



Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Galang T.A. 2023/2024

Ida Wulan Maharani Sihotang^{1✉}, Jojo Silalahi², Imelda Butar-butur³

Faculty of Teachers Training and Education, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email: ida.sihotang@student.uhn.ac.id^{1✉}

Abstract

Kegiatan pembelajaran efektivitas metode bermain di SMP Negeri 1 belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Menurut hasil observasi prasiklus diketahui bahwa aktif dalam peningkatan belajar peserta didik belum termasuk dalam kriteria aktif. Persentase aktif belajar prasiklus pada kriteria sangat aktif adalah 12% (3 orang), pada kriteria aktif adalah 16% (4 orang), kriteria cukup aktif adalah 56% (14 orang), kriteria kurang aktif adalah 16% (4 orang). Rata - rata aktivitas belajar siswa prasiklus adalah 56% (kriteria cukup aktif). Persentase keaktifan belajar siswa pada kriteria sangat aktif adalah 24% (6 orang), kriteria aktif adalah 24% (6 orang), kriteria cukup baik adalah 36% (9 orang), kriteria kurang aktif adalah 16% (4 orang). Rata - rata skor keaktifan belajar siswa prasiklus adalah 68 (kriteria cukup aktif). Berdasarkan temuan tersebut perlu adanya metode pembelajaran yang lebih variatif dengan mengutamakan keaktifan siswa dan memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan belajarnya secara maksimal. Sesuai dengan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan peningkatan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Galang dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar. Rata - rata aktif belajar siswa pada prasiklus adalah 56,4% (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 70,8% (kriteria aktif). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 80,96% (kriteria sangat aktif). Rata - rata skor hasil belajar siswa pada prasiklus adalah 68 (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 73,2 (kriteria aktif). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 83,18 (kriteria sangat aktif).

Kata Kunci: *Metode Bermain Peran, Meningkatkan keaktifan Belajar Siswa , Penelitian Tindakan Kelas.*

Abstract

Learning activities on the effectiveness of playing methods at SMP Negeri 1 do not yet use a variety of learning methods. According to the results of pre-cycle observations, it is known that being active in improving students' learning is not included in the active criteria. The percentage of active pre-cycle learning in the very active criteria is 12% (3 people), in the active criteria it is 16% (4 people), in the moderately active criteria is 56% (14 people), in the less active criteria is 16% (4 people). The average pre-cycle student learning activity is 56% (quite active criteria). The percentage of students' active learning according to the very active criteria is 24% (6 people), the active criteria is 24% (6 people), the quite good criteria is 36% (9 people), the less active criteria is 16% (4 people). The average pre-cycle student learning activeness score is 68 (quite active criteria). Based on these findings, there is a need for more varied learning methods that prioritize student activity and provide opportunities for students to develop their learning abilities to the maximum. In accordance with these problems, the aim of this research is to increase the activeness and increase the learning of class VIII students at SMP Negeri 1 Galang in increasing students' active learning. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. The results obtained in this research indicate that through the application of the Role Playing method it can increase activeness in learning. The average active learning for students in the pre-cycle is 56.4% (quite active criteria). In cycle I it increased to 70.8% (active criteria). In cycle II it increased again to 80.96% (very active criteria). The average score of student learning outcomes in the pre-cycle is 68 (quite active criteria). In cycle I it increased to 73.2 (active criteria). In cycle II it increased again to 83.18 (very active criteria).

Keywords: *Role Playing Method, Increasing Student Learning Activeness, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor terpenting yang menentukan negara memiliki kekuatan. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan disegala bidang kehidupan. Pendidikan yang baik akan melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan kompeten di bidangnya.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan juga tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berupa mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Maka belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari (Sirait & Afrindo, 2021).

Untuk mencapai tujuan pendidikan perlunya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah, salah satu tempat belajar untuk memenuhi pengetahuan dan kecerdasan siswa.

Pembentukan karakter siswa secara khusus yang diselenggarakan di sekolah mengajarkan pada siswa bagaimana menjadi siswa yang berkarakter baik sesuai kebenaran firman Tuhan. Alkitab sebagai panduan kehidupan kita orang percaya harus hidup dalam kebenaran sesuai firman Tuhan.

Dalam proses belajar-mengajar, guru sebagai pengajar dan murid sebagai subjek yang belajar maka dituntut agar memiliki kemampuan, pengetahuan, sikap, tata nilai serta sifat-sifat pribadi agar proses tersebut dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan yaitu efektif dan efisien. Untuk mewujudkan peserta didik yang berpengetahuan sudah pasti melalui pendidikan, dalam proses pendidikan terjadi proses belajar-mengajar. Proses belajar mengajar ini merupakan interaksi yang terjadi antara yang mengajar dengan yang belajar. dalam proses ini kedua pihak tersebut masing-masing dalam keadaan belajar. sehingga dalam proses belajar guru menjadi motivator terhadap siswa dan siswa yang mengerjakan serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran, siswa mengeksplorasi kegiatan belajar mereka di kelas sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang semakin mendalam, mudah dimengerti dan mampu menerapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peningkatan cara belajar peserta didik perlu dikembangkan dengan aktivitas dalam proses pembelajaran (Arianto, 2015)

Definisi aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah giat (bekerja, berusaha) mampu berinteraksi. Kata aktif disini bisa dikatakan adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk beraktivitas sendiri, melakukan kegiatannya sendiri untuk bereaksi atau berbuat sesuatu. Tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dan semangat siswa untuk belajar.

Dalam dunia pendidikan saat ini, banyak siswa yang kurang aktif dan kurang memiliki semangat untuk belajar. Bila hal ini dibiarkan maka siswa akan mengalami kegagalan dan kesulitan untuk aktif berpikir, kreatif dan berkomunikasi. Banyak siswa lebih cenderung menggunakan waktu untuk bermain daripada belajar di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena siswa kurang memiliki keberanian untuk maju ke depan kelas ketika diminta oleh guru pada saat pembelajaran karena takut melakukan kealahan dan takut menjadi bahan tertawaan oleh temannya sekelas. Lebih tepatnya dapat dikatakan bahwa ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dikarenakan siswa malu, gugup, tidak pandai berbicara, pendiam, tidak percaya diri, dan tidak fokus pada guru/kurang memperhatikan saat guru mengajar di kelas. Siswa juga cenderung merasa

bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga menciptakan suasana belajar yang kurang menarik.

Berbagai macam masalah di atas bisa dikatakan kurangnya rasa percaya diri para didik untuk tampil di depan umum (di depan teman-teman) dan peserta didik merasa bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa gugup karena kurangnya persiapan akan apa yang di sampaikan di depan kelas. Dalam hal ini dengan menggunakan metode bermain peran siswa akan memiliki perubahan keaktifan dalam belajar. Sebagai guru pendidikan agama Kristen perlu memperhatikan kebutuhan siswa untuk menciptakan berbagai kegiatan di kelas supaya setiap peserta didik memiliki pribadi yang berani serta perubahan dalam kehidupan sehari-hari secara khusus perubahan karakteristik siswa dalam keaktifan belajar menjadi siswa yang berkarakter baik.

Pada proses pembelajaran dengan melakukan metode bermain peran ini adalah salah satu cara untuk memberikan aktifitas kepada siswa di kelas dengan cara mengajak siswa untuk bermain yaitu bergerak, bermain juga dapat mempengaruhi siswa untuk mempelajari banyak hal, mengenal aturan, bersosialisasi yang baik, menempatkan diri, dan menata emosi.

Dalam hal ini metode mengajar yang dilakukan di dalam kelas harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik, untuk itu dalam metode bermain peran terdapat keaktifan yang dilakukan oleh naradidik dan bukan hanya keaktifan jasmani tapi keaktifan rohani, misalnya keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Keaktifan indera: pendengaran, penglihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin.
2. Keaktifan ingatan: pada saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam ingatan untuk memecahkan masalah, menyusun pendapat dan mengambil keputusan (Johan, 2009).

Proses belajar mengajar siswa dalam metode bermain ini sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa di kelas, dari suasana kelas yang pasif menjadi aktif. Siswa hendaknya aktif belajar dengan menggunakan metode bermain peran di kelas agar apa yang mereka pelajari di kelas mudah dipahami dan mudah dijelaskan kepada mereka. Sebab dalam pembelajaran merupakan sarana interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menarik perhatian siswa terhadap hal ini dalam bentuk, misalnya: tanya jawab, bermain peran dan berpikir kritis. Semua itu digunakan dalam metode pembelajaran di kelas untuk mendorong peserta didik mencapai tujuan pendidikan dan melatih kemampuan peserta didik dalam berbagai kegiatan, dimana peserta didik melakukan hal

tersebut dengan syarat adanya kesempatan untuk mengembangkan kegiatan melalui berbagai kegiatan baik dalam kelas maupun di luar sekolah.

Bagaimana kegiatan yang dilakukan siswa di dalam kelas yaitu kegiatan-kegiatan siswa di kelas sesuai dengan materi serta kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengikuti proses pembelajaran, fokus terhadap pelajaran. Dalam hal itu juga guru memilih metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran akan berlangsung. Kegiatan ini tidak mudah perlu memiliki keahlian dalam bidangnya. Seorang guru yang profesional harus menguasai materi, kelas, metode, dan strategi pembelajaran.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang sudah tertulis dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama Kristen yang terkandung dalam kurikulum sehingga mampu menerapkan metode bermain peran dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dimana yang menggunakan metode kuantitatif deskriptif, memiliki tujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi serta mencari jawaban atas permasalahan tersebut pada peserta didik kelas VIII mengenai rendahnya keaktifan belajar peserta didik terhadap pendidikan agama Kristen.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di SMP Negeri 1 Galang, Kecamatan Galang Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Semester ganjil T.A 2023/2024 dimulai dari bulan Agustus sampai selesai.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas VIII-9 dari 2 kelas yang ada di SMP Negeri 1 Galang T.A 2023/2024. Dalam penelitian ini diambil kelas VIII-9, karena tingkat keaktifan belajar agama Kristen siswa masih rendah. Yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan, jadi keseluruhan siswa di kelas VIII-9 sebanyak 30 peserta didik.

Objek dari penelitian ini adalah keaktifan belajar PAK dengan menggunakan metode bermain peran pada peserta didik kelas VIII-9 pada materi hidup beriman dan berpengharapan pada peserta didik SMP Negeri 1 Galang T.A 2023/2024.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini langsung dilakukan dalam kelas meliputi PTK berupa refleksi awal dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas. Pada penelitian ini peneliti dibantu oleh seorang guru kelas dalam mengidentifikasi dan mencari pemecahan masalah pembelajaran dalam mata pelajaran agama Kristen kelas VIII SMP Negeri 1 Galang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran agama Kristen setelah dilaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran. Prosedur penelitian ini menggunakan 2 siklus setiap siklus, yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Prosedur penelitian yang digunakan adalah metode bermain peran.

E. Siklus I

Perencanaan adalah aktivitas untuk menyiapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam tindakan (Arikunto, 2020). Mengidentifikasi permasalahan dan memilih sub materi yang akan diajarkan, menyiapkan materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam menerapkan metode ceramah, menyiapkan lembar observasi peserta didik, untuk mengumpulkan data-data mengenai keaktifan belajar peserta didik saat proses pembelajaran pendidikan agama Kristen berlangsung di kelas, menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung, menyusun soal tes *essay* tertulis peserta didik yang berbentuk soal uraian pada akhir siklus.

Seluruh peserta didik memperhatikan peserta didik yang menjadi guru dan menganalisisnya. Tiap peserta didik mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman peserta didik. Guru membuat kesimpulan.

Pelaksanaan Tindakan Setelah perencanaan tindakan disusun dengan baik, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan, yaitu sebagai berikut :

Melakukan apersepsi. Menjelaskan kompetensi dasar. Selanjutnya melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

F. Observasi Tindakan

Observasi juga dilakukan karena adanya data-data pendukung penelitian yang tidak ditemukan pada proses pengumpulan data. Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana respon yang diberikan oleh peserta didik setelah diberi stimulus, guna perbaikan dalam siklus selanjutnya dalam setiap tahapan-tahapan yang ada. Hal ini diukur dari lembar keaktifan yang dibuat berdasar pada indikator keaktifan, yaitu :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

Maksud dari indikator tersebut adalah peserta didik mendengarkan dan memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya.

2. Terlibat dalam pemecahan masalah.

Maksud dari indikator tersebut adalah ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah/soal peserta didik ikut membahasnya.

3. Bertanya apabila tidak memahami materi.

Maksud indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi/penjelasan dari guru hendaknya peserta didik melontarkan pertanyaan, baik pada guru/peserta didik lain.

4. Berusaha mencari berbagai informasi untuk pemecahan masalah.

Maksud dari indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi/cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah/soal, misalnya mencari informasi dari buku.

5. Melaksanakan diskusi kelompok.

Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerjasama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/soal. Kesempatan menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan masalah tugas/persoalan yang dihadapinya. Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal/masalh yang pernah diajarkan/dibahas bersama, misalnya peserta didik mengerjakan LKS.

6. Melatih diri dalam memecahkan soal/masalah yang sejenis.

Maksud dari indikator tersebut adalah dapat melakukan pelatihan/mengulang kemabali dalam memecahkan soal/masalah dalam pelajaran, misalnya peserta didik mengulang kembali dalam memecahkan soal/masalah dalam pelajaran, misalnya peserta didik mengulang kembali materi yang sudah dipelajari.

G. Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Menyusun kembali perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi penekanan pada materi pelajaran yang belum dipahami dan kategori aktifitas yang masih rendah oleh peserta didik pada siklus I.

Membuat kembali lembar observasi yang bertujuan untuk melihat sejauh mana keaktifan belajar peserta didik pada siklus II.

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran metode ceramah berdasarkan pembelajaran siklus pertama. Pengamatan Penelitian melakukan pengamatan kembali untuk melihat keaktifan belajarsiswa dalam pembelajaran siklus kedua ini. Refleksi Tindakan. Refleksi kembali dilakukan terhadap pembelajaran siklus kedua untuk melihatapa yang telah ditingkatkan atau yang belum meningkat untuk aktif dalam belajar dengantindakanperbaikan yang telah dilakukan. Peningkatan yang ditemukan dalam tahap observasi kembalidianalisis untuk melihat hasil dari pembelajaran siklus kedua. Apabila pada pembelajaran siklus kedua ini masih terdapat siswa yang masih rendah keaktifan belajarnya, maka kembali dilakukan siklus berikutnya dan apabila sudah aktif, makaselesai pada tahap kedua ini.

3. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka digunakan instrumen penelitian. Yang dijadikan sebagai instrumen penelitian adalah berupa tes dan lembar observasi sehingga didapat kesimpulan dan tindakan yang telah dilakukan. Peningkatan aktif refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus berikutnya:

a. Tes

Tes yang akan diberikan adalah tes yang telah disesuaikan denagn rencana pelaksanaan pembelajaran, guna mencapai keaktifan belajar yang diinginkan. dimana tes tersebut berbentuk pembelajaran yang berupa metode ceramah. Adapun tujuan tes ini, yaitu untuk melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam pembelajaran peserta didik dalam pokok bahasan hidup beriman dan berpengharapan, setelah diimplementasikan dengan metode bermain peran.

b. Observasi.

Menurut (Nana Sudjana, 2010) observasi atau pengamatan sebagai alatpenilaian banyak digunakan untuk mengukur keaktifan individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik digunakan untuk melihat keaktifan peserta didik dalam belajar.

4. Teknik Analisis Data

(Sudjana, 2002) teknik analisa data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data agar dapat disajikan. Setelah tes dilakukan selanjutnya dikoreksi, dipelajari dan ditelaah untuk menggolongkan, mengarahkan dan mengorganisasi jawaban peserta didik.

5. Menghitung rata-rata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Dimana :

$\bar{x}$ = rata-rata (mean)

f_i = banyaknya peserta didik

x_i = nilai masing-masing peserta didik

Menghitung Tingkat Keaktifan Belajar

Menurut Erman Suherman (2001), Tingkat keaktifan peserta didik dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal

Kriteria :

$0\% < TK < 70\% \rightarrow$ Tidak meningkat

$70\% \leq TK \leq 100\% \rightarrow$ Meningkatkan

Peserta didik dikatakan meningkat apabila ia memiliki kemampuan untuk menjawab soal dan mendapat nilai ≥ 70 , dengan nilai tingkat keaktifan minimal (TKM) yang diterapkan disekolah.

Selanjutnya, dapat diketahui apakah peningkatan belajar secara klasikal dengan

$$D = \frac{K}{N} \times 100\%$$

Dimana:

D = persentase kelas yang telah meningkat dengan daya serap $\geq 70\%$ X = jumlah peserta didik yang telah meningkat daya serap $\geq 70\%$

N = jumlah seluruh peserta didik

Jadi, dalam penelitian ini dikatakan meningkat apabila peserta didik mencapai skor 70% keatas dan meningkat secara klasikal 85% ke atas.

5. Analisis Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Menganalisa peningkatan keaktifan dengan pengamatan (observasi) secara deskriptif dari proses pembelajaran itu berjalan dengan baik. Perhitungan nilai setiap pengamatan (observasi) dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{banyak item}}$$

Dimana:

N = nilai akhir

Selanjutnya untuk menentukan rata-rata penilaian dari hasil observasi dapat dihitung dengan:

$$R = \frac{\text{jumlah nilai akhir}}{\text{banyak observasi.}}$$

Dimana:

R = nilai rata-rata penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

Keterangan :

1,0 – 1,9 = Tidak aktif

2,0 – 2,9 = Kurang aktif

3,0 – 3,9 = Cukup aktif

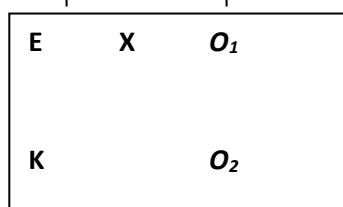
4,0 – 4,9 = Aktif

5,0 – 5,9 = Sangat Aktif

6. Desain Penelitian

Eksperimen ini dirancang dengan menggunakan desain *Posttest-Only Control Design*.

Adapun desain penelitian ini, Menurut (Sugiyono 2010) secara bagan sebagai berikut:



Keterangan :

E = Kelas eksperimen

K = Kelas Kontrol

X = Perlakuan yang diberikan

O₁ = Observasi kelas eksperimen dengan perlakuan

O₂ = Observasi kelas kontrol tanpa perlakuan dalam penelitian ini akan dilakukan 1 kali pertemuan tatap muka untuk kelas eksperimen dan juga kelas control kemudian 1 kali pertemuan lagi digunakan untuk tes, guna melihat peningkatan keaktifan belajar peserta

didik yang menerapkan metode bermain peran di kelas eksperimen dengan keaktifan belajar peserta didik yang tidak menerapkan metode bermain peran di kelas kontrol. Dalam satu kali pertemuan memiliki alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit.

Tabel 1. Keadaan Populasi Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Galang

Jenis Kelamin	Jumlah
Siswa laki-laki	13 orang
Siswa perempuan	17 orang
Jumlah	30 orang

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan oleh peneliti di siklus II pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Maka, dapat dilihat bahwa keaktifan belajar pada agama Kristen peserta didik mengalami peningkatan. Dari hasil drama metode bermain peran yang diperoleh maka terdapat 25 peserta didik atau 83,3% yang aktif dalam belajar dan sebanyak 5 peserta didik atau 16,6% yang tidak aktif dalam belajar. Tingkat keaktifan drama peserta didik pada siklus II (kelas eksperimen) kelas VIII-9 dapat dilihat dari tabel 2

Tabel 2. Tingkat Keaktifan dalam Metode Bermain Peran Siklus II
(Kelas Eksperimen)

Tingkat Keaktifan	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
$70\% \leq TK \leq 100\%$	Aktif	25	83,3%
$0\% \leq TK < 70\%$	Tidak Aktif	5	16,6%

Tabel 3. Observasi Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Siklus II (Kelas Eksperimen)

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	4,13
2.	Terlihat dalam pemecahan masalah	4,3

3.	Bertanya apabila tidak memahami materi	4
4.	Berusaha mencari berbagai informasi untuk pemecahan masalah	4,2
5.	Melaksanakan dalam penyampaian ide	4,07
6.	Kesempatan menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan masalah tugas/persoalan yang dihadapinya	4,1
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal/masalah yang sejenis	4,16
Total Skor		29,46
Rata-rata		4,20%
Keterangan		Meningkat

Berdasarkan hasil observasi siklus II, disimpulkan bahwa peserta didik sudah aktif dalam belajar. Para peserta didik dalam menerima mata pelajaran sudah aktif walaupun masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam belajar, peserta didik yang pada siklus I sibuk dengan kegiatannya sekarang sudah aktif dalam belajar. Selain itu, keaktifan peserta didik juga sudah meningkat dari pelaksanaan siklus I di kelas kontrol yaitu dengan kategori cukup aktif dan siklus II di kelas eksperimen yaitu dengan kategori aktif. Disebabkan karena peserta didik sudah meningkatkan keaktifan belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Setelah menerapkan metode bermain peran dan setelah dilakukannya pengamatan terhadap keaktifan belajar peserta didik selama proses belajar mengajar, maka data yang diperoleh dari tes setelah tindakan siklus II terdapat perubahan dalam keaktifan belajar pada peserta didik. Berdasarkan pembelajaran siklus I jumlah peserta didik yang aktif belajar hanya 17 peserta didik atau 56,67%, sedangkan pada saat dilakukan metode bermain peran siklus II jumlah peserta didik yang aktif belajar mengalami peningkatan yaitu sebanyak 25 siswa atau 83,3%. Hasil ini sudah memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu 70% dari jumlah peserta didik masih tergolong aktif dan penelitian ini berakhir pada siklus II, karena sudah memenuhi persyaratan peningkatan dalam aktif belajar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan pada latar belakang masalah terdapat metode bermain peran adalah kegiatan yang terfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya. Metode ini dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar anak karena dalam bermain peran anak dapat menirukan peran idola mereka, selain itu dalam bermain peran anak menggunakan media yang banyak sehingga anak bebas menggunakannya, anak juga bebas mengekspresikan apa yang sedang mereka rasakan saat itu.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik siklus I jumlah peserta didik yang aktif belajar hanya 17 peserta didik atau 56,67%, sedangkan pada saat dilakukan metode bermain peran siklus II jumlah peserta didik yang aktif belajar mengalami peningkatan yaitu sebanyak 25 siswa atau 83,3%. Hasil ini sudah memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu 70% dari jumlah peserta didik masih tergolong aktif dan penelitian ini berakhir pada siklus II, karena sudah memenuhi persyaratan peningkatan dalam aktif belajar..

Pembelajaran yang di lakukan ketika bermain peran adalah telah melakukannya sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, namun ketika pembelajaran bermain peran di lakukan guru melewati satu langkah dalam bermain peran yakni mengumpulkan anak untuk di beri pengarahan dan aturan dalam permainan tapi langsung saja pada pokok pembahasan sebelum dimulainya bermain peran tersebut.hal tersebutlah yang membuat keaktifan belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmar, D. A. P. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Ipa Berbasis Lingkungan Alam Sekitar Kelas III Di Sd Islam Terpadu Ibnu Mas'ud Kulon Progo.
- Arianto, M. D. (2015). pengaruh-model-pembelajaran-*kooperatif*.
- Arikunto. (2020). Metodologi Penelitian. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 42–52.
- Bria, A. S. (2016). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mengajarkan Iman Kristen Bagi Remaja. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Christina. (2003) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional. *Zitteliana*, 19(8), 159–170. bisnis ritel - ekonomi.
- Eni. (1967a). Psikologi Perkembangan Masa Remaja masa remaja awal adalah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.

Eni. (1967b). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.

Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Journal Educhild*, 2(2), 68–79.

Frans Paillin Rumbi. (2019). Veritas Lux Mea. Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen, 1(2).

Gulo, F. (2019). Program studi pendidikan agama kristen sekolah tinggi teologi pelita bangsa jakarta 2019. 1–78.

Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Cakrawala Kependidikan*, 9(1), 27–34.

Nurliani Siregar. Belajar dan Pembelajaran, Perkembangan Peserta Didik, Penerbit Ghalia Indonesia, 2015. (115-116).

Johan. (2009). Upaya Peningkatan Keaktifan, Johan, FKIP UMP, 2016. 8–49.

Kamila, N. (2018). Keaktifan: Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pai Melalui Metode Index Card Match Pada Siswa Kelas VII Di Smpn 1 Kunjang Kediri. 9–38.

Nababan, A. (2020). Pemahaman Guru Pendidikan Agama Kristen tentang Mempersembahkan Tubuh Roma 12:1-3. *Journal Teologi Cultivation*, 4(1).

Notoatmodjo. (2010). Metode Penelitian Ilmiah Desa Panduman.

Nurhidaya. (2012). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 3(1), 161–174.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.

Patricia, C. O. S. (2021). Kemampuan Belajar Siswa Tunadaksa Melalui Sistem Belajar Dari Rumah Dalam Pembelajaran Penjas Menurut Perspektif Orang Tua Siswa Di Slb Marsudi Putra 1 Bantul. 3(2), 6.

Plomp, T. dkk. (2007). Angewandte Chemie International Edition. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–22.

Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. In Jurnal Pendidikan Anak (Vol. 3, Issue 1).

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.

Rohmawati, A. (2015). Usia Taman Kanak-kanak. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9(1), 15–32.

Rusno. (2011). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan mahasiswa dalam proses

- pembelajaran mahasiswa program studi akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang tahun 2011. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 107–116.
- Simamora, K. S. D. (2019). Pendidikan Agama Kristen dan Signifikansinya dalam Pembentukan Karakter. *Providensi*, 2(2), 36–53.
- Sirait, L. P., & Afrindo. (2021). Pengaruh Desain Produk, Daya Tarik Iklan, Dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Honda Pcx (Studi Pada Honda Pcx Club Jakarta). *Repository STEI. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STEI) Jakarta*, 45.
- Sitinjak, S. (2019). Korelasi Antara Pengajaran PAK dengan Tingkat Kerajinan Siswa ke Gereja. *Transportation*, 1(January), 21–30.
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasaanak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 115–124.
- Wahyuni, S. (2019). Efektifitas Pembelajaran Tahfidz Di MTs Hifzil Quran Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara Medan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1)