

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai metode pembelajaran merupakan penelitian yang banyak diminati oleh para pemerhati pendidikan, dan dikaji dari berbagai sudut pandang. Penelitian terdahulu antara lain: **Linda (2021) tentang efektivitas model kooperatif tipe dua tinggal tamu (Duti-Duta) dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAK di SMPN Satap Sapan kelas VII Kecamatan Sumarorong** dengan hasil penelitian “dengan menerapkan model kooperatif tipe *duti-duta* ini peserta didik lebih aktif, serta timbul rasa kebersamaan peserta didik untuk saling mengisi kekurangan masing-masing dalam memahami materi yang dipelajari.” Persamaan penelitian terdahulu ini dengan yang akan diteliti adalah membahas mengenai prestasi siswa dalam proses pembelajaran PAK, sedangkan perbedaannya terdapat pada penerapan yang digunakan, yang mana penelitian terdahulu menggunakan model kooperatif tipe dua tinggal tamu (Duti-Duta), sementara yang akan diteliti penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi siswa; **Elis Tappi Mariana (2016) tentang**

dampak teknologi internet bagi prestasi belajar pendidikan agama Kristen di SMK Negeri 1 Kesu' dengan hasil penelitian "dengan adanya internet maka siswa meingkatkan mutu kualitas pembelajaran seperti, mengerjakan tugas sekolahnya maupun untuk mencari berbagai informasi dan pengetahuan yang ada di dalam internet. Hal ini membuat siswa memiliki wawasan yang luas, dan tidak akan ketinggalan dengan kemajuan zaman yang akhirnya akan memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa." Persamaan penelitian terdahulu ini dengan topik yang akan diteliti adalah membahas perihal prestasi belajar pada pendidikan agama kristen, sedangkan perbedaannya terdapat pada penerapan yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan dampak teknologi internet sedangkan yang akan diteliti adalah metode *role playing* terhadap prestasi siswa; Dari berbagai topik tersebut di atas sangatlah berbeda dengan esensi topik yang akan dikaji dalam penelitian ini, karena penelitian ini difokuskan pada analisis penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAK di lingkungan sekolah dasar.

B. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Untuk itu diperlukan kecerdasan dan kecekatan guru dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.¹ Kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakatnya. Belajar diawali dengan terdapatnya dorongan, semangat serta usaha yang ada dalam diri seseorang sehingga orang itu melaksanakan aktivitas belajar. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar pada siswa tercapai tujuannya. Metode pembelajaran ini sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat siswa tersebut suntuk, serta siswa dapat menangkap ilmu dari pendidik tersebut dengan mudah.²

¹Ira Restu Kurnia, Sri Hartinah Pasha Caroline, and Sarah Saripah, 'Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS', *Lingua: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2.2 (2021), 1-7.

²Thobroni, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), p. 17.

Metode pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau peserta. Metode pembelajaran di kelas akan efektif jika dipengaruhi oleh faktor objektif, faktor terkait siswa, faktor situasional, dan faktor spesifik guru. Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan aktivitas siswa di sekolah harus menguasai, mengetahui dan memahami berbagai macam metode pembelajaran. Metode pembelajaran berperan sebagai sarana pencarian informasi dari guru kepada siswa. Metode pembelajaran di kelas akan efektif jika dipengaruhi oleh faktor objektif, faktor terkait siswa, faktor situasional, dan faktor spesifik guru. Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam suatu metode sekolah harus menguasai, mengetahui dan memahami berbagai jenis pembelajaran.

2. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran bermain peran harus menjadi bagian dari bagaimana materi dikomunikasikan kepada siswa. Secara teknis, guru mengatur prosesnya, tetapi permainan peran dapat dilakukan secara langsung oleh guru tetapi juga dengan partisipasi siswa.

Khusus untuk dokumen yang membutuhkan pemaknaan langsung dan perkembangan emosi siswa, siswa memainkan peran tersebut dengan cara menyajikan materi dengan metode bermain peran.³ *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode ini meliputi kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan menginterpretasikan suatu peristiwa. Bermain peran adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penilaian siswa. Permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak orang, tergantung dari apa yang dimainkan. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk secara langsung berpartisipasi dalam pembelajaran, menguasai mata pelajaran berdasarkan kreativitas dan ekspresi siswa dengan cara mengungkapkan imajinasi yang berkaitan dengan mata pelajaran

³Melda Pasalbesy, 'Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Aktifitas Siswa Pada Pelajaran PAK', *Lingua: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5.1 (2019), 55-56.

yang dipelajari tanpa terputus. terbatas pada kata-kata dan tindakan, tetapi tidak di luar kemampuan siswa. dokumen studi.⁴

Bermain peran (*role-playing*) adalah tindakan mengikuti peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana sejarah. Melalui *role-playing*, siswa berusaha mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan mendemonstrasikan dan mendiskusikannya, sehingga siswa dapat bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. memecahkan masalah yang berbeda. Mengutip Shaftel dalam Mulyasa, tahapan pembelajaran peran meliputi: “a. menghangatkan dan memotivasi siswa, b. memilih peran c. menyusun langkah-langkah peran d. mempersiapkan pengamat, e. mempersiapkan pengamat, f. tahap pelepasan, g. tahap diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi I, h.kembali, dan,i.diskusi dan evaluasi tahap II,j.berbagi pengalaman dan mengambil keputusan”.⁵

Seperti disebutkan, ada banyak strategi pembelajaran baru. Diantara berbagai strategi pembelajaran baru tersebut sebenarnya dapat

⁴Nurul Makrifah and others, ‘Development of Role Play Learning Methods to Improve Speaking Ability in Basic School Student’, *Lingua: Journal of Education*, 3.2 (2020), 58–60.

⁵Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), pp. 25–26.

digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. Hal ini merupakan upaya untuk mengembangkan metode lama yang terkadang dipandang kurang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode bermain peran yang merupakan salah satu metode dari model pembelajaran sosial. Pembelajaran bermain peran adalah metode yang digunakan untuk mempresentasikan peran dunia nyata dalam kelas/pertemuan bermain peran, yang kemudian digunakan sebagai bahan refleksi bagi siswa untuk membuat penilaian. Teknik ini lebih berfokus pada masalah yang disajikan dalam pertunjukan daripada kemampuan pemain untuk bermain peran.

3. Langkah-Langkah dan Persiapan *Role Playing*

Agar proses pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* tidak terlalu kaku, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan dan pemanasan, Bermain peran dimulai dengan persiapan, dimana guru menyajikan kepada

siswa suatu masalah atau kasus yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari.

- b.** Memilih pemain, Untuk memilih siapa yang akan berperan atau berperan sebagai pemeran dalam sebuah lakon, siswa dan guru dapat berdiskusi. Guru dapat memilih siswa yang cocok untuk memainkan peran yang diperlukan. Tawarkan kesempatan kepada siswa yang tertarik untuk mengirimkan. Itu membuat siswa lebih percaya diri.
- c.** Mendekorasi ruang kelas, setelah semua pemain terpilih, Guru dapat melibatkan siswa lain dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan Kerjasama kepada para siswa.
- d.** Memainkan peran, bermain peran atau role playing dilakukan secara spontan. Mungkin pada awalnya banyak anak yang bingung dalam bermain peran, padahal belum memainkan peran yang benar. Mungkin juga ada orang yang memainkan peran yang bukan miliknya. Nah, disinilah peran guru.

- Guru bisa menghentikan permainan dan mengarahkan alur pertunjukan.
- e. Diskusi dan evaluasi, Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan permainan tadi. Kemudian ajak mereka untuk melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Guru juga dapat mengarahkan pada realita kehidupan nyata. Ajak siswa membandingkan bagaimana hal-hal yang terjadi dalam alur cerita yang diperankan teman-temannya terjadi di dunia nyata dan berikan siswa kesempatan untuk menyimpulkan.
 - f. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan, Setelah siswa mampu membuat perbandingan antara cerita dan realita, saatnya guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait dengan topik role-play yang dibawakan. Siswa kemudian akan menarik kesimpulan.⁶

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

⁶B.Uno, p. 27.

Permainan memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial yaitu belajar berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup bermasyarakat pada umumnya. Permainan mempromosikan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan serta menyempurnakan keterampilan motorik kasar dan halus. Bermain juga membantu anak-anak memahami tubuh mereka: fungsinya dan bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran. Anak-anak dapat menemukan permainan yang menyegarkan, menyenangkan dan memuaskan. Meskipun metode ini memiliki banyak keuntungan untuk digunakan, metode ini juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

1. Jika siswa tidak mempersiapkan diri dengan baik, mereka mungkin tidak akan mengikuti ujian dengan serius.
2. Bermain peran mungkin tidak berjalan dengan baik jika suasananya tidak mendukung,
3. versus Memainkan peran tidak selalu sesuai dengan harapan orang yang memainkannya.
4. Siswa sering merasa kesulitan untuk bermain peran dengan baik, apalagi jika tidak dibimbing.

5. Bermain membutuhkan waktu lama.

c. Perencanaan Penggunaan Metode *Role Playing*

a. Persiapan untuk bermain peran

- 1) Memilih topik permasalahan yang memiliki unsur-unsur berbeda dan kemungkinan solusinya
- 2) Memberi arahan kepada siswa dalam situasi dan masalah yang dihadapi.

b. Memilih teman

- 1) Pilih tanpa ada unsur paksaan
- 2) Pilih pemain yang dapat memahami perannya
- 3) Hindari pemain yang ditunjuk oleh siswa atau pelajar
- 4) Pilih beberapa pemain agar tidak ada siswa yang bermain dua peran
- 5) Setiap kelompok maksimal 5 orang
- 6) Hindari siswa peran yang hampir sama dengan kehidupan sehari-hari.

c. Pelaksanaan metode pembelajaran

- 1) Batas waktu lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan di interupsi
- 2) Jangan menilai aktingnya, balasannya, dan lain- lain

- 3) Biarkan siswa bermain sesuai dengan alur cerita yang diperankan
- 4) Jika ada masalah, hal yang dapat dilakukan, yaitu: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
- 5) Jika pemain tersesat, lakukan: ulangi situasi dan masalah, persiapkan apa yang harus dilakukan, hentikan dan arahkan kembali, dan mulai lagi setelah penjelasan singkat
- 6) Jika seorang siswa mengganggu: Berikan peran khusus, lewati, jangan biarkan penonton mengganggu Anda. Jika Anda tidak setuju dengan cara teman-temannya memainkannya.⁷

d. Penilaian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Dalam pembelajaran proses pembelajaran sosial, model role playing dapat dibuat dengan mengamati tingkah laku siswa dalam proses belajar dan bekerja. Selain penilaian proses pembelajaran sosial model bermain peran juga terdapat

⁷Degeng, p. 14.

penilaian hasil. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan alat penugasan.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kesuksesan akademik merupakan gabungan dari dua kata, yaitu sukses dan belajar, dalam setiap kata itu memiliki arti tersendiri. Dalam kamus besar Indonesia, prestasi adalah hasil yang dicapai

(dari apa yang dilakukan, dilakukan, dll.). Sukses dapat dipahami sebagai hasil yang dicapai karena kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda secara khusus reputasi. Kemudian di Indonesia menjadi prestasi, yaitu hasil dari suatu usaha. Istilah hasil belajar (sukses) berbeda dengan belajar (belajar hasil). Keberhasilan akademis sering menjadi perhatian dengan aspek pengetahuan sekaligus hasil belajar termasuk aspek pelatihan peserta didik. Belajar adalah suatu proses usaha seseorang untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari

pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan.

Oemar Hamalik dalam bukunya *The Teaching and Learning Process* menyatakan bahwa belajar memodifikasi atau memperkuat perilaku melalui pengalaman (belajar diartikan sebagai mengubah atau memperkuat perilaku melalui pengalaman). Dalam pengertian ini, belajar adalah proses aktif, bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya untuk mengingat tetapi lebih mendalam untuk pengalaman. Hasil belajar bukanlah penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku. Keberhasilan akademik dapat diukur dengan seberapa baik Anda, bisapembelajar mencatat sesuatu yang telah dipelajarinya kesehariannya. Prestasi belajar bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.⁸

⁸Syaiful Bakhri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994) p. 24.

Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki beberapa kegiatan untuk merangsang siswa untuk praktek komunikasi. Salah satu kegiatan yang merangsang siswa untuk berbicara adalah bermain peran. Permainan peran dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain, dengan bermain peran di kelas siswa dapat melatih bahasa yang dimiliki sehingga menumbuhkan pembelajaran yang kreatif di luar kelas. Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam memikirkan bagaimana mereka tidak akan takut dalam berbicara. Metode *role playing* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, dengan menggunakan teknik *role playing* siswa dengan mudah menunjukkan kompetensi berbicara yang dimiliki tanpa takut untuk membuat kesalahan.⁹

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Siswa dapat mencapai keberhasilan akademik melalui upaya perubahan perilaku tersebut antara lain domain kognitif, afektif,

⁹Fida Nururumah, Farid Yahya Kano, and Aris Setiawan, 'Improving Speaking Ability of Kindergarten Students by Using Role Playing', *Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Sidoarjo*, 1.1 (2013), 40-43.

dan psikomotor, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Efisiensi Pembelajaran siswa tidak sama karena ada. Beberapa faktor mempengaruhi keberhasilannya dalam proses pembelajaran. Slameto berpendapat bahwa faktor mempengaruhi kinerja akademik dari semua jenis, namun dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu unsur faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar, dan sekaligus Faktor eksternal adalah faktor di luar individu.¹⁰

a. Faktor-faktor Intern

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik mengacu pada kondisi pada organ tubuh yang mempengaruhi kesehatan. Pembelajaran seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu. Disabilitas juga mempengaruhi belajar. Siswa dengan ketidakmampuan belajar juga terganggu. Jika ini terjadi, ia harus belajar di lembaga

¹⁰Slameto, p. 54.

pendidikan khusus atau mencari alat membantu menghindari atau mengurangi efek disabilitas.

2) Kecerdasan atau Intelegensi

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik mengacu pada kondisi pada organ tubuh yang mempengaruhi kesehatan. Pembelajaran seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu. Disabilitas juga mempengaruhi belajar. Siswa dengan ketidakmampuan belajar juga terganggu. Jika ini terjadi, ia harus belajar di lembaga pendidikan khusus atau mencari alat membantu menghindari atau mengurangi efek disabilitas.

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar dan kemampuan ini baru berubah menjadi kemampuan nyata setelah belajar atau berlatih. Bakat adalah keterampilan khusus yang dimiliki siswa dalam bidang tertentu. Seseorang dikatakan berbakat jika menguasai bidang studi yang ditunjukkan dengan hasil yang baik.

4) Minat

Hobby berarti kecenderungan dan semangat yang kuat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah perasaan tertarik terhadap sesuatu/aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat yang kuat terhadap suatu objek akan membuat siswa lebih serius dalam mencapai apa yang ingin dicapai.

5) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Seorang siswa harus memiliki perhatian terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Prestasi belajar siswa akan baik bila perhatian pada pelajaran baik, dan akan menurun bila perhatiannya berkurang.

6) Motivasi Siswa

Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan tindakan atau tindakan tertentu. Tindakan belajar terjadi sebagai akibat dari memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan belajar.

7) Sikap Siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan bereaksi atau bereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, dan barang, baik positif maupun negatif. sikap siswa terhadap tema yang akan mempengaruhi kesuksesan mempelajari.

b. Faktor-Faktor Ekstern

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama anak dididik, sehingga secara langsung maupun tidak langsung keberadaan keluarga akan mempengaruhi keberhasilannya dalam belajar. anak-anak. Siswa belajar akan menerima pengaruh keluarga tercermin dari pola asuh, hubungan antar anggota keluarga, suasana keluarga, keadaan ekonomi keluarga, pemahaman orang tua dan latar belakang budaya.

2) Faktor Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan

keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat.

3) Lingkungan Masyarakat

Masyarakat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan mahasiswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi aktivitas siswa dalam masyarakat, media massa, pergaulan dan bentuk kehidupan dalam masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal mahasiswa akan mempengaruhi prestasi akademik seorang mahasiswa.

Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Apabila dalam proses pembelajaran, siswa salah dalam mengisi faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Cara Menentukan Prestasi Belajar

Salah satu dari cara evaluasi atau menentukan prestasi belajar adalah Assesment. Assesment merupakan program penilaian

untuk menggambarkan prestasi yang dicapai oleh siswa sesuai kriteria yang ditetapkan. Selain itu, kata evaluasi juga dikenal dengan kata tes, ujian, dan ulangan.

Pada dasarnya cara menilai prestasi belajar siswa dilakukan dengan tiga cara, yaitu tes diagnostik, tes sumatif, dan tes profil. Sedangkan bentuk ujian yang diberikan dapat berupa ujian tertulis, ujian lisan dan ujian praktek. Berkat tes ini, kami akan mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam bidang tertentu dan kami akan segera mengevaluasinya. Penilaian merupakan hal yang paling penting agar kegiatan pembelajaran kedepannya menjadi lebih efektif. Adapun jenis tes yang dapat digunakan sebagai cara mengukur prestasi belajar siswa yaitu:

- a. Tes Diagnostik, secara khusus tes digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan seorang siswa dengan melihat tanda-tanda awal. Sehingga pro dan kontra dapat disikapi dengan baik.
- b. Tes Sumatif, adalah tes yang biasanya dilakukan pada akhir semester dan merupakan cara yang paling tepat dan banyak digunakan untuk menilai prestasi siswa. Dari tes ini dapat

diketahui tingkat keberhasilan siswa berdasarkan hasil tes yang dilakukan guru terhadap siswa.

- c. Tes Formatif, yaitu Tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran tertentu. Tes pembentukan diberikan untuk meningkatkan proses pembelajaran, misalnya ulangan harian.

D. Pendidikan Agama Kristen (PAK)

1. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Istilah Pendidikan Agama Kristen (PAK), berasal dari bahasa Inggris, secara khusus Christian Education berarti pendidikan Kristen. Di Indonesia, istilah PAK mengacu pada pendidikan formal namun diberi nuansa Kristiani. PAK juga dapat diajarkan di sekolah-sekolah yang diselenggarakan oleh Gereja atau oleh lembaga atau lembaga Kristiani.

Menurut Agustinus, PAK adalah pendidikan yang bertujuan agar manusia melihat Tuhan dan hidup bahagia, dimana siswa diajarkan sepenuhnya dari kalimat pertama kitab Kejadian “pada mulanya Tuhan menciptakan langit dan bumi”.

Sementara itu, Marthen Luther berpendapat bahwa PAK adalah pendidikan dengan melibatkan semua anggota gereja dalam pengajian teratur dan teratur sehingga mereka semakin sadar akan dosanya dan bersuka cita. dalam firman Tuhan, yang membebaskan mereka dan memperlengkapi mereka dengan sumber iman, pengalaman dosa, Alkitab, dan budaya yang berbeda. sehingga mereka dapat melayani orang lain, termasuk masyarakat dan negara, dan berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam persekutuan Kristiani.

2. Prinsip Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan umat beriman, yaitu untuk mewujudkan kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Jadi PAK memiliki prinsip dalam membangun pendidikan. Prinsip PAK adalah saling percaya dan kerjasama antara pendidik dan peserta didik.¹¹

3. Tujuan Pendidikan Agama Kristen

¹¹Weinata Sairin, *Identitas & Cirikas Pendidikan Kristen Di Indonesia* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2003), pp. 24-25.

Tujuan pendidikan agama Kristen adalah untuk mengajak, membantu dan memaparkan anak-anak pada kasih Allah yang sejati dalam Yesus Kristus. Jadi, di bawah bimbingan Roh Kudus, mereka masuk ke dalam persekutuan dan hidup di dalam Tuhan. Ini terungkap dalam cintanya kepada Tuhan dan sesama, yang diungkapkan dalam kehidupan sehari-hari. Baik dalam perkataan maupun perbuatan sebagai anggota tubuh Kristus. Selain untuk memenuhi kebutuhannya, anak mengalami perubahan pengetahuan dan perubahan perilaku.¹²

Sam 2:1).¹³ Dalam buku Eka Darmaputera memaparkan bahwa Magnificat juga dapat dilihat dari Hana yang selalu mengingat Tuhan.¹⁴

Nyanyian pujian Maria dinyanyikan dengan penuh penghayatan atas ketaatannya kepada Tuhan.¹⁵ Nyanyian pujian Maria menyampaikan Tuhan tidak pernah meninggalkan orang-orang lemah.¹⁶ Maria

¹²Eka Budhi Santosa, Samsi Haryanto, and Joko Nurkamto, 'The Implementation Of Character Education in Kristen Pelita Nusantara Kasih Senior High School Surakarta', *Lingua: Jurnal Pena Ilmiah*, 2.3 (2018), 77–79.

¹³Matthew Henry, *Tafsiran Matthew Henry Injil Lukas 1-12*, Terjemahan. (Surabaya: Momentum, 2016), 48.

¹⁴Eka Darmaputera, *Iman: Menjawab Pertanyaan, Mempertanyakan Jawaban* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, n.d.), 37.

¹⁵Masao Takenaka, *Nasi Dan Allah* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1996), 43.

¹⁶Rolland A. Samson, *Berteologi Untuk Keadilan Dan Kesetaraan* (Yogyakarta: Kanisius, 2020),

menyampaikan pujian melalui nyanyian dengan maksud untuk mengakui kebesaran Allah yang telah menjadi juruselamat.¹⁷

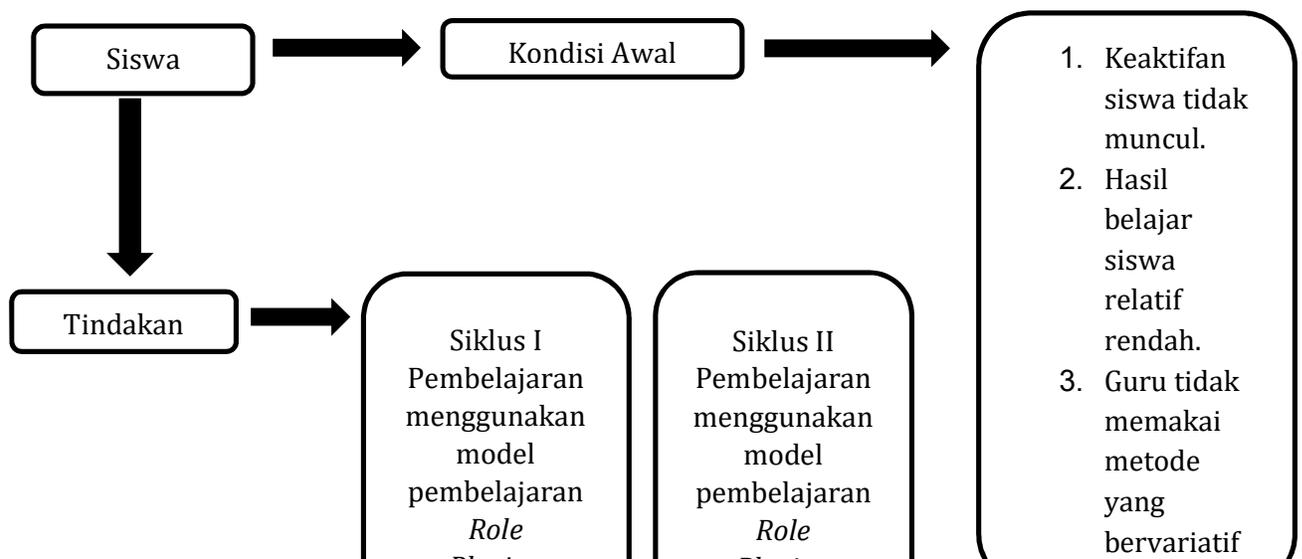
E. Kerangka Berpikir

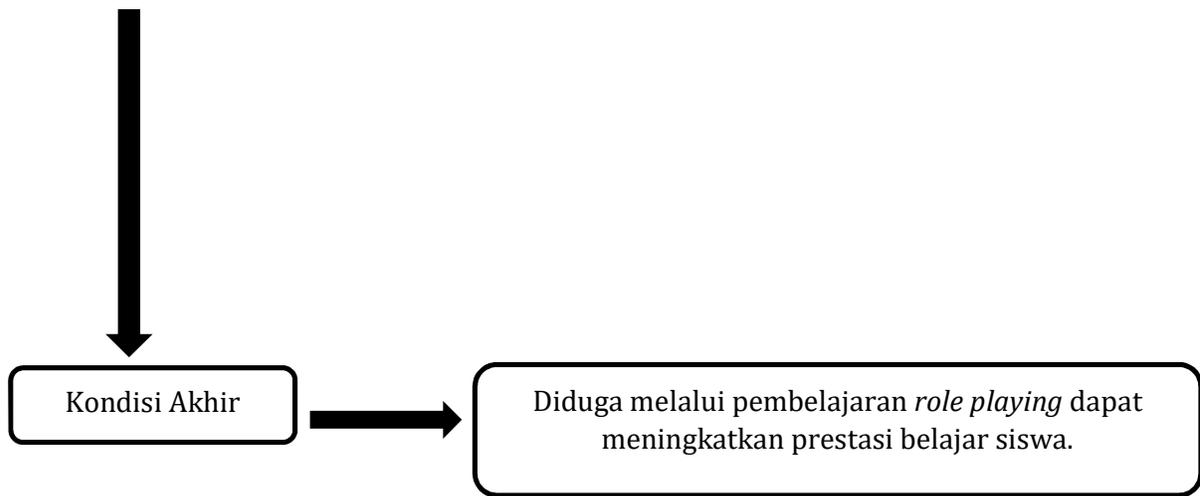
Siswa kurang menyukai mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen karena menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebagai mata pelajaran biasa dan sebagian siswa menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen itu membosankan dan diremehkan. agama Kristen. Faktor utama yang membuat siswa tidak menyukai pembelajaran pendidikan agama Kristen adalah guru kurang kreatif dan kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik, banyak guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bosan dan tidak ada interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Proses belajar. . Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil observasi kondisi awal siswa seperti yang tergambar dalam konteks menunjukkan bahwa siswa masih pasif, minat belajarnya rendah, dan didominasi oleh aktivitas guru. Selain itu daya tarik KKM belum

¹⁷E.P. Ginting, *Firman Hidup* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, n.d.), 70.

maksimal. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan. Penulis mencoba menerapkan role playing model. Model ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar, karena banyak penelitian lain telah menunjukkan bahwa penggunaan model role-playing dapat meningkatkan pembelajaran siswa secara signifikan. Dengan menggunakan model pembelajaran role playing siswa tidak lagi merasa bosan seperti sebelumnya ketika menjalani proses belajar mengajar tanpa menggunakan model ini.

Adapun kerangka pemikiran penelitian ini tersaji dalam gambar berikut ini:





F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, sebagai landasan kerja penelitian tindakan ini, dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: 1) Guru hanya menggunakan metode ceramah, 2) Metode pembelajaran kurang bervariasi, 3) Prestasi yang tidak mencapai KKM, 4) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran Agama Kristen.

Pelaksanaan langkah pembelajaran metode *role playing*, yaitu: 1) Pemanasan *warming up*, 2) Memilih pemain partisipan, 3) Menata panggung, 4) Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, 5) Permainan peran dimulai, 6) Diskusi dan mengevaluasi peran-peran

yang telah dilaksanakan, 7) Permainan peran ulang, 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi.

Kondisi akhir: 1) Guru lebih kreatif dalam KBM, 2) Siswa tertarik dalam pembelajaran agama Kristen, 3) Siswa mulai aktif dalam pembelajaran agama Kristen, 4) Hasil pembelajaran agama siswa meningkat, 5) Meningkatnya kualitas pembelajaran agama Kristen.

Kondisi awal: 1) Melalui metode *role playing*, aktivitas guru dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen meningkat, 2) Melalui metode *role playing*, aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen meningkat. 3) Melalui metode *role playing*, keaktifan siswa mulai meningkat dalam pembelajaran agama Kristen.

