

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BER CERITA
BERIMAN KEPADA RASUL-RASUL ALLAH SWT MELALUI
METODE ROLE PLAY PADA SISWA KELAS XI MIPA 2
SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

Muhammad Qurtubi

(Guru SMA Negeri 11 Banjarmasin)

e-mail : mqurtubi111@gmail.com

ABSTRAK

Sekolah merupakan salah satu lembaga pengembangan kepribadian yang sangat penting bagi setiap anak didik, sebagai bagian dari sikap kepribadian, kepercayaan diri sangat penting dikembangkan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia terutama dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan bagi setiap individu, terutama bagi siswa SMA Negeri 11 Banjarmasin. Berdasarkan hal ini siswa SMA Negeri 11 perlu untuk meningkatkan kemampuan diri, salah satunya Kemampuan Bercerita Beriman Kepada Rasul-rasul Allah SWT yang dikembangkan melalui Metode Role Play. Hal ini dilatarbelakangi masalah yakni bercerita terutama di depan orang banyak merupakan pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Pembelajaran berbicara dianggap menakutkan karena siswa tidak terbiasa mengemukakan pikirannya secara lisan yang sistematis.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2022 di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 2 sebanyak 35 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kaji tindak (*Classroom Action Research*). Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus pertama membahas materi tentang “Bercerita Beriman Kepada Rasul-rasul Allah SWT” dan pada siklus kedua memperbaiki dari kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama. Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pada penelitian ini adalah kesesuaian materi pelajaran yang diberikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Hasil penelitian pada siklus I nilai formatif rata-rata 72,7 dan pada siklus ke II nilai formatif rata-rata 75,4 berarti hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 2,7. Persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 80 % sedangkan pada siklus II sebesar 91,4 % berarti indikator-indikator tersebut telah mengalami peningkatan sebesar 11,4 %. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode *Role Play* berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita di depan orang banyak.

Kata Kunci : Kemampuan Bercerita, Role and Play

**STORYING SKILLS IMPROVED BELIEVE IN GOD'S THROUGH
ROLE PLAY METHOD IN CLASS XI MIPA 2
AT SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

ABSTRACT

The school is one of the most important personality development institutions for every student, as part of the personality attitude, self-confidence is very important to develop in an effort to increase human resources, especially in

achieving the desired learning outcomes for each individual, especially for students of SMA Negeri 11 Banjarmasin . Based on this, SMA Negeri 11 students need to improve their abilities, one of which is the ability to Tell Faith to Allah's Apostles which is developed through the Role Play Method. This is motivated by the problem that telling stories, especially in front of many people, is a lesson that most students are less interested in. Learning to speak is considered scary because students are not used to expressing their thoughts orally in a systematic way.

This research was conducted from January to March 2022 at SMA Negeri 11 Banjarmasin. The object of this research is 35 students of class XI MIPA 2. The method used in this study is Classroom Action Research. This research consists of two cycles. The first cycle discussed the material on "Talk of Faith to Allah's Apostles" and in the second cycle improved the activities carried out in the first cycle. The indicators used to measure success in this research are the suitability of the subject matter provided with the Learning Implementation Plan (RPP).

The results of the research in the first cycle the average formative value of 72.7 and in the second cycle the average formative value of 75.4 means that student learning outcomes have increased by 2.7. The percentage of completeness in the first cycle was 80% while in the second cycle it was 91.4%, meaning that these indicators had increased by 11.4%. This study shows that the Role Play method has succeeded in increasing students' ability to tell stories in front of many people.

Keywords: Storytelling Ability, Role and Play

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang guru memiliki peranan atau fungsi yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Maka karena itu seorang guru seyogyanya harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pengajarannya.

Hal ini meminta atau menuntut seorang guru melakukan perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif. Namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang

diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

Pembelajaran Agama Islam tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan proses informasi. Untuk itu aktifitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas dengan bekerja dalam kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000:24).

Pada umumnya kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bercerita di depan kelas tidak lepas dari peranan guru yang selama ini masih kurang baik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi. Salah satu Metode Alternatif Pembelajaran Bercerita yang efektif adalah **Role Play**.

B. Role Play

Menurut Nurasia (2008) *Role Play* atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan pembelajaran *role play* (bermain peran) dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada mata pelajaran Agama Islam.

Bermain peran (*Role Play*) pada prinsipnya merupakan metode untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian dan kemudian memberikan saran/alternatif bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Menurut Arief Rachman (2008) *Role Play* dapat mengembangkan potensi anak dalam spiritual, emosional, intelektual dan fisiknya, bermain peran juga dapat mempersempit gap atau jurang antara pelatihan dan keterampilan di dunia nyata. Dalam beberapa hal *Role play* dapat digunakan untuk memotivasi atau mengubah perilaku anak.

Sementara itu, materi Pembelajaran Agama Islam terdiri dari empat aspek yaitu Al-qur'an, Aqidah, Akhlak, Fiqh dan Tarikh/Sejarah (Silabus kurikulum 2006). Menurut Sobari T.Y (1982). Seorang pelajar harus belajar berbicara di depan orang banyak, keterampilan ini diperoleh dengan sering kali berlatih. Dalam melakukan latihan-latihan perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mental harus kuat, Perasaan takut atau grogi dibuang jauh-jauh kalau teman yang menggoda atau nyeletuk, jangan ditanggapi, anggap sepi saja.
2. Sikap badan wajar, Jangan membuat sikap yang kaku hingga mengundang tertawa teman-temannya. Berdiri tegak (tetapi tidak kaku) di depan kelas dengan mengambil posisi ditengah-tengah, pandangan jauh ke depan dan buatlah gerakan tangan sesuai dengan gagasan yang dituangkan.
3. Suara cukup keras, Kebanyakan pelajar yang baru pertama kali maju ke depan kelas suaranya tidak terdengar oleh teman-temannya. Akhirnya menimbulkan suasana yang tidak menguntungkan bagi pembicara. Selain suara harus keras, ucapan harus jelas dengan tempo yang tidak cepat. Kalimat-kalimat yang diucapkan hendaknya selalu terkontrol apakah lawan

berbicara telah dapat bereaksi atau belum. Reaksi lawan yang berbicara yang diharapkan adalah reaksi positif (tanggapan yang baik).

4. Sistematika penyajian gagasan, Gagasan diungkapkan dengan teratur dengan menggunakan urutan yang sistematis mudah dipahami. Biasanya bagi pelajar yang masih berlatih pengungkapan gagasan itu berbelit-belit, selalu diulang-ulang hingga menjemukan lawan bicara.
5. Komposisi (Susunan) kalimat dan pilihan kata. Pakailah kalimat yang sederhana, pendek dan mudah, jangan menggunakan kalimat majemuk beranak bercucu yang tidak jelas maknanya. Kata-kata yang dipergunakan juga kata-kata yang sederhana, yang telah dikenal oleh pendengarnya. Jangan terlalu banyak menggunakan kata-kata bahasa daerah ataupun asing yang tidak dikenal oleh lawan bicara.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang melibatkan refleksi diri yang berulang atau perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan ulang, tindakan dan seterusnya.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 11 Banjarmasin yang berjumlah 35 siswa. Adapun penelitian ini diadakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 selama 3 (tiga) bulan yaitu Januari, Februari dan Maret 2022

C. Prosedur Kerja Penelitian

Prosedur kerja penelitian dirancang atas dua siklus yaitu, Siklus I dilakukan selama 4 kali pertemuan, Siklus II dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan terdiri dari empat komponen utama yaitu (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi tindakan, (d) refleksi tindakan. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

1. Rencana Tindakan

Guru membuat perencanaan yaitu; membentuk kelompok-kelompok belajar, mengidentifikasi materi yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas, menyiapkan rencana pembelajaran, menentukan metode yang tepat *Role Play* dan penggunaan lembar kerja siswa (LKS), menyusun alat penilaian untuk mengetahui semangat belajar sejarah tradisi Islam, membuat lembaran angket untuk siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Meliputi beberapa fase kegiatan yang terdiri dari : Guru menyampaikan tujuan dan prosedur tentang pembelajaran sejarah tradisi Islam dengan pendekatan CTL dan keterampilan proses, Guru memberi contoh berbicara yang sistematis, Guru memberikan bimbingan kepada siswa cara bercerita di depan kelas, Guru mengecek penyampaian informasi siswa, apakah berhasil dengan baik, Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi kelas secara kelompok, untuk mengetahui

hasil yang diharapkan selain guru memberi penilaian pada saat proses berjalan, juga mengadakan tes individu.

3. Observasi

Memantau pelaksanaan bercerita di depan kelas dan sekaligus membimbing dalam kegiatan etika bertatap muka.

4. Refleksi

Untuk mengetahui apakah kegiatan *Role Play* berjalan dan keterampilan bercerita di depan kelas dapat dilakukan siswa sesuai tujuan pembelajaran, maka perlu adanya penilaian baik berupa lisan, pengamatan maupun afektif dan psikomotornya.

D. Skor Penilaian

Untuk penilaian instrumen bercerita yang terdiri dari melafalkan, volume suara, mengekspresikan, menggunakan etika, dan penyesuaian konteks digunakan nilai skor dengan kriteria berikut.

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = sedang

4 = baik

5 = amat baik

Sedangkan Komponen instrumen bercerita tersebut kemudian dijumlahkan dan dibuat skor dengan kriteria berikut;

1. Nilai 21 -25 berarti amat baik

2. Nilai 16 - 20 berarti baik

3. Nilai 11-15 berarti sedang

4. Nilai 6 - 10 berarti kurang

5. Nilai 0-5 berarti sangat kurang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Siklus I diadakan empat kali pertemuan. **Pertemuan pertama** memilih materi, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyampaikan dan menjelaskan prosedur dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

2. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan kedua Guru memberikan contoh bercerita yang efektif. **Pertemuan ketiga** siswa diskusi kelompok menyusun naskah cerita sesuai materi pelajaran. **Pertemuan keempat** siswa *Role Play* (bermain peran) dengan menggunakan teks yang telah disusun dan etikanya. Setelah selesai dan paham tentang *Role Play* lalu diberikan penilaian berbicara di depan kelas dan diakhiri dengan penugasan PR menyusun naskah cerita sejarah tradisi Islam di Nusantara. Hasil penilaian bercerita dengan metode bermain peran pada siklus I. Dengan nilai rata-rata melafalkan 3,6 sedangkan nilai skor bercerita dengan menggunakan etika adalah 3,2 dan jumlah skor rata-rata semua instrumen yang digunakan sebesar 16. nilai tersebut diatas berdasarkan kriteria termasuk sedang. Hal ini bisa dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Penilaian Psikomotor Proses Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Penilaian Psikomotor/Keterampilan Proses					Jumlah Skor
		Mela falkan	Volu me suara	Mengek spresika n	Menggu nakan Etika	Menyesua ikan konteks	
1	Adhidarma Surya	4	3	3	3	3	16
2	Ahmad Duta Anshary	4	3	4	3	3	17
3	AlMadani	3	3	3	4	4	17
4	Alya Nur Azizah	4	3	4	3	3	17
5	Andi Safaruddin	3	3	3	4	3	16
6	Arkan Putra	3	2	3	3	3	14
7	Aulia Rizki	4	3	3	4	3	17
8	Dina Rofi'ah	4	3	3	3	3	16
9	Faisal ElHadi	3	2	3	3	3	14
10	Febryana	4	3	4	3	3	17
11	Hijria Nima	3	3	3	3	3	15
12	Husnul Khatimah	3	3	2	3	3	14
13	Karna Salsabilla	3	3	2	3	3	14
14	M. Hatim	3	3	3	3	4	16
15	M. Ridho	4	3	3	4	4	18
16	Santoso	4	3	3	3	4	17
17	M. Ridwan	3	3	3	3	3	15
18	Muhammad Sahal	4	2	3	3	3	15
19	M. Ansar	4	3	4	3	4	18
20	Muhammad Wahyudi	3	3	3	3	3	15
21	Nabila Putri	4	3	3	3	3	16
22	Nur Aini	4	3	3	3	3	16
23	Namira	3	2	3	3	3	14
24	Nanda Adittyia	3	3	3	3	3	15
25	Abd Rakhman	4	4	3	4	3	18
26	Noor Lita	4	3	3	3	3	16
27	Nur Djihan	3	4	3	3	4	17
28	Nur Mahdiyyah	4	3	3	3	3	16
29	Putri Ramadhani	4	3	3	3	4	17
30	Rizky Damayanti	3	3	3	3	3	15
31	Satrio Putra	4	3	3	3	3	16
32	Sephia Retno	4	3	3	3	3	16
33	Syahrul Setiawan	4	3	3	3	3	16
34	Wirna Amelia	3	4	3	4	3	17
35	Wardhania Putri	4	3	3	3	3	16
		125	104	107	111	112	559
		3,6	3,0	3,1	3,2	3,2	16,0

Data diambil Pertengahan Januari 2022

3. Tahap Analisis

Pada kegiatan siklus I suasana kelas saat penyajian materi cukup tenang serta siswa Bermain Peran secara baik walaupun masih menggunakan teks. Siswa yang bercerita kurang jelas biasanya siswa yang masih malu, tidak mempunyai keberanian dan setiap bercerita selalu remedial. Pada saat berlangsungnya pembelajaran **Role Play** suasana kelas tenang karena siswa saling mengamati teman yang sedang bercerita di depan kelas.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata siklus I untuk keterampilan bercerita melafalkan skor yang diperoleh berkisar antara 3 sampai 4, yang memperoleh skor 3 sebanyak 15 siswa sedangkan yang memperoleh skor 4 sebanyak 20 siswa dengan skor rata-rata 3,6. Sedangkan penilaian berbicara dengan instrumen menggunakan etika skor yang diperoleh berkisar antara 3 dan 4 dengan rincian yang memperoleh skor 3 sebanyak 29 siswa sedangkan yang memperoleh skor 4 sebanyak 6 siswa dengan rata-rata skor 3,2. Hasil tersebut diatas berdasarkan kriteria skor termasuk sedang, hasil ini tentu masih kurang memuaskan karena siswa masih mempunyai potensi untuk meningkatkan kemampuan berbicaranya sehingga siswa diharuskan lebih giat berlatih lagi.

4. Tahap Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan hasil analisis selama kegiatan siklus I. selain suasana kelas lebih tenang namun terlihat beberapa siswa sering berdiskusi dengan temannya membahas yang akan dilakukan sesuai konteks dari guru.

Pada saat bermain peran terlihat siswa tenang tetapi ada juga yang masih melihat teks dialog oleh karena itu sebaiknya siswa menghafal teks dialog sebelum masuk pada siklus II. Guru memberitahukan akan memberi penghargaan pada siswa yang memperoleh nilai tertinggi berupa piagam penghargaan. Hal ini diberikan sebagai motivasi agar siswa lebih semangat belajar.

B. Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Siklus II direncanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama diberikan materi Bercerita menggunakan teks. Pertemuan kedua diberikan materi Bercerita tanpa teks dengan menggunakan metode *Role Play*.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran Agama Islam tentang materi sejarah tradisi Islam **Pertemuan ketiga** guru menanyakan tentang PR, lalu memantau kehadiran siswa. Kemudian guru menuliskan topik pembelajaran serta menginformasikan tentang SK, KD dan Indikator pembelajaran. Dengan metode ceramah dan tanya jawab. Guru menjelaskan tentang Bercerita dengan menggunakan kalimat efektif dan bahasa yang santun serta memberikan contoh Bercerita yang efektif. **Pertemuan keempat**, guru menuliskan materi Bercerita tanpa teks kemudian menginformasikan tentang SK, KD dan indikator pelajaran serta mengingatkan kembali tentang bercerita yang efektif. Pada proses pembelajaran ini digunakan Metode *Role Play* seperti pada siklus I. Kemudian diperagakan sesuai peran dalam konteks siklus II selama 80 menit. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Hasil Observasi Penilaian Psikomotor Proses Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Penilaian Psikomotor/Keterampilan Proses					
		Mela-Falkan	Volume suara	Mengek Spresikan	Menggunakan Etika	Menyesuaikan konteks	Jumlah Skor
1	Adhidarma Surya	5	4	4	4	4	21
2	Ahmad Duta Anshary	4	4	4	4	4	20
3	AlMadani	4	4	5	4	5	22
4	Alya Nur Azizah	4	4	4	5	4	21
5	Andi Safaruddin	4	5	4	4	4	21
6	Arkan Putra	4	4	4	4	5	21
7	Aulia Rizki	5	4	4	4	4	21
8	Dina Rofi'ah	4	4	4	4	4	20
9	Faisal ElHadi	4	4	4	4	4	20
10	Febryana	5	4	4	4	4	21
11	Hijria Nima	5	4	4	4	4	21
12	Husnul Khatimah	5	4	4	4	5	22
13	Karna Salsabilla	4	4	3	4	4	19
14	M. Hatim	5	5	4	4	4	22
15	M. Ridho	4	4	4	4	4	20
16	Santoso	4	4	3	4	4	19
17	M. Ridwan	4	4	4	4	4	20
18	Muhammad Sahal	5	5	4	4	5	23
19	M. Ansar	4	4	5	4	4	21
20	Muhammad Wahyudi	5	4	4	4	4	21
21	Nabila Putri	5	4	4	4	4	21
22	Nur Aini	4	5	4	4	5	22
23	Namira	5	5	4	4	5	23
24	Nanda Adittyia	4	3	4	4	4	19
25	Abd Rakhman	5	4	5	4	4	22
26	Noor Lita	4	4	4	5	4	20
27	Nur Djihan	4	5	4	4	4	21
28	Nur Mahdiyyah	5	4	4	4	4	21
29	Putri Ramadhani	4	4	4	4	5	21
30	Rizky Damayanti	4	4	5	4	4	21
31	Satrio Putra	4	5	4	4	4	21
32	Sephia Retno	4	4	5	4	4	21
33	Syahrul Setiawan	4	5	5	4	4	22
34	Wirna Amelia	4	4	5	4	4	21
35	Wardhania Putri	4	5	5	4	4	22
		152	148	146	142	147	734
		4,3	4,2	4,2	4,1	4,2	21,0

Berdasarkan hasil skor rata-rata pada siklus II untuk melafalkan nilai rata-rata sebesar 4,3 sedangkan berbicara menggunakan etika rata-rata sebesar 4,0 dari nilai tersebut terlihat adanya peningkatan skor dibandingkan nilai rata-rata siklus I. Hal ini karena menggunakan Metode *Role Play* dalam Pembelajaran Berbicara yang Efektif yang diberikan pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I, karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Analisis

Dalam kegiatan siklus II pada pertemuan pertama, suasana kelas pada saat Bermain Peran cukup tenang serta siswa memperagakan peran sesuai konteks tanpa teks lebih jelas dan motivasi siswa belajar meningkat, karena mendengar perkataan guru pada akhir siklus I. Bagi siswa yang mempunyai nilai tertinggi akan mendapat penghargaan berupa piagam penghargaan.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata siklus II (tabel 2) untuk keterampilan bercerita pada instrumen melafalkan skor yang diperoleh berkisar antara 4 sampai 5, dengan rincian siswa yang memperoleh skor 4 sebanyak 23 siswa sedangkan yang memperoleh skor 5 sebanyak 12 siswa, dengan skor melafalkan rata-rata 4,3. Sedangkan penilaian berbicara dengan instrumen menggunakan etika skor yang diperoleh berkisar antara 4 dan 5 dengan rincian yang memperoleh skor 4 sebanyak 33 siswa sedangkan yang memperoleh skor 5 sebanyak 2 siswa dengan rata-rata skor 4,1. Dari skor tersebut maka terjadi peningkatan pada instrumen melafalkan dari nilai rata-rata 3,6 menjadi 4,3 terjadi peningkatan sebesar 0,7. Sedangkan pada instrumen menggunakan etika siswa mengalami peningkatan dari rata-rata skor 3,2 menjadi 4,1 mengalami peningkatan sebesar 0,9

Peningkatan ini terjadi kemungkinan siswa dengan menggunakan metode *role play* lebih mudah memahami materi pelajaran dan belajar lebih serius, konsentrasi serta persiapan siswa dalam menghadapi *Role Play* siklus II menjadi lebih baik dan frekuensi siswa menghafal dialog di rumah meningkat karena dianggap belajar dengan metode *role play* lebih menyenangkan. Selain itu interaksi siswa untuk saling bertanya mengenai materi yang diberikan juga meningkat.

4. Tahap refleksi

Berdasarkan pengamatan dan hasil analisis selama kegiatan siklus II, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar ditinjau dari nilai rata-rata meningkat dan keaktifan siswa juga meningkat. Oleh karena itu Metode *Role Play* ini perlu dipertahankan. Perbaikan yang perlu dilaksanakan adalah dengan penugasan menghafal dialog terlebih dahulu dalam setiap kelompok, sehingga dalam pelaksanaan *Role Play* akan terlihat lebih hidup dan bergairah. Dari data di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bercerita yang Efektif dengan menggunakan Metode *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari peningkatan jumlah skor rata-rata dari 16, meningkat menjadi 21.

C. Pembahasan

Kegiatan penelitian tindakan kelas dengan Metode *Role Play* yang sudah terlaksana mulai siklus I sampai siklus II mempunyai hasil berbeda. Perbedaan dari setiap proses tersebut tidak lain disebabkan adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan potensi siswa dalam pembelajaran berbicara. Pada umumnya mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Play* sudah terlaksana sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan siswa sudah mulai aktif dalam kelompoknya masing-masing juga siswa sebagai peserta berkomentar sebagai berikut:

1. Pada umumnya mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Play* sudah terlaksana sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan siswa mempunyai andil dalam kelompoknya masing-masing.
2. Siswa perlu diberi motivasi untuk bertanggung jawab dalam kelompoknya.
3. Ada beberapa upaya memberikan semangat yang lebih dalam belajar di kelas XI MIPA 2 di berikan penghargaan.
4. Perlu adanya pembelajaran yang kontinyu dalam *Role Play* (bermain peran) sehingga para siswa terbiasa dengan berdialog yang saling membangun dalam pemahaman materi.

Motivasi untuk bertanggung jawab dalam kelompoknya, perlu di pupuk, Siswa supaya diberikan semangat dalam belajar yaitu dengan diberikannya penghargaan atau hadiah bagi yang mempunyai nilai skor tertinggi.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi penelitian pada siklus I dan II dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode *Role Play* dapat dijadikan alternatif pembelajaran bercerita pada materi sejarah tradisi Islam karena dapat meningkatkan hasil belajar dan potensi siswa menjadi lebih baik, hal ini terlihat dari peningkatan skor dari 16 (kriteria sedang) menjadi 21 (kriteria amat baik)
2. Metode *Role Play* dapat memberikan peran lebih aktif dalam kegiatan diskusi karena *Role play* lebih menyenangkan dari metode ceramah atau LKS.
3. Membantu siswa terlatih untuk berani menyampaikan pendapat dan bertanggung jawab terhadap kelompok karena semua siswa dalam diskusi diharuskan aktif berbicara.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk menghilangkan rasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan semangat belajar siswa, guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran bervariasi.

2. Guru dapat menerapkan Metode *Role Play* sebagai salah satu alternatif pilihan metode pembelajaran yang tepat dalam pelajaran Agama Islam terutama materi Aqidah dan Akhlak
3. Guru harus dapat menentukan dan memilih metode pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Rachman, 2008. *bermain Peran Penting Bagi Pertumbuhan Potensi Anak*. Republika, Jumat 28 Maret 2008
- Depdiknas, 2002, *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta, Direktorat Pendidikan lanjutan Pertama
- Depdiknas, 2003, *Kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah*, Standar Kompetensi, Jakarta Depdiknas
- Depdiknas, 2006, *Pedoman memilih dan Menyusun Bahan Ajar*, Jakarta, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah
- H.P. Achmad, 2000. *Lesson Study*, *Makalah Pendidikan dan Latihan Profesi Guru 2008*. Universitas Negeri Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurasia, 2008. *Penerapan Model pembelajaran bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama*. Penelitian Tindakan kelas (PTK) siswa kelas VIII SMPN 1 Cimanggung, Kabupaten Sumedang.
- Pusat Kurikulum, 2006, *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas
- Sri Astuti, 2007, *Menerapkan kombinasi Metode Eksperimen Dengan Media Interaktif Smart Board Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Sains Pada Siswa*. Seminar Sehari Hasil Penelitian. Tindakan Kelas Block Grant dan Lesson Study Guru-guru Provinsi DKI Jakarta yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian UNJ tanggal 27 Desember 2007 di Universitas Negeri Jakarta.