PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan membudayakan manusia muda atau membuat orang muda hidup berbudaya sesuai standar yang diterima oleh masyarakat. Menurut Undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[[1]](#footnote-2) Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa.[[2]](#footnote-3) Pendidikan merupakan kegiatan dinamis dalam kehidupan setiap orang yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, mentalnya, emosinya, sosialnya, dan etikannya.

Dengan kata lain pendidikan merupakan suatu kegiatan dinamis yang mempengaruhi seluruh aspek kepribadian dan kehidupan individu. Jadi, pendidikan bertujuan untuk mencapai suatu kepribadian secara terpada antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan keterampilan, namun sangat luas untuk

mencakup usaha dalam mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai individu untuk mengembangkan kemampuannya sehingga bermanfaat untuk kepentingan dalam hidupnya, atau sebagai warga negara. Dalam mencapai tujuan tersebut pendidikan perlu melakukan usaha yang disengaja dan terencana.[[3]](#footnote-4) Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang baik, Karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan, baik sebagai individu maupun kelompok dalam masyarakat.

Pendidikan Agama Kristen merupakan pendidikan dapat melakukan peran dalam mengembangkan generasi untuk membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif baik bagi dirinya maupun lingkungan sekitarnya.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional, yaitu: "Wajib Belajar merupakan tanggung jawab negara yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat."[[4]](#footnote-5) Tanggung jawab negara yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat."

Proses pembelajaran yang baik adalah suatu proses yang memungkinkan terjalinnya suatu potensi peserta secara optimal. Komunikasi yang diharapkan bukan saja komunikasi logis tetapi komunikasi antara guru dan peserta didik. Pada kenyataanya setiap proses pembelajaran masih banyak terjadi interaksi satu arah dimana guru aktif mendominasi pembelajaran. Kemampuan sebagai seorang pendidik adalah usaha meningkatkan mutu pendidikan disekolah secara langsung dan aktif bersinggungan dengan peserta didik. Karena pendidikan sangat berkaitan erat dengan guru. Guru sangat berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dikatakan bahwa pembelajaran dapat berhasil apabila seorang pendidik berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Oleh karena itu guru perlu mengetahui kondisi-kondisi dan keadaan siswa yang akan mengikuti pembelajaran.[[5]](#footnote-6)Menurut B.F Skinner belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan (reinforcement), sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya pujian (rewards) dari guru atas hasil belajamya. Menurut Benjamin S.Bloom bahwa belajar adalah perubahan kualitas kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidup peserta didik, baik sebagai pribadi dan anggota masyarakat maupun makhluk Tuhan yang Maha Eza.[[6]](#footnote-7) Dalam proses belajar mengajar khusunya pelajaran pendidikan agama kristen

siswa-siswi kurang aktif dalam belajar selama proses pembelajaran berlangsung secara khusus dalam proses pembelajaran pendidikan agama kristen pada kelas IV SD 233 Inpres Botang yang siswanya kurang aktif selama proses belajar mengajar.

Titik pusat dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana supaya peserta didik dapat memahami dan mempunyai minat belajar agar mampu memiliki daya saing. Tidak dapat disangkal bahwa terkadang pelaksanaan proses belajar-mengajar di kelas tidak berjalan secara maksimal karena kurangnya penerapan metode yang sesuai pada pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya menentukan model atau metode pembelajaran yang sempuma buat mendukung proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran keliru satu duduk perkara yang sering dihadapi adalah kurangnya minat siswa serta siswi dalam belajar sebagai akibatnya proses pembelajaran tidak maksimal untuk mengatasi duduk perkara tersebut perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran yang inovatif agar menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menarik supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Sekolah Dasar Inpres Botang yang berlokasi pada Jl. Poros Makassar Km. 3 Botang Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi selatan mengalami persoalan kurangnya minat pada belajar pendidikan agama Kristen. Siswa dan siswi kelas

IV Sekolah Dasar Negeri 233 Inpres Botang kurang aktif pada kelas serta hanya menunggu instruksi berasal guru saja.

Usaha-usaha yang dilakukan oleh pendidik tidak hanya berhenti pada pengorganisasian bahan ajar dan pengembangan kurikulum saja, tetapi dengan mengembangkan berbagai metode pembelajaran.[[7]](#footnote-8) Salah satu metode pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (role playing) dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Metode role playing adalah metode drama atau bermain peran. Metode ini melibatkan siswa dalam berakting sebagai suatu karakter dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui role playing ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenamya.

Metode pembelajaran role playing adalah satu metode pembelajaran sosial, yaitu suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pendidikan maka pendidik perlu memahami bahwa seorang pendidik berfungsinya memenangkan sebuah peperangan yaitu keberhasilan sebuah proses pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar atau kompetensi yang telah dijanjikan kepada siswa yang dibuktikan dengan adanya prestasi-prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Guru perlu mengetahui mengembangkan serta mempraktekkan sebuah metode belajar yang lebih efektif dan efesien yang membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu contoh metode pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah metode role playing. Adanya metode pembelajaran ini siswa dapat lebih efektif dalam belajar lebih dalam merangsang minat belajar dan perhatian setiap siswa dalam belajar khusus bagi siswa-siswi kelas IV SDN 233 Inpres Botang.[[8]](#footnote-9)

Indikator kelulusan dalam suatu pendidikan dapat diukur dengan kualitas lulusan yang ada. Hal ini merupakan titik pusat dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana agar siswa dapat memahami dan mengerti bahkan memiliki minat dalam belajar agar mampu memiliki daya saing. Secara khusus bagi siswa-siswi kelas IV SDN 233 Inpres botang yang mengalami kurangnya minat dalam belajar pendidikan agama kristen, Hal itu disebabkan karena merasa bosan dalam proses pembelajaran, Metode dominan ceramah dan juga masih terbawah belajar dirumah.Untuk mencapai kualitas pendidikan yang diharapkan perlu dibutuhkan dalam berbagai hal seperti tenaga pendidik, sarana prasarana dan penerapan metode-metode pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa terkadang proses belajar mengajar dalam kelas itu berjalan dengan maksimal karena penerapan metode tidak tepat dalam suatu pembelajaran.

Keberhasilan suatu pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang didalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait antara lain: guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat) dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dari uraian diatas Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[[9]](#footnote-10) Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan perubahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, perilaku, minat, watak, dan penyesuain diri.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik mengkaji dengan topik "Penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama kristen siswa kelas IV SDN Inpres Botang".

1. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan metode role playing untuk meningkatkan minat belajar pendidikan agama kristen siswa kelas IV SDN 233 Inpres Botang?

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini ialah

1. Untuk mengetahui penerapan metode role playing untuk meningkatkan minat.
2. Untuk meningkatkan minat belajar pendidikan agama kristen siswa kelas IV SDN 233 Inpres Botang.
3. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan sumbangsi pemikiran bagi guru di sekolah dan jurusan pendidikan agama kristen di IAKN Toraja secara khusus pada mata pelajaran strategi pembelajaran PAK, perencanaan pembelajaran PAK dan penelitian tindakan kelas.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Memberikan informasi bagi guru penerapan metode role playing dalam kelas agar bisa meningkatkan minat belajar siswa di SDN 233 Inpres Botang secara Khusus mata pelajaran Pendidikan agama kristen.
2. Menambah pengalaman bagi belajar siswa dengan metode role playing
3. Penelitian ini dapat di manfaatkan sebagai sumber pembelajaran bagi penulis untuk mengetahui cara yang harus dilakukan seorang guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Terutama dalam pemilihan metode pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan mendapat hasil yang baik, sehingga pada saat penulis menjadi seorang guru maka akan lebih mudah menerapkan metode pembelajaran tersebut.
4. Sistematika Fenulisan

BAB I Terdiri dari pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II Terdiri dari kajian pustaka bagian ini memuat tinjauan tentang metode pembelajaran, pengertian metode pembelajaran, pengertian metode role playing, tujuan role playing, kelamahan dan kelebihan role playing, cara mengatasi kelemahan role playing, pengertian minat belajar, pengertian belajar, ciri-ciri minat belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, landasan alkitab tentang minat belajar, kerangka berfikir, penelitian terdahulu dan hipotesis tindakan.

BAB HI terdiri dari metode penelitian meliputi, setting penelitian, rencana tindakan penelitian, indikator capaian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data dan teknis analisis data.

BAB IV pembahasan hasil penelitian yang meliputi penjelasan pra siklus, per-siklus, analisis dan pembahasan per-siklus.

BAB V penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

1. Grace Amiala A. Neolaka Amos Neolaka, Landasan Pendidikan (Depok: Kencana, 2017), 23. [↑](#footnote-ref-2)
2. Pengaruh Penarapan Think Pair Share terhadap Minat Belajar Peserta Didik yang Beragama Buddha (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 1. [↑](#footnote-ref-3)
3. Dwi Nugroho Hidayanto, Pengantar Ilmu Pendidikan (Depok: PT Raja Gravindo Persada, 2020), 1-3. [↑](#footnote-ref-4)
4. Undang-undang no. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional Https://www. pushdiklat.perpurms.go.id (diakses 17 Februari 2022). [↑](#footnote-ref-5)
5. Siti Nur Aidah, , Cara efektif penerapan metode dan model pembelajaran (Yogyakarta: KBM Indonesia, n.d.), 2. [↑](#footnote-ref-6)
6. M^. San Hanafy, “Konsep Belajar dan Perkembangan,” Jumal Lentera Pendidikan Vol 17 (2014): 67—71. [↑](#footnote-ref-7)
7. Buddha, Pengaruh Penampan Think Pair Share terhadap Minat Belajar Peserta Didik yang Beragama Buddha, 2-3. [↑](#footnote-ref-8)
8. Slameto, Belajar & faktor-faktor yang Mempengaruhi 0akarta: Rineka cipta, 2010), 2. [↑](#footnote-ref-9)
9. Nur Ainy Sri Andini, Metode Bermain Peran (Dotplus Publisher, 2021), 1-8. [↑](#footnote-ref-10)