

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan, karena kasih setia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran PAK Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di SMPN Satap 3 Sangalla Selatan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, motivasi dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari memasukkan judul sampai penyelesaian skripsi ini.

Pada kesempatan ini juga, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung selama perjuangan dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Joni Tapingku, M.Th., selaku Rektor IAKN Toraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menuntut ilmu di kampus tercinta IAKN TORAJA.
2. Mery Toban, S.Th, M.Pd.K., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agama Kristen.
3. Christian Elyaser Randalele, M.Pd.K., selaku koordinator Prodi Pendidikan Agama Kristen.
4. Dr. Setrianto Tarrapa, M.Pd.K. dan Theo Dedy Palimbunga, M.Pd selaku dosen wali selama penulis menempuh pendidikan di IAKN Toraja.
5. Feriyanto, M.Si selaku Pembimbing I dan Desti Samarenna, M.Th selaku Pembimbing II, yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.

6. Serdianus, M.Pd selaku penguji I dan Setblon Tembang, M.Th. selaku penguji II yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulis.
7. Kepala sekolah, guru-guru, serta staf UPT SMPN Satap 3 Sangalla Selatan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Kepada kedua orang tua penulis yang dengan kasih penulis sebut namanya Herman Sakke dan Meyti Raro' yang dengan penuh kesabaran menyayangi, membesarkan, menjaga, mendidik bahkan memberikan semangat dan dukungan baik melalui doa bahkan materi kepada penulis.
9. Kepada saudaraku Herlina Pakulla', Maykhel Raro', Novita Sari dan Ponakan Chalesta Elzira Raro' yang dengan cinta kasih selalu memotivasi serta mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga yang juga turut memberi dukungan dan motivasi bagi penulis.
11. Semua Teman-teman kelas F angkatan 2019 yang selalu mendukung serta menciptakan suasana yang menyenangkan.
12. Sahabat saya Cindya Putri Paembonan dan Novita Padatuan yang selalu membantu dan memotivasi penulis.
13. Teman-teman seperjuangan dari Sangalla' Asryanti Bossen Malino, Milka Tosangin, Desriani Bu'tu, Resti Palopak, Julianti Ririn, Santi Pakulla', Andarias Timbang, Tian Datuan, Weriska Palopak, Angel Salinding yang sama-sama berjuang dan terus mendukung dari awal masuk IAKN Toraja hingga selesainya di kampus tercinta.
14. Teman-teman seperjuangan di tempat KKN Yustika, Alnita, Ega Astri Minanga, Yustika Kendek, Asra Leoni Tambing, Yopi Vrederik Pattipeilohy, Nadia Claudia Thomson, Frisca Anggraeni Jarid, Haryati Sanda Lolok Situyu, yang selalu mendukung, memotivasi, dan selalu bekerja sama untuk menyelesaikan studi di Kampus.

15. Teman seperjuangan PPL di UPT SDN 3 Makale, Elsi Rara dan Devita Ira, yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan studi di IAKN Toraja.
16. Penghuni Pondok Kanita, terima kasih untuk kebersamaan dan persaudaraan yang terjalin dengan baik selama penulis berada di Pondok Kanita.
17. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari tekanan diluar keadaan dan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan menyelesaikannya dengan baik, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat membangun untuk memperbaiki di masa yang akan datang.

Tana Toraja, 15 November 2023

Febrianti Raro' Pakulla'

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang mulia, dan tidak terbatas hanya pada institusi resmi. Pendidikan juga hadir dalam konteks informal. Pendidikan bukan sekadar tugas yang harus dijalani, melainkan sebuah kebutuhan yang memungkinkan perkembangan yang lebih baik melalui proses pendidikan.¹ Menurut KBBI, pendidikan merujuk kepada proses atau fase dalam mengubah sikap, etika, dan perilaku individu atau kelompok, dengan tujuan meningkatkan pemikiran manusia melalui pengajaran, pelatihan, dan tindakan yang berorientasi pada pembelajaran.² Sesuai dengan M.J. Langeveld, pendidikan adalah bantuan atau bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak-anak untuk tumbuh menjadi dewasa sehingga mereka dapat menjalani kehidupan mereka sendiri tanpa bergantung pada orang lain.³ Dengan adanya pendidikan anak-anak dapat dibimbing dan dididik untuk menggapai cita-cita yang mereka ingin capai.

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah cara siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar, baik melalui kolaborasi dalam kelompok belajar maupun melalui pembelajaran individu.⁴ Menurut Nana Sudjana, tingkat keterlibatan siswa bisa diamati dari partisipasi mereka dalam menjalankan tugas pembelajaran, aktif dalam mengatasi permasalahan, serta melakukan konsultasi dengan rekan sejawat atau guru jika ada kesulitan dalam pemahaman masalah.⁵

¹Husamah, Restian Arina, and Widodo Rohmad, *Pengantar Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2019), 33.

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

³Engkoswara H and Komoriah Aan, *Administrasi Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2015), 5-6.

⁴Hasundungan Situmpang, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: penerbit Andi, 2020), 4.

⁵Wahyuningsih Endang Sri, *Mastery Learning Model Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: Deepubhlis, 2020), 48.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat menunjang pembelajaran dan memberikan keaktifan siswa. Metode pengajaran penting untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam arti bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan membangun rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Metode bermain peran, metode *role-playing* merupakan salah satu jenis metode pembelajaran yang berasal dari ranah pembelajaran individu atau sosial. Tujuan metode bermain peran dapat merangsang siswa untuk berfikir. Dalam dunia sosial, model ini mendorong setiap siswa. Mereka juga mendorong mereka untuk menyadari dilemah pribadi mereka terhadap kelompok bantuan.⁶ Menurut George Shaftel bermain peran adalah metode yang dapat mendorong siswa mengekspresikan persaannya dan bahkan melepaskan dan mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan yang disertai analisis. Metode ini dapat digunakan untuk membangun keaktifan siswa dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan sementara penulis di SMPN 3 Satap Sangalla Selatan bahwa siswa kurang aktif dalam hal bertanya karena guru menggunakan pendekatan ceramah. Pendidikan memiliki banyak masalah dan tantangan, salah satunya yaitu kurang aktifnya dalam belajar. Dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah karena mereka banyak meluangkan waktu dengan hp atau teknologi lainnya dan mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain-main. Kemampuan anak dalam menerima pelajaran berada dalam kategori yang rendah, dan respon dalam memahami. Berdasarkan faktor diatas disimpulkan bahwa kurang aktifnya belajar anak (siswa) bukan hanya dari dirinya sendiri tapi dari luar contohnya akibat pengaruh dari luar dan dari dalam, contoh

⁶Huda Mifahul, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 115.

pengaruh dari luar yaitu pergaulan atau pertemanan, adanya alat teknologi yang semakin banyak dan pengaruh dari dalam yaitu tidak punya keinginan belajar. Oleh karena itu penulis ingin mengetahui bagaimana implementasi metode bermain peran pada pembelajaran PAK untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII di SMPN 3 Satap Sangalla Selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi metode bermain peran pada pembelajaran PAK untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di SMPN 3 Satap Sangalla Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah menerapkan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran PAK untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IX di SMPN 3 Satap Sangalla Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan teori ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan mata kuliah metode pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa: diharapkan dengan selesainya penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar pada PAK kelas VIII UPT SMPN 3 Satap Sangalla Selatan.

- b. Bagi peneliti: Diharapkan penelitian ini membawa perubahan, bahkan menjadi masukan.
- c. Bagi guru : penelitian ini diharapkan membantu guru merencanakan bahan ajar yang baik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya mata pelajaran PAK untuk pembelajaran yang efektif.
- d. Bagi sekolah: penelitian ini diharapkan informasi bagi kepala sekolah untuk memilah guru berdasarkan bidangnya

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari tulisan ini akan dibagi dalam tiga bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, berisi: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi: Model pembelajaran Bermain Peran, Keaktifan belajar, defenisi Pendidikan Agama Kristen

Bab III Metode Penelitian, berisi: Setting penelitian, rancangan tindakan, indikator capaian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrumen penelitian.

Bab IV pembahasan hasil penelitian, berisi: penjelasan Per-Siklus, analisis data, dan Pembahasan siklus.

Bab V penutup berisi : Kesimpulan dan saran.