

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAK di Kelas V SDN 94 Madandan”.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pengerjaan skripsi ini melalui begitu banyak hambatan dan rintangan bahkan boleh dikata skripsi ini jauh dari kata sempurna meskipun penulis telah mengerjakan dengan segala upaya. Namun demikian, penulis tetap berharap tulisan ini dapat berguna menjadi berkat bagi pembaca.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Joni Tapingku selaku Rektor Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja.
2. Mery Toban, S. Th, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Christian E. Randalele, M. Pd. K selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Kristen dan Ibu Lorista Rerung, S. Kom,

selaku staf prodi Pendidikan Agama Kristen yang selalu mengarahkan dan memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan di prodi Pendidikan Agama Kristen.

3. Dr. Setrianto Tarrapa, M. Pd. K selaku dosen wali penulis, terima kasih selalu memberi arahan, bimbingan juga motivasi selama penulis menuntut ilmu di kampus IAKN Toraja.
4. Dr. I Made Suardana, M. Th selaku pembimbing I dan Algu Sambi Pabangke, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
5. Dr. Syani B. Rante Salu, M. Pd. K selaku penguji I dan Novita Toding, M. Pd selaku penguji II yang telah banyak memberi masukan dan arahan kepada penulis dalam ujian skripsi.
6. Segenap dosen dan tenaga kependidikan IAKN Toraja yang sudah dengan penuh kesabaran dalam mendampingi, mengarahkan, dan memperlengkapi penulis melalui pengajaran yang diberikan selama penulis menuntut ilmu di bangku kuliah.
7. Ribka Matasak, S. Pd selaku kepala sekolah SDN 94 Madandan yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian. Ibu Lince

Karombang S. Th selaku guru Pendidikan Agama Kristen di SDN 94 Madandan dan sekaligus sebagai guru pamong dalam melaksanakan PPL dan penelitian ini.

8. Andarias Manting, S. Th selaku kepala unit perpustakaan IAKN Toraja bersama dengan semua staf yang dengan setia melayani dalam perpustakaan serta memberikan kesempatan untuk meminjam buku.
9. Kedua orang tua terkasih yang tulus ikhlas dengan penuh kasih sayang, perhatian, penuh kesabaran dalam mendidik, menasehati, memotivasi dan mendoakan serta terus berusaha menjadi orang tua yang baik bagi penulis sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
10. Segenap keluarga penulis baik itu dari pihak ibu maupun dari pihak ayah, yang selalu mendukung melalui doa, memberikan semangat dan nasehat-nasehat serta materi untuk keperluan penulis.
11. Sahabat seperjuangan selama penulis menuntut ilmu di IAKN Toraja yaitu Nofriana, Hazaryani, Febriani Novita, Maria Sitti, Anis, dan Rikha Tangdo, terima kasih karena selalu bersama berbagi suka duka dengan penulis, dan selalu memberikan semangat, dukungan serta membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penulisan skripsi ini.

12. Maria Novita, Fitri Yani, dan Nova Rede sebagai rekan-rekan bimbingan dan pejuang ACC yang senantiasa memberikan motivasi, semangat bagi penulis selama menyusun skripsi.
13. Seluruh teman-teman angkatan 2018, secara khusus teman-teman kelas C PAK. Terima kasih untuk setiap kebersamaannya baik suka maupun duka selama berproses bersama untuk menimba ilmu di kampus tercinta IAKN Toraja.

Penulis tidak mampu membalas satu persatu atas semua yang telah diberikan kepada penulis, baik melalui materi maupun non materi. Kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangsuhnya dalam penyelesaian proposal ini, kiranya Allah sumber sejahtera senantiasa menyertai dan memberkati kita semua.

Tana Toraja, 30 September 2022

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada pada diri manusia. Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan sesamanya.¹ Pendidikan dapat berlangsung di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah menciptakan lingkungan yang kondusif dan terencana demi terjadinya proses pendidikan bagi siswa sehingga mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran.²

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dan yang paling penting yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan itu meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu adanya partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan

¹Yayan Alpin and others, 'Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia', *Lingua: Jurnal Buana Pengabdian*, 1.1 (2019), 66–72.

²Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), p. 20.

ketercapaian siswa terhadap kompetensi pembelajaran sebagaimana yang ditentukan. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa.³

Aktivitas belajar dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan pembelajaran yang ditentukan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar. Siswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka semakin tinggi prestasi.

Model pembelajaran merancang pembelajaran dan merencanakan aktifitas belajar mengajar, sedangkan manfaat metode pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar.⁴ Metode pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

³L. Hakim and I. L. Khusniya, 'Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris', *Lingua: Jurnal Tatsqif*, 1.1 (2019), 40–44 (pp. 40–44).

⁴Nyoman. S Degeng, *Ilmu Pembelajaran: Klarifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori Dan Penelitian* (Jawa Barat: Kalam H, 2013), p. 35.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran. Untuk menjawab tantangan perkembangan zaman, guru harus mampu berinovasi dalam penerapan metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar.⁵

Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kelas. Untuk itu, perlu adanya metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud pembelajaran sosial yang menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap yang demokratis dan menghargai setiap perbedaan yang dimiliki dengan menerapkan metode pembelajaran *yang lebih menarik dan kreatif*

⁵Ismawati Alidha Nurhasanah Atep Sujana and Ali Sudin, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhhluk Hidup Dengan Lingkungannya', *Lingua: Jurnal Pena Ilmiah*, 1.1 (2016), 80-82.

sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.⁶

Metode yang tepat dan sangat efektif untuk diterapkan yakni dengan menggunakan metode *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa/peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup.

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari 1 orang, bergantung pada apa yang diperankan.⁷ Metode pembelajaran *role playing* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan tersendiri untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Adapun kelebihan-kelebihan dari metode *role playing* yakni sebagai alat penyampain materi pembelajaran, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan

⁶Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Scpindo Media Pustaka, 2019), p. 25.

⁷Agus Yulianto and others, 'Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP', *Lingua: Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2.3 (2020), 60–61.

terciptanya suasana pembelajaran yang demikian tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan.

Metode pembelajaran role playing bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode role playing diharapkan bisa mengaktifkan siswa pada materi yang diberikan.⁸

Setiap siswa memiliki tingkat keaktifan yang berbeda-beda dalam belajar, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih aktif dalam proses belajar daripada siswa yang minat belajarnya sangat rendah sehingga berpengaruh terhadap prestasi siswa. Ketidamampuan siswa terkait dengan kurangnya keaktifan dalam belajar sangat berkaitan erat dengan tidak variatifnya metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar.

⁸Mulya Yusnarti and Lili Sutyaningsih, 'Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Lingua: Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 2.3 (2021), 253–361.

Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan observasi awal di SDN 94 Madandan. Seorang guru Pendidikan Agama Kristen di SDN 94 Madandan juga mengatakan bahwa “Memang tingkat keaktifan belajar siswa sangat berbeda-beda sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya. Hal ini terjadi karena siswa lebih menyukai praktek daripada hanya sekedar materi”.⁹ Sekaitan dengan hal tersebut, peneliti akhirnya memfokuskan untuk meneliti pada siswa kelas V di SDN 94 Madandan yang memiliki prestasi belajar yang masih rata-rata di bawah KKM 75. Hal tersebut terbukti disaat pelajaran berlangsung cenderung monoton yang berpusat pada guru. Siswa diberi sedikit ruang untuk aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung hanya menulis penjelasan dari guru dan mendengarkan informasi dari guru saja. Sehingga siswa tidak termotivasi dalam proses pembelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar menjadi kurang optimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti bahwa ada sebagian besar siswa kelas V SDN 94 Madandan hasil belajarnya kurang dalam mata pelajaran

⁹Lince Karombang, *Wawancara Oleh Penulis* (Tana Toraja, 2022).

Pendidikan Agama Kristen, siswa dikatakan tuntas apabila \geq dari KKM 75.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, misalnya dengan memilih metode pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya prestasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerja sama, komunikatif dan mempraktekkan suatu kejadian. Sehingga siswa dapat menumbuhkan keaktifan serta menghasilkan prestasi pada proses pembelajaran.¹⁰ Berdasarkan hal tersebut, peneliti kemudian melihat bahwa siswa sangat membutuhkan sebuah pendekatan atau metode dalam pembelajaran agar keaktifan siswa dalam belajar bisa meningkat.

¹⁰Arsyad and Wahyu Bagja Sulfemi, 'Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS', *Lingua: Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS INdoensia)*, 3.2 (2018), 41–46.

Peneliti kemudian memilih untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran agama Kristen, karena pada metode pembelajaran *role playing* ini siswa dibentuk berkelompok dalam pembelajaran, kemudian mempraktekkan dialog atau sebuah cerita (bermain peran). Jadi dengan adanya praktek seperti itu, maka peneliti berharap bahwa hal tersebut akan membuat siswa tertarik untuk belajar, dan pada akhirnya prestasi siswapun dapat meningkat pada mata pelajaran agama Kristen.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan esensi permasalahan/latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PAK di kelas V SDN 94 Madandan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PAK di kelas V SDN 94 Madandan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengembangan pengetahuan bagi mahasiswa Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja mengenai metode pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan kepada guru-guru bahwa dalam menciptakan pembelajaran PAK secara produktif dan profesional adalah suatu hal yang sangat penting untuk digunakan pada proses pembelajaran, sekaligus secara psikis, membentuk kesadaran kepada guru untuk memperbaiki diri sebagai guru profesional.

b. Bagi Siswa

Bermanfaat agar dapat menarik perhatian siswa supaya aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Kristen sehingga menghasilkan prestasi yang baik dengan pembelajaran metode *role playing*.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah informasi dan memperkaya pengetahuan tentang metode pembelajaran, sekaligus sebagai acuan awal untuk mempersiapkan diri sebagai guru PAK ke depan. Selain itu, sebagai syarat utama dalam menyelesaikan program studi pendidikan S1 di IAKN Toraja.

d. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Sebagai acuan berpikir dalam tulisan ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan yang terdiri dari tiga (3) bab, yakni:

BAB I Pendahuluan yang di dalamnya mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka yang di dalamnya penulis akan menguraikan metode pembelajaran *role playing* yakni, pengertian metode pembelajaran, pengertian metode pembelajaran *role playing*, langkah-langkah dan persiapan *role playing*, kelemahan dan kelebihan metode *role playing*, perencanaan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dan penilaian penilaian metode pembelajaran *role playing*. Dijelaskan pula hal mengenai keaktifan belajar siswa yaitu pengertian keaktifan belajar siswa, indikator keaktifan, jenis-jenis aktifitas belajar, dan karakteristik aktivitas belajar yang optimal (belajar aktif). Serta menguraikan tentang Pendidikan Agama Kristen (PAK), yakni pengertian Pendidikan Agama Kristen (PAK), dasar Pendidikan Agama Kristen (PAK), prinsip Pendidikan Agama Kristen (PAK), dan tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK).

BAB III Metode penelitian yang berisi setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator capaian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian yang berisi penjelasan persiklus dan analisis data.

BAB V Penutup yang berisikan kesimpulan serta saran-saran.

