

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode pembelajaran

Metode berasal dari dua kata yaitu "*metha*" yang artinya melalui atau cara melewati dan "*hodus*" artinya jalan atau cara. Jadi metode merupakan cara yang dilakukan seseorang dalam menjalankan suatu prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidikan dalam merencanakan atau mengimplementasikan suatu rencana yang telah disusun dalam bentuk praktis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.¹⁰

Jadi, Metode pembelajaran merupakan suatu sistem yang dilakukan seseorang dalam menjalankan perencanaan yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah metode pembelajaran *role playing* (bermain peran), yakni satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan setiap siswa. Metode *role playing* adalah salah

¹⁰Yetti Hidayatilah, *Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif* (Jawa Timur: CV Global Aksara Press, 2021), 7.

satu metode dalam suatu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Metode *role playing* (bermain peran) dapat diartikan sebagai suatu cara penguasaan pelajaran atau bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Baik itu dalam mengembangkan imajinasi, penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan tersebut akan membuat anak semakin meresapi perolehannya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran yaitu penentuan topik, penentuan anggota pameran, latihan singkat dialog dan pelaksanaan permainan peran.

Pengalaman yang diperoleh dari metode ini yaitu: kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama setiap peserta didik mampu mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi dalam pemecahan masalah.

Menurut Husein Achmad, *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan orang lain. Menurut Hartono, metode *role playing* adalah metode pembelajaran untuk

mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh. Menurut Siful Sagala yang dikuti dari buku Christina bahwa metode *role playing* adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.¹¹ Menurut Tangdilintin mengatakan bahwa *role playing* dapat disebut juga sosio drama.

Dia mengatakan bahwa metode ini dapat menunjukkan dampak dari tekanan kita berikan ke orang lain, mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata, dan menghentikan sementara suatu drama secara tepat untuk mencari tahu dan menrefleksikan perasaan yang ditujukan oleh peran tersebut. Menurut Fatmawati *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Menurut Kartini *role playing* adalah suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam drama. Menurut Jill Haffiel *role playing* merupakan jenis permainan gerak yang didalamnya terdapat tujuan aturan dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan.¹² Jadi, berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode yang digunakan dalam menyampaikan

¹¹Christina, *Mengajar Membaca Itu Mudah* (Yogyakarta: CV Alaf Media, 2019), 18–19.

¹²Ari Yanto, "Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal cakrawala.1 no.1* (2015): 54.

pembelajaran agar peserta didik dapat menghayati dalam proses pembelajaran dan dapat meminta subjek untuk memainkan peran tertentu melalui suatu interaksi dengan lingkungan sosialnya.

3. Tujuan role playing

- a. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia berguna sebagai sarana bagi siswa.
- b. Dapat menggali perasaan siswa.
- c. Memperoleh pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
- d. Mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah.
- e. Mendalami mata pelajaran dalam berbagai cara.

4. Langkah-langkah bermain peran (*Role Playing*)

a. Persiapan dan intruksi

- 1) Hal pertama yang perlu dilakukan oleh seorang pendidik yakni memilih masalah atau situasi yang akan dijadikan sebagai permasalahan dalam *role playing*, sehingga dapat dijadikan "socio-drama" yang akan diperankan oleh peserta didik. Diperlukan penjelasan dari pendidik tentang skenario peristiwa yang akan diangkat. Pada tahap ini diperlukan kerjasama antara pendidik dan peserta didik untuk menulis skenario serta konteks dan peran yang dinantikan akan dimainkan. Selain juga menentukan peserta didik yang akan dilibatkan, serta posisi dasar yang diperankan oleh

pelaku khusus. Perlu juga diperhatikan dalam memilih pelaku bermain peran sebaiknya dihindari dari tipe atau karakter yang sama dalam kehidupan nyata. Hal ini dilakukan agar pelaku bermain peran tidak merasa terganggu dengan karakter yang dimainkan.

- 2) Selanjutnya pendidik perlu melakukan latihan bersama seluruh peserta didik baik yang berperan aktif sebagai pelaku, atau sebagai pengamat aktif. Pemanasan ini sangat penting dilakukan untuk memaksimalkan berjalannya metode bermain peran. Latihan ini memudahkan peserta didik dalam membangun imajinasi dan kekompakan peserta didik dalam berinteraksi.
- 3) Pendidik menjabarkan intruksi khusus untuk semua pemain peran, intruksi ini melingkupi tentang latar belakang dan karakter dasar yang dapat disampaikan dengan verbal atau non verbal. Deskripsi secara detail terkait kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari pemeran perlu disampaikan saat persiapan. Selain itu juga penting dibentuk ruangan yang mendukung jalannya bermain peran.¹³
- 4) Langkah berikutnya pendidik meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait dengan situasi skenario permainan yang telah

¹³Yanto, *Metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ips* Ibid., 12-13.

berlangsung, baik secara pengahyatan terhadap karakter yang dimainkan maupun situasi. Kelompok yang telah ditunjuk sebelumnya diminta untuk menyampaikan masukannya berdasarkan kejadian yang telah diamati. Hal ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan dan pendampingan dari peserta didik agar apa yang telah disaksikan maupun diperankan memberi pemahaman yang baik untuk peserta didik dan bermakna langsung, yang diharapkan mampu menumbuhkan dan menguatkan pemahaman baru dalam mengamati dan peka terhadap situasi yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

b. Evaluasi Bermain Peran

Semua peserta didik yang mengikuti dan menyimak jalannya bermain peran ini diberi kesempatan untuk menyampaikan apa yang telah dilihat dan dirasakan. Misalnya, pesan dan kesan yang dirasakan dalam melaksanakan bermain peran, makna yang dapat diambil dalam cerita yang telah diperankan serta masukan sebagai perbaikan manakala akan melakukan bermain peran diwaktu yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut pendidik dapat melihat sejauh mana tingkat perkembangan, baik dari dimensi pribadi, sosial dan akademik peserta didik.

¹⁴ Ibid, 13-14.

5. Kelebihan dan Kelemahan bermain peran (*Role Playing*)

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut ini:

a. Kelebihan metode *Role Playing*

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
2. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
3. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar
4. Siswa bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
5. Permainan merupakan pertemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
6. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
7. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan.
8. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

9. Mengembangkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
10. Dapatkan menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan menghayati siswa sendiri.
11. Melatih siswa untuk mengingat peran drama yang akan di perankan, hal ini dikarenakan sebelum pantas, peserta didik diminta untuk memahami dan menghayati skenario yang diperankan.
12. Menumbuhkan dan menguatkan bakat peserta didik yang selama ini terpendam.
13. Terjalin hubungan kerjasama perasaan saling menghargai karya seorang.

b. Kelemahan Metode *role playing*

Metode ini memiliki beberapa kelemahan-kelemahan yaitu sebagai berikut:

1. Mayoritas peserta didik yang tidak terlibat dalam bermain peran, akan menjadi kurang aktif saat pelaksanaannya berlangsung, mereka hanya menjadi penonton pasif yang duduk sambil menyaksikan teman lain bermain.
2. Dibutuhkan arena bermain yang cukup lebar agar area gerak pemain menjadi bebas atau leluasa dalam bermain.

3. Sering kali mengganggu kelas lain dalam melaksanakan proses pembelajaran.¹⁵

6. Cara Mengatasi Kelemahan-kelemahan Metode *Role Playing*

Adapun cara mengatasi kelemahan dan penerapan metode role playing adalah sebagai berikut:

- a. Saat pendidik ingin memutuskan menggunakan metode bermain peran, tema materi dipilih sebaliknya berkaitan dengan permasalahan yang dekat dengan peserta didik, atau masalah yang saat itu booming dalam kehidupan nyata. Selain memudahkan peserta didik dapat memahami isi pesan peserta didik juga memiliki pengalaman belajar yang bermakna.
- b. Memberi penjelasan pada peserta didik bahwa dengan menggunakan metode bermain peran nantinya akan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.
- c. Agar peserta didik mampu memahami peristiwa, guru dapat menceritakan langsung saat berlangsungnya adegan bermain peran.
- d. Kiranya guru mengupayakan memberitahu peserta didik yang terlibat dalam pemain dalam menyampaikan kata-kata maupun gerakan, disesuaikan dengan naskah cerita atau tema yang dipilih saat itu.

¹⁵Yetti hidayatillah, *Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif*, 11–18.

B. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat

Minat adalah kecenderungan rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Minat pada dasarnya merupakan ketertarikan terhadap sesuatu hal. Menurut KBBI minat adalah suatu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan. Sehingga dari pendapat KBBI tersebut dapat disimpulkan bahwa minat memiliki 3 pengertian, yaitu kecenderungan, gairah dan keinginan. Sehingga minat adalah kecenderungan gairah dan keinginan. Jadi, minat belajar adalah suatu kecenderungan dan gairah yang tinggi dan keinginan terhadap sesuatu yang disertai dalam keadaan perasaan bahagia.

Minat dapat dinyatakan berdasarkan rasa suka dan ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat ini pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat atau semakin erat hubungan tersebut maka akan semakin tinggi minat tersebut. Minat dapat memberikan pengaruh terhadap situasi belajar dan memberikan keterbukaan untuk menerima ketertarikan terhadap sesuatu yang lebih baru. Peserta didik yang memiliki ketertarikan pada suatu subjek tertentu memiliki keinginan yang lebih untuk memberi perhatian yang besar pada subjek tersebut. Jadi, Minat

belajar dapat disimpulkan bahwa suatu ketertarikan atau rasa ingin tahu yang sangat tinggi pada sesuatu yang disertai dengan perasaan Bahagia

Ambo Enre berpendapat bahwa minat adalah sebagai suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap sesuatu berarti ada kecenderungan untuk memperhatikan dan mempunyai motivasi untuk melakukannya.¹⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa Minat adalah kecenderungan yang timbul dalam diri seseorang untuk beraksi yang menimbulkan motivasi pada dirinya untuk melakukan sesuatu.

2. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu usaha atau upaya yang dilakukan untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan ataupun keterampilan dengan adanya proses belajar maka akan memberikan gambaran pada siswa baik berupa pengetahuan atau tingkah lakuh yang akan menjadi tolak ukur dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Belajar juga dikatakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perbuhan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dilingkungannya.¹⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru.

¹⁶Ambo Enre Abdullah, *Pokok-pokok Layanan Bimbingan Belajar* (Ujung Pandang FIP IKIP, 1982), 95.

¹⁷Moh Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 7–8.

Menurut S. Nasution, Mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.¹⁸ Jadi, belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang melalui sejumlah pengalaman, pengetahuan, sikap dan penyesuaian diri.

Menurut Djramah dan Zain belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.¹⁹ Jadi, belajar adalah perubahan tingkah laku karena adanya berkat dan latihan.

Maka dengan demikian, berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan atau tingkah laku seseorang yang terjadi karena adanya perubahan dan berkat dalam diri seseorang.

3. Ciri-ciri minat belajar

Dalam minat belajar dapat timbul dalam diri seseorang karena adanya usaha atau proses aktivitas belajar. Adapun ciri-ciri minat belajar yaitu:

¹⁸Feidah Noorlaila Isti'adah, *Teori-teori belajar dalam pendidikan* (Jawa Barat: EDU Publisher, 2020), 11.

¹⁹Roberta Uron Hurit Dkk, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 2.

a. Perasaan senang

Perasaan adalah sesuatu tentang keadaan jiwa manusia dihayati secara senang atau tidak senang. Perasaan senang adalah dalam diri seorang merasa senang, bahagia, atau gembira.²⁰ Jika perasaan senang itu timbul maka timbul adanya minat.

b. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa yaitu dimana siswa-siswi ikut serta dalam proses pembelajaran.

c. Perhatian siswa

Perhatian siswa muncul karena adanya ketertarikan perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.²¹ Jadi, perhatian adalah sesuatu yang yang kita lakukan dan hanya berpusat pada titik tersebut.

d. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan perasaan merasa senang dimana kita menyukai pada sesuatu hal tatau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Contohnya

²⁰Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2004), 150.

²¹Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Bantul Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 20.

apabila kita menyukai pelajaran tersebut maka seseorang akan lebih giat dalam belajar pada pelajaran disukainya.

e. Antusias (semangat)

Antusias dalam kamus bahasa Indonesia berarti bergairah atau semangat.²²Antusias merupakan sikap perhatian berlebihan yang ditunjukkan terhadap sesuatu tertentu. Apabila dalam proses pembelajaran menarik perhatian peserta didik maka hal itu akan mengesampingkan pembelajaran tersebut.

Menurut Ahmad susanto dalam buku Syifa Fauziah minat memiliki beberapa ciri-ciri tersebut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan saat kegiatan belajar
- c. Memiliki perkembangan minat terbatas
- d. Minat dipengaruhi oleh budaya
- e. Minat berupa emosi yang ada pada jiwa
- f. Minat bersifat egoisme atau mementingkan diri sendiri artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.²³

²²Kamus bahasa indonesia, n.d.

²³ Syifa Fauziah, *Monograf efektivitas E-learning berbantuan edmodo terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa* (Lakeisha: Jawa Tengah), 24.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat dalam diri seseorang dapat timbul secara tiba-tiba namun minat tersebut ada karena pengaruh faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan ada juga yang berasal dari luar dirinya. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dalam faktor internal sangat mempengaruhi minat belajar karena meliputi kesehatan tubuh, apabila kesehatan terganggu maka siswa tidak fokus dalam belajar.

b. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani individu seseorang. Apabila kondisi fisik siswa tidak mendukung maka keberhasilan dalam belajar dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

c. Faktor kesehatan

Kesehatan adalah dimana keadaan kita dalam keadaan sehat baik jasmani maupun jiwa. Apabila Kesehatan seseorang terganggu maka proses belajar akan mempengaruhi semangat siswa dalam belajar. Agar siswa dapat belajar dengan sebaik mungkin maka harus mengusahakan kesehatan badan tetap terjamin dengan cara selalu istirahat yang cukup, berolahraga secara teratur dan makan makanan bergizi.

d. Cacat tubuh

Cacat tubuh merupakan sesuatu yang menyebabkan kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat dapat berupa buta, tuli, kaki patah, dan lumpuh. Jika salah satu anggota tubuh tidak dapat berfungsi dengan baik maka akan berpengaruh besar bagi aktivitas belajar.

e. Faktor Psikologis

1) Faktor intelegensi

Tingkat kecerdasan atau intelegensi yaitu kemampuan untuk berfikir, kemampuan dalam menerapkan pengetahuan yang sudah ada untuk memecahkan masalah. Intelegensi yang besar berpengaruh besar terhadap kemajuan belajar.²⁴ Siswa yang mampu memiliki tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai intelegensi yang tinggi. Tetapi siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajar.

2) Perhatian

Untuk mendapat hasil belajar yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap apa yang dipelajari. Untuk itu guru perlu mengusahakan bahan bahan pelajaran selalu menarik agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

²⁴Novrianti Lakawan, "Peran Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bagi Minat Belajar Siswa Kelas V" (STAKN Toraja, 2019), 26-29.

3) Minat

Minat adalah keadaan dimana diri seseorang dalam keadaan tertarik pada suatu hal dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

f. Faktor eksternal

1) Faktor keluarga

Masalah *broken home*. Masalah-masalah yang terjadi dari pihak orang atau keluarga akan memengaruhi minat belajar siswa. Disisi lain perhatian siswa dicurahkan pada kegiatan-kegiatan diluar sekolah. Pada saat diluar sekolah banyak hal yang bias menarik minat siswa terhadap belajar seperti kegiatan olahraga atau bekerja.²⁵Jadi faktor kurangnya minat belajar dari keluarga yaitu adanya broken home sehingga siswa merasa dirinya sebagai korban sehingga siswa tersebut tidak fokus dalam belajar sehingga minat tidak tumbuh dalam dirinya.

2) Faktor sekolah

Faktor dari sekolah dimana kurangnya minat belajar siswa karena disebabkan oleh sarana prasarana kurang lengkap sehingga siswa dalam proses belajar merasa tidak nyaman akhirnya mengakibatkan minat belajar siswa kurang.

²⁵Winda Anggrayani Uho, *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa* (Gorontalo: CV.Cahaya Arsh Publisher dan Prnting, 2021), 43.

4. Landasan Alkitab Tentang Minat Belajar

Dalam Alkitab terkadang hanya ditemukan persamaan pola antar isi Alkitab dengan sesuatu yang akan ditemukan. Minat belajar tidak langsung dituliskan dalam Alkitab namun ada pola kesamaan yang dapat ditemukan di dalamnya seperti dalam kitab injil Lukas 1:1 “Pada suatu kali Yesus sedang berdoa di salah satu tempat. Ketika Ia berhenti berdoa berkatalah seorang dari murid-murid-Nya kepada-Nya: “Tuhan, Ajarlah kami berdoa, sama seperti yang di ajarkan Yohanes kepada murid-muridnya”.

C. Kerangka Berfikir

Proses penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu pendidikan. Pendidikan adalah upaya sadar. Dalam proses pendidikan yang dilaksanakan memiliki tujuan dan capaian tertentu mengapa harus memiliki pendidikan. Namun dalam proses pendidikan yang dilaksanakan tidak selamanya akan berjalan maksimal seperti yang diinginkan utamanya dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas.

Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang diberikan seorang pendidik kepada anak didiknya agar terjadi sebuah proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta perubahan sikap dan keyakinan kepada peserta didik, untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan maksimal. Dalam hal ini guru diharapkan mampu dalam meningkatkan minat

belajar peserta didik dengan mendapatkan hasil yang baik. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila menggunakan metode atau model pembelajaran yang relevan. Oleh karena itu, pemilihan model atau metode pembelajaran sangat penting guna untuk menunjang proses pembelajaran.

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi yang dituangkan dalam bentuk drama. Metode ini pengalaman yang diperoleh yaitu kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran siswa dapat menggali perasaannya sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat tertarik, dan memiliki perasaan senang dan antusias dalam belajar dan mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan suatu masalah. Dalam penerapan metode *role playing* ini cara yang dilakukan dengan meminta siswa melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah dalam bentuk teks drama untuk diperankan masing-masing siswa, tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Alasan menerapkan metode *role playing* utamanya dalam hal meningkatkan minat siswa untuk belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen karena melalui metode *role playing* tersebut akan membantu siswa dalam belajar yaitu dapat menggali perasaannya dan mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah.

Maka dengan demikian, setelah menerapkan metode tersebut, maka diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih baik dalam proses atau cara pembelajaran bagi siswa utamanya didalam kemauan siswa untuk meningkatkan minat belajarnya dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik karena salah satu hal yang dapat mempengaruhi minat siswa adalah dengan adanya niat atau keinginan untuk tetap belajar.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilaksanakan oleh Telo Supriyanto (2015) dengan judul “ penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS” Dalam penelitian yang dilakukan tersebut, peneliti menemukan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar yang dilakukan oleh setiap siswa.

Penelitian ini juga dilaksanakan oleh Khohirun ni'mah (2015) dengan judul “ penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 kota Kediri. Peneliti meneliti siswa bisa aktif belajar pada materi yang diberikan terutama pelajaran sejarah.

Penelitian ini juga dilaksanakan oleh Sesilia Pradita Novita sari (2016) dengan judul “ penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan dan sikap bekerjasama dalam drama pada siswa kelas VIII B SMP

Institut Indonesia Yogyakarta. Peneliti ini meneliti adanya peningkatan dalam keterampilan dan sikap bekerjasama siswa kelas VIII B SMP Institut Indonesia.

Berdasarkan uraian peneliti terdahulu diatas, penelitian mendapatkan persamaan yaitu metode yang digunakan yaitu metode *role playing*, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Telo Supryanto meningkatkan hasil, pada penelitian Khohirun ni'mah meningkatkan keaktifan siswa kelas X IIS 3, pada penelitian Sesilia meningkatkan keterampilan dan sikap bekerjasama dalam drama pada siswa kelas VIII B. Sedangkan pada penelitian saya adalah meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 233 Inpres Botang.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan merupakan dugaan sementara terhadap rumusan yang menjadi masalah dalam penelitian. Hipotesis Tindakan ini jika metode *role playing* di terapkan maka minat belajar siswa dapat meningkat .