ada yang di sayangi
6. Mengapa Esau menjual hak anak sulungnya kepada Yakub? Karena.....
 - a. Rasa cemburu
 - b. Rasa risau
 - c. Rasa lapar
 - d. Rasa kasihan
7. Mengapa diberi nama Yakub, sewaktu ia di lahirkan? Karena.....
 - a. Memegang kepala
 - b. Memegang perut
 - c. Memegang perut
 - d. Memegang lutut
8. Pada waktu mereka lahir, Ishak ayah mereka berumur.....
 - a. 40 tahun
 - b. 50 tahun
 - c. 60 tahun
 - d. 70 tahun
9. Setelah Esau memberikan hak sulungnya kepada Yakub, bagaimana perasaannya.....
 - a. Biasa saja
 - b. Menyesal
 - c. Merelakan
 - d. Dendam
10. Esau menjual hak anak sulungnya kepada Yakub seharga.....
 - a. Bubur beras merah
 - b. Bubur kacang merah
 - c. Bubur kacang hijau
 - d. Bubur ayam

11. Kisah cerita tentang "salah pilih" Marto dan Martani, menurut anda sikap Marto lebih pada.....
 - a. Kesenangan sesaat
 - b. Merencanakan masa depan
 - c. Kesenangan untuk seumur hidup
 - d. Kesombongan diri sendiri
12. Kita juga sering dapat salah pilih, yaitu kadang-kadang kita lebih memilih bermain daripada belajar, maka akibatnya adalah.....
 - a. Tidak mau belajar dengan tekun
 - b. Kita mempunyai banyak teman
 - c. Nilai raport kiat jelek
 - d. Nilai raport jelek tapi naik kelas
13. Salah satu faktor yang menghambat kita untuk hidup lebih maju dalam belajar adalah.....
 - a. Tidak mau belajar dengan tekun
 - b. Mau belajar dengan tekun
 - c. Selalu disiplin dalam segala hal
 - d. Tidak mementingkan diri sendiri
14. Bagaimana sikap Ishak ketika istrinya mandul, apa yang dibuatnya.....
 - a. Marah
 - b. Sedih
 - c. Berdoa
 - d. Putus asah
15. Bagaimana sikap Yakub ketika menerima hak anak sulung dari Esau ?
 - a. Bahagia
 - b. Bahagia dan sombong
 - c. Sombong
 - d. Egois

II. Isian :

1. Ishak mempunyai dua orang anak bernama Esau dan.....
2. Esau menjual hak sulungnya dengan menukar.....
3. Apa yang menghambat keberhasilan dalam belajar.....
4. Setelah dewasa Esau menjadi seorang.....
5. Nama ibu dari dua anak kembar adalah.....

III. Uraian :

1. Mengapa Esau mau menjual hak anak sulungnya? Apa akibatnya?
2. Ceritakan kembali kisah Esau menjual hak anak sulungnya.
3. Apa yang penting dan bermanfaat untuk memajukan hasil belajar ? Mengapa ?
4. Apa yang menghambat keberhasilan belajar ? Mengapa ?
5. Tuliskan satu pengalaman singkat dimana anda memilih di antara dua hal yang sama penting ! Apa yang anda pilih dan mengapa ?

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Inpres Eci

Eci, September 2015

Guru Agama Katolik

Frederikus E Atulolon
NIP.196708201989081002

Anselina Yodim
NIP. 197806122006052001

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN II

Nama Guru : Anselina Yodim

Siklus : II

NO	AKTIVITAS GURU	SKOR					Keterangan Skor
		1	2	3	4	5	
	Kegiatan Pembuka Pelajaran						Keterangan skor 1. Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. Sangat Baik Kriteria Penilaian <20% Sangat Kurang 20%-40% Kurang 41%-60% Cukup 61%-80% Baik >80% Sangat Baik
1	Melakukan kegiatan apersepsi				v		
2	Menarik dan memfokuskan perhatian siswa				v		
3	Menyampaikan kemampuan yang harus dicapai siswa				v		
4	Menjelaskan rencana belajar yang akan dilakukan				v		
	Kegiatan Inti Pembelajaran						
5	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan			v			
6	Kemampuan menjelaskan dan memberi contoh				v		
7	Penguasaan materi pelajaran				v		
8	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				v		
9	Keterampilan membentuk kelompok				v		
10	Keterampilan membina dan membimbing kelompok				v		
11	keterampilan penggunaan sumber belajar/media pembelajaran				v		
12	Efektifitas penggunaan media			v			
13	Relevansi media dengan tujuan belajar				v		
14	Menguasai kelas			v			
15	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa			v			
16	Merespon positif partisipasi siswa			v			
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa			v			
18	Menunjukkan kedekatan hubungan dengan siswa				v		
19	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			v			
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				v		
	Kegiatan Penutup						
21	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				v		
22	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan				v		
	JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH	77					
	SKOR MAKSIMAL	110					
	PERSENTASE SKOR	70% (Baik)					

Eci, 3 Desember 2015

Observer,

DEVOTA MANDANG

NIP: 19660909 198904 2 001

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA SIKLUS I

Sekolah / Kelas : SD Inpres Eci/II (Dua)
 Hari / Tanggal : Kamis, 19 Nopember 2015
 Nama Guru : Anselina Yodim
 Nama Observer : DEVOTA MANDANG

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Banyak Siswa yang Aktif	Prosen tase keaktifan	Kualitas Keaktifan
A.	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa			
1.	Melakukan pengamatan atau penyelidikan	5	26%	2
2.	Membaca dengan aktif (misal denganpen di tangan untuk menggarisbawahi atau membuat catatan kecil atau tanda-tanda tertentu pada teks)	6	32%	2
3.	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan, dsb)	12	63%	3
B.	Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)			
1.	Berlatih (misalnya mencoba sendiri konsep-konsep misal berlatih dengan soal-soal)	6	32%	2
2.	Berpikir kreatif (misalnya mencoba memecahkan masalah-masalah pada latihan soal yang mempunyai variasi berbeda dengan contoh yang diberikan)	7	37%	2
3.	Berpikir kritis (misalnya mampu menemukan kejanggalan, kelemahan atau kesalahan yg dilakukan orang lain dlm menyelesaikan soal/tugas)	1	5%	1
C.	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya			
1.	Mengemukakan pendapat	3	16%	1
2.	Menjelaskan	3	16%	1
3.	Berdiskusi	6	32%	1
4.	Mempresentasi laporan	3	16%	1
5.	Memajang hasil karya	0	0%	1
D.	Siswa berpikir reflektif			
1.	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran	0	0%	1

2.	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran	0	0%	1
3.	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-katanya sendiri	0	0%	1
Rata-rata		3,71	19,53%	1(sangat kurang)

Keterangan :

- 1) Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
- 2) Observer memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut:
 - a) Banyak siswa : 0 sampai > 20% = skor 1
 - b) bila 20% sampai > 40% = skor 2
 - c) bila 40% sampai > 60% = skor 3
 - d) bila 60% sampai 80% = skor 4
 - e) bila 80% sampai 100% aktif. = skor 5

Kualitas : 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = baik sekali

Eci, 19 Nopember 2015
Observer,

DEVOTA MANDANG

NIP: 19660909 198904 2 001

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA SIKLUS II

Sekolah / Kelas : SD Inpres Eci/II (Dua)

Hari / Tanggal : Kamis, 3 Desember 2015

Nama Guru : Anselina Yodim

Nama Observer : DEVOTA MANDANG

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Banyak Siswa yang Aktif	Prosen Tase keaktifan	Kualitas Keaktifan
A.	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa			
1.	Melakukan pengamatan atau penyelidikan	8	42%	2
2.	Membaca dengan aktif (misal denganpen di tangan untuk menggarisbawahi atau membuat catatan kecil atau tanda-tanda tertentu pada teks)	12	63%	3
3.	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan, dsb)	16	84%	4
B.	Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)			
1.	Berlatih (misalnya mencobakan sendiri konsep-konsep misal berlatih dengan soal-soal)	12	63%	3
2.	Berpikir kreatif (misalnya mencoba memecahkan masalah-masalah pada latihan soal yang mempunyai variasi berbeda dengan contoh yang diberikan)	8	42%	2
3.	Berpikir kritis (misalnya mampu menemukan kejanggalan, kelemahan atau kesalahan yg dilakukan orang lain dlm menyelesaikan soal/tugas)	3	16%	1
C.	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya			
1.	Mengemukakan pendapat	12	63%	3
2.	Menjelaskan	6	32%	2
3.	Berdiskusi	7	89%	5
4.	Mempresentasi laporan	17	16%	1
5.	Memajang hasil karya	3	37%	2
D.	Siswa berpikir reflektif			

1.	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran	6	32%	2
2.	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran	12	63%	3
3.	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-katanya sendiri	8	42%	2
Rata-rata		9,28	49%	3 (Cukup)

Keterangan:

- 1) Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
- 2) Observer memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut:
 - a) Banyak siswa : 0 sampai > 20% = skor 1
 - b) bila 20% sampai > 40% = skor 2
 - c) bila 40% sampai > 60% = skor 3
 - d) bila 60% sampai 80% = skor 4
 - e) bila 80% sampai 100% aktif. = skor 5

Kualitas : 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = baik sekali

Eci, 3 Desember 2015

Observer,

DEVOTA MANDANG

NIP: 19660909 198904 2 001