

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode *Role Playing*

1. Definisi Metode *Role Playing*

Metode berasal dari dua kata, yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti “melalui” dan *hodos* berarti “jalan”. Jadi, metode dapat diartikan sebagai cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan.¹ Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, metode adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan apa yang diinginkan, cara kerja yang teratur sehingga pelaksanaan suatu kegiatan dapat mudah dilakukan untuk mencapai tujuan.² Adapun definisi metode menurut para ahli yaitu: Rothwell dan Kazanas “metode merupakan proses dan pendekatan dalam menyampaikan informasi”. Lalu menurut Titus metode adalah cara dan langkah yang teratur untuk menegaskan bidang keilmuan”. Selanjutnya Macquarie mengatakan “metode adalah langkah dan cara untuk melakukan suatu hal, yang berkaitan dengan rencana yang akan dicapai”. Lebih lanjut menurut Wiradi menyebutkan bahwa metode adalah “langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun dengan baik.”³

¹ Imam Musbikin, *Guru Yang Menakjubkan* (Yogyakarta: Buku Biru, 2010), 278.

² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007).

³ Yunus dan Andi Risma Jaya, *Metode Dan Model Pengambilan Keputusan* (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2020), 20.

Jadi disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang teratur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dalam mendidik anak. Dengan menggunakan metode maka apa yang diajarkan kepada peserta siswa akan mudah untuk dipahami.

Metode bermain peran merupakan mengambil peran yang dimainkan dalam bersandiwara seperti masalah sosial atau psikologi. Bermain peran yaitu suatu bentuk pengajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan sikap, perasaan, dan sudut pandang orang lain.⁴ Dalam hal ini bahwa pendidikan agama kristen pada siswa melalui bermain peran adalah suatu upaya yang inovatif, karena dari bermain peran akan membantu siswa dalam mengembangkan karakter sejak dini.

Tujuan bermain peran adalah memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, tindakan dan diskusi. Oleh karena itu, banyak anak yang bertindak sebagai aktor dan yang lainnya sebagai pengamat. Melalui peran, anak akan berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan topik yang dipilih. Bermain peran juga dapat membangun kepercayaan diri, meningkatkan kreativitas dan membuka kesempatan untuk memecahkan masalah.⁵ Jadi disimpulkan bahwa tujuan dari

⁴ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, 246.

⁵ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 173.

bermain peran ialah membuat sejumlah anak dapat aktif, kreatif, percaya diri, dan bisa berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*.

Kelebihan dari metode *role playing*:

- a. Siswa lebih tertarik dengan pelajaran yang disajikan karena pelajarannya bervariasi.
- b. Karena mereka sendiri memainkan peran yang termasuk dalam bahan pelajaran, mereka dapat dengan mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut.
- c. Dalam peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan dirinya dalam karakter orang lain.
- d. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian dan kepedulian.

Kekurangan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Apabila siswa tidak menguasai tujuan instruksional, penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran tidak akan berhasil.
- b. Apabila siswa tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, *role playing* akan menjadi kacau.

- c. Jika siswa tidak dapat memainkan semua agenda dengan benar, maka tujuan dari metode ini tidak tercapai karena tidak dapat memberikan pemahaman yang utuh kepada semua siswa.
- d. Metode ini membutuhkan latihan terlebih dahulu, sehingga membutuhkan waktu bagi siswa untuk belajar.
- e. Butuh waktu yang cukup lama untuk mengimplementasikan *role playing*.⁶

3. Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing*.

Langkah-langkah untuk menerapkan pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Pemanasan. Guru berusaha memperkenalkan siswa dengan masalah yang mereka sadari adalah hal yang perlu dipelajari dan dikuasai setiap orang.
2. Memilih pemain (peserta). Siswa dan guru mendiskusikan karakter masing-masing pemain dan memutuskan siapa yang akan memainkannya. saat memilih pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya, atau siswa sendiri dapat menyarankan siapa yang akan memainkannya dan menjelaskan peran mereka.
3. Menata panggung. Dalam hal ini guru berdiskusi dengan siswa dimana dan bagaimana memainkan peran tersebut.

⁶ Thomas Edison, *52 Metode Mengajar* (Bandung: Kalam Hidup, 2017), 56–66.

4. Permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan.
5. Guru dan siswa mendiskusikan permainan dan mengevaluasi peran yang dimainkan.
6. Siswa diminta untuk berbagi pengalaman tentang topik role play dan dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan.⁷

B. Keaktifan Belajar Siswa

1. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar dari kata dasar aktif yang awalan dan akhiran yang dimana kata sifat tersebut diubah jadi kata benda artinya proses kegiatan aktif. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), artinya rajin bekerja dan berusaha juga mampu beraksi dan bereaksi.⁸ Sardiman mengatakan bahwa keaktifan merupakan aktivitas bekerja dan berfikir dimana keduanya tidak terpisahkan.⁹

Dapat di simpulkan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang dimaksudkan ialah penekananya adalah peserta didik sebab dengan adanya keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran akan terjadi situasi belajar aktif. Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika peserta didik pasif atau hanya

⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 27–28.

⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 28.

⁹ Siner, *Metode Activo Learning* (Yogyakarta: Kniasus, 2017), 64.

menerima informasi dari guru tidak dipungkiri akan muncul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan strategi tertentu untuk dapat mengingatkan apa yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas itu merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap serta keterampilan. Dalam proses pembelajaran keaktifan peserta didik sangat dituntut, yang dimana peserta didik dinyatakan sebagai subjek untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam keaktifan siswa, penekanannya mengarah pada peserta didik, adanya respon selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memicu terciptanya situasi belajar yang aktif. Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran melalui pengaktifan aspek jasmaniah maupun rohaninya. Dalam hal ini siswa dikatakan aktif apabila siswa mewujudkan usahanya untuk memberikan partisipasi dalam proses pembelajarannya.¹⁰ Keaktifan belajar siswa juga adalah adanya keikutsertaan siswa dalam bentuk pikiran maupun tindakan peserta didik itu sendiri dalam proses belajar mengajar. Suyanto mengatakan, keaktifan belajar siswa adalah tipe belajar kelompok yang

¹⁰ Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif* (Yogyakarta: Kanisus, 2017), 64.

mengikutsertakan peserta dalam bertindak melakukan apa yang seharusnya dilakukan.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang dilakukan demi mendapatkan hasil proses pembelajaran, dalam hal ini perlu melibatkan pikiran dan perbuatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif sangat diperlukan dalam pembelajaran demi mendapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal. Apabila ada siswa yang pasif dalam pembelajaran atau hanya memperoleh informasi dan guru saja. Maka siswa itu mudah merasa bosan dan mudah melupakan materi yang sudah diberikan oleh guru. Proses belajar yang dilaksanakan di kelas adalah kegiatan membangkitkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran sangat menuntut peran aktif siswa.

2. Jenis-jenis Keaktifan Belajar

Jenis-jenis keaktifan belajar siswa yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan, visual membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja ataupun bermain.

¹¹ Suarni, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem," *Jurnal of Physics and Science Learning (PASCAL)* vol.01 no. (2017): 130.

2. Kegiatan-kegiatan lisan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan memberi saran, mengemukakan pendapat wawancara diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengar misalnya mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.¹²

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengemukakan kesimpulan bahwa siswa aktif dalam proses belajar adalah siswa bersemangat dalam proses belajar mengajar selalu proaktif dalam bertanya pada guru dan teman-teman. Guru sangatlah berperan penting untuk merangsang keaktifan dengan menyiapkan bahan pelajaran, dan yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik sesuai dengan kemampuan, bakat. Dengan membangkitkan keaktifan peserta didik maka guru perlu, mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi peserta didik, memberikan tugas-tugas untuk memecahkan masalah-masalah mengembalikan

¹² Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), 24–25.

keputusan, menyelenggarakan berbagai percobaan dengan menyimpulkan keterangan, serta memberikan pendapat.

3. Indikator Keaktifan Belajar

Adapun indikator keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yakni:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas.
2. Aktif bertanya kepada guru atau siswa-siswi lain dalam kelas.
3. Terlibat dalam pemecahan masalah.
4. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru.
5. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.¹³

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa:

a) Faktor internal

Faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, faktor tersebut meliputi dua aspek, yaitu: 1) aspek fisiologi yang bersifat jasmaniah; 2) aspek psikologis yang bersifat spiritual. Dapat diuraikan sebagai berikut:¹⁴

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 61.

¹⁴ Zinal Adib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran* (Surabaya: Insan Cendekia, 2012), 62.

1. Faktor psikologis adalah faktor yang berhubungan jasmaniah siswa seperti: (a). Kesehatan atau kondisi badan adalah faktor yang penting dalam belajar. Tubuh yang lemah atau lelah membuat tidak bisa melakukan aktivitas belajar secara penuh.¹⁵

Dan apabila siswa tidak sehat badanya dan keadaan berusaha untuk ikut dalam proses belajar tentu tidak akan belajar dengan baik, dan konsentrasinya pun terganggu serta penjelasan dari guru sukar untuk diserap atau dimengerti. (b). Cacat fisik seperti setengah buta, setengah tuli, tuna wicara, hanya satu tangan dan lain-lain. Siswa penyandang cacat harus dimasukkan dalam pendidikan khusus atau sekolah khusus.

2. Faktor psikologis

Arden N Frandsen mengatakan bahwa hal-hal yang mendorong pembelajaran adalah sifat keingintahuan dan keinginan untuk menjelajahi dunia secara umum, sifat kreatif dalam diri manusia dan keinginan untuk selalu maju, keinginan untuk merasakan kegagalan masa lalu dan yang baru, aspirasi itu apakah tentang kebutuhan atau persaingan, ingin merasa aman bila menguasai pelajaran, adanya sanksi atau hukuman di akhir pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2001), 33.

¹⁶ *Ibid.*, 7.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada banyak aspek yang termasuk aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas dan kuantitas perolehan belajar siswa namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:(a). Intelegensi, faktor intelegensi adalah faktor yang berasal dari dalam diri yang sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar siswa. Bilamana anak tingkat pengetahuannya rendah maka anak tersebut akan sukar belajar secara maksimal dan sebaliknya jika murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar karena ia mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya akan yang cerdas akan lebih mudah berfikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan.¹⁷ (b). Perhatian merupakan faktor penting dalam usaha belajar siswa, untuk dapat belajar dengan baik siswa harus ada perhatian terhadap bahan atau materi yang dipelajarinya. Dalam ini jika bahan pembelajaran tidak menarik baginya, maka timbullah rasa bosan, malas, dan belajar yang harus dipaksa oleh guru, sehingga hasil belajarnya menurun. Sangat penting penyiapan bahan pelajaran jika penyiapan dapat menarik perhatian anak, maka ia akan berusaha sebisa mungkin untuk belajar dengan baik, demikian sebaliknya, minat seringkali timbul jika ada perhatian. (d). Bakat merupakan pembawaan sejak lahir, yang merupakan penghambat dalam

¹⁷ Ibid., 33.

pembelajaran. Seperti mata pelajaran yang tidak sesuai dengan bakat anak maka tidak heran anak tersebut malas belajar. (e). Emosi juga seringkali mempengaruhi ketidak akefektifan dalam belajar anak, dimana saat emosi anak tidak stabil maka tidak mampu untuk mengikuti pelajaran secara maksimal.¹⁸

a. Faktor Eksternal sama halnya dengan faktor internal siswa, faktor eksternal terdiri dari dua macam yakni:

1. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan dimata anak dibesarkan, diasuh, faktor ini dapat berpengaruh dalam hal meningkatkan belajar siswa, karena berbagai faktor yang mempengaruhi seperti: (a). Faktor dari orang tua merupakan yang besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar anak. Orang tua yang dapat mendidik anak-anaknya dengan baik tentu akan sukses dalam belajarnya. Bilamana dalam keadaan keluarga jika orang tua bersikap acuh tak acuh kepada anak akan diliputi suasana kebencian, dan menghindarkan suasana yang harmonis, demikian sebaliknya jika hubungan orang tua dengan anak baik, penuh kasih sayang dan disertai pengertian, maka anak akan merasa nyaman dan penuh kedamaian. (b). Faktor suasana rumah faktor ini juga sangat

¹⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 156.

berpengaruh terhadap usaha belajar anak, jika suasana rumah yang terlalu gaduh atau terlalu ramai. (c). Faktor Ekonomi Keluarga berpengaruh juga dalam proses belajar anak. Misalnya, anak dari keluarga mampu dapat membeli alat-alat sekolah dengan lengkap, demikian sebaliknya. Dengan alat yang tidak lengkap inilah maka hati anak-anak menjadi kecewa, mundur dan putus asa, sehingga motivasi untuk belajar kurang. Menurut penulis lengkap atau lengkap alat untuk membantu dalam belajar jika memang ada kemauan besar dari hati untuk belajar maka itu tidak terlalu bermasalah, yang intinya berusaha.

2. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah kadang-kadang juga menjadikan faktor hambatan bagi anak, seperti: cara pengajaran yang kurang baik atau tidak menarik, hubungan guru dengan siswa kurang baik, hubungan antara siswa dengan siswa yang lain kurang baik. Guru kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar, siswa merasa jauh dari guru dan akhirnya siswa segan dalam berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

¹⁹ Dari pendapat ini sangat diharapkan bagi guru terutama guru PAK, dalam hal ini guru PAK merupakan dasar yang mampu memberikan

¹⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 66.

pengaruh bagi siswa, dengan demikian sangat diharapkan setiap guru PAK mampu menjalin interaksi yang akrab dengan setiap siswa sehingga dalam mengikuti proses belajar dapat berlangsung dengan baik karena adanya keaktifan siswa dalam berpartisipasi dalam kelas.

Dari pemaparan faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, adapun pendapat Joko Susilo dalam bukunya *Sukses dengan Gaya Belajar* belajar hanya yang membedakan adalah penggunaan istilah, dalam hal ini Joko menggunakan Intern (Faktor dari dalam diri seseorang) dan ekstern (Faktor dari luar diri seseorang).²⁰ Dengan demikian faktor yang mempengaruhi seseorang untuk meraih kesuksesan dalam pembelajaran yaitu tidak mutlak hanya dari satu faktor saja melainkan kedua-duanya saling mempengaruhi dalam pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal.

C. PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Pendidikan agama Kristen adalah usaha sadar yang disengaja, sistematis dan terus-menerus untuk mengarahkan dan membimbing manusia mengenal Allah yang menyatakan diri-Nya di dalam Yesus Kristus dan menolong serta memampukan manusia untuk dapat merespon dan mengekspresikan diri sesuai dengan kehendak Tuhan.²¹ Dalam Buku karangan E. G Homrighousen dan I. H. Enklaar, mengatakan bahwa dengan menerima Pendidikan Agama Kristen maka

²⁰ Joko Susilo, *Sukses Dengan Gaya Belajar* (Yogyakarta: Pinus, 2009), 69.

²¹ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu Dan Aplikasi Bagian II: Ilmu Pendidikan Praktis* (Bandung: Imperial Bhakti Utama, 2007), 97-98.

segala pelajar, muda dan tua memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan sendiri dan oleh Dia dan dalam Dia terhisap pula pada persekutuan jemaat-Nya yang mengakui dan mempermuliakan nama-Nya segala waktu dan tempat.²²

Weinata Sairin mendefinisikan Pendidikan Agama Kristen sebagai usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan dan wawasan anak didik tentang konsepsi kerajaan Allah supaya mereka memiliki pegangan dalam memasuki dunia nyata.²³

Berdasarkan penjelasan di atas Pendidikan agama Kristen dapat diartikan bahwa Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang berlandaskan iman Kristen yang menerima amanat ilahi berdasarkan Alkitab untuk mengasihi Allah dan sesama manusia beserta alam dan segala isinya.

D. Kerangka Berpikir

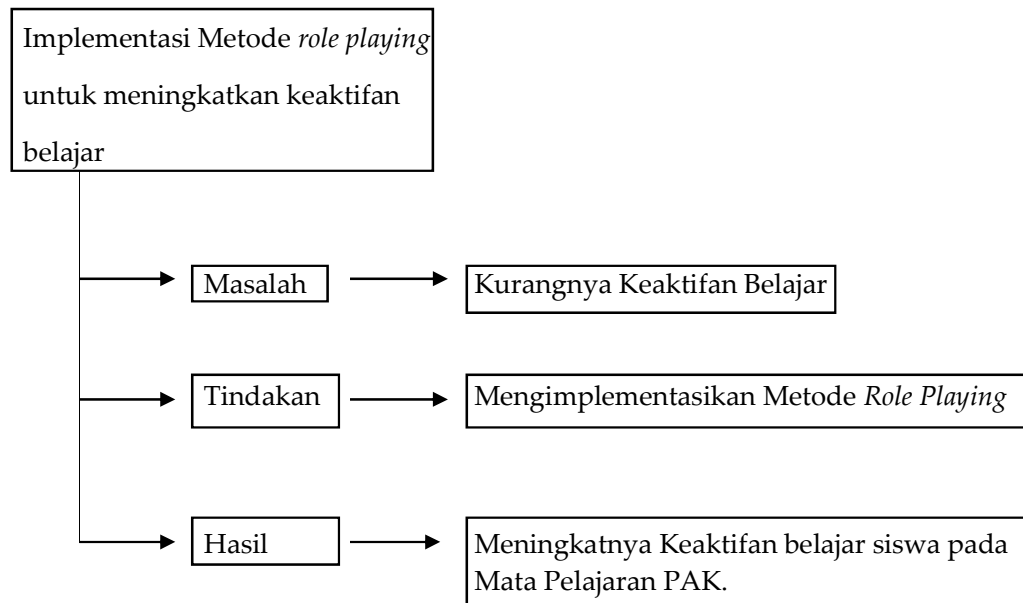
Penggunaan Metode *Role Playing* merupakan langkah yang dipakai oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas, terlebih khusus pada proses pembelajaran pendidikan agama kristen. Dimana penulis melihat bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan agama hanya menggunakan penerapan metode ceramah sehingga permasalahan ini

²² E. G. Homringhousen dan I. H. Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004), 26.

²³ Weinata Sairin, *Identitas Dan Ciri Khas Pendidikan Kristen Di Indoensia Antara Konseptual Dan Operasional* (Jakarta: Gunung Mulia, 2003), 221.

penulis menggunakan metode *Role Playing* dengan harapan bahwa dengan metode ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas

Keterangan: Kerangka Berpikir



E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan untuk mendapatkan perbandingan dalam membuat teori. Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian yang juga membahas sekaitan dengan keaktifan berikut merupakan hasil penelitian relevan dengan peneliti di saat ini.

Pada tahun 2021 Resti Alang melakukan penelitian tentang Penerapan metode bermain dalam membangun nilai-nilai karakter kristiani pada kelas anak kecil usia 5-6 tahun di Gereja Toraja jemaat Baku' klasis Kalaena. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bermain peran merupakan bentuk permainan yang dapat memberikan pengajaran dan dapat membangun nilai-nilai kristiani

serta anak dapat menunjukkan dalam kesehariannya terkait dengan kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri.²⁴ Pada tahun 2022 Alfriyanti melakukan penelitian tentang Strategi pembelajaran Inkuiri untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDN 5 Kesu' Kelas 5A. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan berporos pada peserta didik. Pembelajaran yang berporos pada peserta didik ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran karena mereka akan mencari tahu sendiri materi yang di pelajari.

Dari penelitian terdahulu di atas, terdapat perbedaan yang penulis akan teliti. Perbedaan terletak pada masalah, objek penelitian, dan tujuan yang hendak dicapai. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian yang berfokus pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dilaksanakan dengan metode *role playing*. Dengan susunan judul Implementasi Metode *role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK Andika Mebali.

²⁴ Resti Alang, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Membangun Nilai-Nilai Karakter Kristiani Pada Kelas Anak Kecil Usia 5-6 Tahun Di Gereja Toraja Jemaat Baku' Klasis Kalaena" (IAKN Toraja, 2021).

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan jawaban sementara diatas, jika penerapan metode *role playing* diimplementasikan maka keaktifan belajar siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X di SMK Andika Mebali”.

