

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian bermain peran

Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti melalui dan *hodos* berarti jalan. Jadi metode dapat di artikan sebagai cara 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 yang diinginkan, cara kerja yang teratur sehingga pelaksanaan suatu kegiatan dapat mudah dilakukan untuk mencapai tujuan.² Menurut Titus metode adalah cara dan langkah yang teratur untuk mengaskan bidang keilmuan. Selanjutnya Wiradi menyebutkan bahwa metode adalah langkah yang harus dikerjakan yang tersusun dengan baik.³ Jadi dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dilakukan untuk melakukan suatu kegiatan dalam mendidik anak. Dengan menggunakan metode maka apa yang diajarkan kepada anak-anak mudah untuk di pahami.

Model bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.⁴ Menurut George Shaftel bermain peran adalah metode yang dapat mendorong siswa mengekspresikan persaannya

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

²Nasional Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 740.

³Yunus and Jaya Andi Risma, *Metode Dan Model Pengambilan Keputusan* (Jawa Barat: CV. Adahu abimata, 2020), 246.

⁴Huda Miftahul, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 115.

dan bahkan melepaskan dan mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan yang disertai analisis.⁵

Metode bermain peran ini merupakan metode pembelajaran yang melibatkan anggota tubuh untuk bergerak dalam menampilkan karakter. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.⁶ Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu metode yang diperlukan oleh guru agar siswa yang kurang memahami materi bisa dengan cepat dipahami jika menggunakan metode bermain peran.

2. Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran

Adapun beberapa kelebihan metode bermain peran adalah:

- a. Peserta didik terlatih dengan memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diperankan.
- b. Peserta didik berlatih untuk melakukan inisiatif dan kreativitas.
- c. Kerjasama para pemain.
- d. Peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dengan sesamanya.

Kelemahan bermain peran adalah:⁷

- a. Memerlukan waktu yang cukup banyak.

⁵Uno Hamzah B., *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksa, 2012), 25.

⁶Ibid, 26.

⁷Lestari Purwaningrum Puji and Sucipto Adi, *Strategi Pembelajaran Ekonomi* (PT Teguh Ikhyak Property Sedulurun, n.d.), 116.

- b. Lokasi yang diperlukan cukup luas,

Menurut Agus Suprijono ada keunggulan model bermain peran adalah:⁸

- a. Hal yang dipelajari melalui pemeranan berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan.
- b. Menarik dan menyenangkan sehingga kelas menjadi dinamis
- c. Menumbuhkan semangat dan rasa kebersamaan
- d. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- e. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan

Kelemahan model pembelajaran bermain peran adalah:

- a. Penerapan model bermain peran membutuhkan waktu lama
- b. Tidak semua topik atau materi dapat dibelajarkan melalui model pembelajaran
- c. Kebanyakan peserta didik merasa malu memerankan adegan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas Kelebihan dan kelemahan dari bermain peran, penggunaan satu metode lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi anak didik. Penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat di jadikan alat motivasi dalam pembelajaran.

3. Manfaat metode bermain peran

Manfaat dari bermain peran adalah:⁹

- a. Mengajarkan pada setiap anak bagaimana memahami dan mengerti perasaan orang lain
- b. Mengajarkan pembagian pertanggungjawaban dan melaksanakannya

⁸Agus Suprijono, *Model Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 84-85.

⁹Hendra Surya, *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan Sebuah Solusi Mengatasi Bergaul Pada Anak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006), 47.

- c. Mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain
- d. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok.

Menurut muliawan manfaat bermain peran adalah:¹⁰

- a. Mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak,
- b. Mencegah terjadinya penyimpangan karakter, depresi, dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan oleh mental
- c. Meletakkan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap, dan berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat diatas manfaat bermain peran membantu siswa atau peserta didik berani untuk berpendapat, dan pendewasaan diri dengan benar

4. Tujuan metode bermain peran

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful adalah:¹¹

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang siswa untuk berfikir.

Menurut Endraswara, tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah:¹²

- a. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri.
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain

¹⁰Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Posif & Kreatif Untuk Anak Anda* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), 238.

¹¹Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 88.

¹²Suwardi Endaswara, *Metode Pembelajaran Drama* (Yogyakarta: CAPS, 2011), 25.

- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas.
- e. Membuat rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan dari bermain peran adalah memotivasi siswa dalam melakukan suatu kegiatan terlebih kegiatan belajar, dan membantu siswa dalam berfikir.

5. Langkah-langkah metode bermain peran

Adapun langkah-langkah metode bermain peran adalah:¹³

- a. Menetapkan terlebih dahulu masalah-masalah yang dapat menarik perhatian siswa untuk dibahas
- b. Ceritakan kepada siswa mengenai isi konteks cerita
- c. Tetapkan pemeran untuk memainkan perannya di depan kelas
- d. Memberikan waktu kepada pemeran untuk berunding sebelum bermain
- e. Mengakhiri bermain peran apabila terdapat ketegangan dalam percakapan
- f. Akhiri dengan diskusi kelas untuk mendiskusikan yang telah dimainkan secara bersama-sama
- g. Menilai hasil bermain peran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Prosedur bermain peran terdiri atas 9 langkah adalah:¹⁴

- a. Pemanasan (*warning up*)
- b. Memilih partisipan
- c. Menyiapkan pengamat (*observer*)

¹³Saripah, *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini (Konsep Teori, Dan Aplikasinya)* (Sumatra Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), 123.

¹⁴Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 26.

- d. Menata panggung
- e. Memainkan peran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Memainkan peran ulang
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Dengan adanya langkah-langkah di atas maka akan memudahkan pendidik mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan sosial emosionalnya.

6. Indikator Bermain Peran

a. Membuat Drama

Drama adalah suatu genre sastra yang di tulis dalam bentuk dialog dengan tujuan dipentaskan.¹⁵ Menurut Riantiarno berpendapat bahwa drama tidak bisa dipisahkan dari hasil dari kehidupan itu sendiri. Ini berarti menulis naskah drama adalah bentuk karya sastra yang merujuk pada konflik dalam kehidupan manusia yang memiliki nilai, serta proses pembelajaran yang disampaikan melalui dialog-dialog yang membimbing dan meningkatkan kualitas kehidupan kita sebagai manusia.¹⁶ Berdasarkan pendapat diatas membuat drama adalah sebuah proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk dialog tentang nilai yang bermakna di kehidupan manusia.

b. Menghafal drama

¹⁵Ahmad Dzikron Haikal, Harjito, and Masla Maharani Umayu, "Pemuatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Satu Babak Berbasis Kontekstual Sebagai Pengembangan Bahan Ajar Untuk Siswa Smp Di Kota Semarang" 3, no. 1 (2018): 3.

¹⁶Ibid, 4.

Menurut Tim Prima Pena, menghafal adalah berusaha meresapkan kedalam pikiran agar selalu diingat. Menghafal drama, diharapkan mampu membantu siswa mengingat, memahami, dan menguasai drama.¹⁷ Dengan metode hafalan atau menghafal berarti orang tersebut dapat dikatakan memiliki kekuatan untuk memperdalam pemahaman dan pengembangan pemikirannya secara lebih luas. Dalam menghafal akal atau otak manusia tidak bisa langsung menerima informasi yang masuk, tetapi melewati serangkaian proses ketika terjadi proses mengajar.

c. Mempresentasikan drama

Mempresentasikan drama atau pentas drama adalah inti penampilan, keberhasilan drama ditentukan saat pementasan.¹⁸ Dalam menampilkan drama kita terlebih dulu menentukan naskah drama, dan memilih pemain atau pemeran. Menampilkan drama kita dapat melihat siswa apakah keaktifannya bertambah atau tetap.

B. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keterlibatan siswa dalam proses belajar berarti upaya siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka. Keterlibatan ini dapat dicapai melalui belajar secara individu atau dalam kelompok. Menurut Nana Sudjana dalam bukunya Wahyuningsih Endang Sri, keterlibatan siswa dapat dilihat dari kesungguhan mereka dalam menjalankan tugas belajar mereka, berpartisipasi dalam mengatasi masalah,

¹⁷Hisyam Zaini, *Desain Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: CTSD IAIN, 2002), 117.

¹⁸Suwardi Endraswara, *Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, Dan Pengkajian)* (Yogyakarta: CAPS, 2011), 36.

berkomunikasi dengan siswa lain, atau meminta bantuan jika menghadapi kesulitan mencari beragam informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan, berlatih menyelesaikan masalah atau soal, dan evaluasi kemampuan Anda dan hasilnya. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan tercermin dalam aktivitas belajar yang aktif yang membantu mereka memahami topik pelajaran. Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁹

Menurut Suarni, keaktifan belajar siswa adalah tipe belajar kelompok yang mengikutsertakan siswa dalam bertindak melakukan apa yang seharusnya dilakukan.²⁰ Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.²¹ Keikutsertaan dalam bentuk pikiran maupun tindakan peserta didik saat proses mengajar belajar berlangsung. Jadi keaktifan belajar adalah proses pembelajaran di mana siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang menghasilkan peningkatan tingkah laku mereka.

2. Bentuk –bentuk keaktifan belajar

Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta turut bertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami

¹⁹Wahyuningsih Endang Sri, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Deepubhlis Publisher, 2020), 48.

²⁰Suarni, “Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor’ *Journal Of Physics and Science Learning 01*” no.2 (2017): 129-140.

²¹Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif* (Yogyakarta: Kanasius, 2017)68.

materi.²² Menurut Slameto, bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa terbagi menjadi dua kelompok, yaitu keaktifan psikis dan keaktifan fisik:²³

- a. Keaktifan psikis, Melihat aliran kognitif belajar menunjukkan bahwa jiwa selalu aktif dan mengolah data, bukan hanya menyimpannya tanpa mengubahnya.
- b. Keaktifan fisik, keaktifan siswa belajar menganut hukum *Law of Exercise* yang berarti lebih banyak latihan

Berdasarkan pendapat diatas, keaktifan proses belajar mengajar dapat diukur melalui pengamatan terhadap kegiatan belajar siswa di kelas sehingga kita dapat melihat siswa itu aktif atau tidak.

3. Faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar

Setiap siswa menginginkan akan prestasi atau nilai yang baik. salah satu yang menunjang prestasi siswa adalah keaktifan siswa dalam kelas saat proses mengajar belajar berlangsung, tetapi tidak semua siswa dapat berperan aktif didalam kelas. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- a. Faktor dari dalam (*internal*), merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keaktifan siswa saat belajar karena terdiri dari dua aspek penting, yaitu:²⁴
 - 1) Aspek jasmani, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dan individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Tetapi jika terjadi gangguan kesehatan

²²Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar" Volume 5 n (2021): 1718.

²³Slameto, *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 65.

²⁴Syaiful Bahri Djaramah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 24.

pada fisik terutama indra penglihatan dan indra pendengaran. Jadi, kondisi dan kesehatan siswa sangat berpengaruh pada keaktifan belajar

2) Aspek psikologis, terdiri atas:²⁵

- a) Gizi, mempengaruhi keaktifan siswa karena dalam pembelajaran kebutuhan energi siswa di butuhkan.
- b) Kondisi intelektual, berpengaruh pada kesuksesan siswa karena berkaitan dengan kecerdasan, prestasi, dan pengetahuan siswa.
- c) Minat, berhubungan dengan penyajian menarik perhatian siswa
- d) Emosi, saat emosi siswa tidak akan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.²⁶
- e) Motivasi, tanpa dorongan belajar yang dirasakan atau diberikan kepada siswa maka hasil pembelajaran tidak maksimal.
- f) Konsep diri, cara pandang setiap siswa tentang dirinya baik secara fisik, sosial maupun spritul.

b. Faktor dari luar (*eksternal*) yang mempengaruhi keaktifan siswa dapat di golongankan yaitu:²⁷

- 1) Keluarga, memiliki peran yang penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Seperti yang diketahui bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan

17. ²⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011),

²⁶Zainal Aqib, *Profesionalismen Guru Dalam Pembelajaran* (Surabaya: Insan Cendekia, 2012), 45.

²⁷Syaiful Bahri Djaramah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 27.

yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

- 2) Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat dan lingkungan tempat tinggal.

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dari segi eksternal adalah faktor dari keluarga, faktor dari sekolah dan faktor dari lingkungan masyarakat atau pertemanan.

4. Indikator Keaktifan siswa

Menurut Nana Sudjana dalam bukunya Nugroho Wibowo, siswa yang aktif adalah siswa yang mampu memenuhi indikator sebagai berikut:²⁸

- a. Ikut dalam mengerjakan tugas
- b. Berperan dalam pencarian jalan keluar masalah.
- c. Berinteraksi dengan siswa lain maupun guru tentang kesulitan yang ditemukan dalam pembelajaran.
- d. Berupaya mencari cara untuk memecahkan masalah
- e. Melaksanakan tugas kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- f. Mempraktekkan apa yang dipelajari dalam pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana yang ditulis oleh Kusnan Hidayat dkk, indikator keaktifan yaitu:²⁹

- a. Bertanya kepada guru

²⁸Nugroho Wibowo, *“Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1Saptosari’ Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)”* Vol 1 no 2 (2016): 128–139.

²⁹Kusnan Hidayat, Suharno, and Indah Widiastuti, *“Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Kelas IX”* (2020).

- b. Memperhatikan guru dan berkonsentrasi dalam mengajar
- c. melatih kemampuan diri,

Menurut Sanjaya, terdapat beberapa indikator yang menunjukkan keaktifan belajar siswa adalah:³⁰

- a. Keaktifan siswa pada proses perencanaan
- b. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran
- c. Keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas indikator keaktifan siswa adalah pada proses pembelajaran dan evaluasi dalam pembelajaran.

C. Pendidikan Agama Kristen

1. Definisi Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan adalah salah satu bentuk pertolongan atau bimbingan yang diberikan orang yang mampu, dewasa dan memiliki ilmu terhadap perkembangan oranglain untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan supaya pribadi yang didik memiliki kecakapan yang cukup dalam melaksanakan segala kebutuhan hidupnya secara mandiri.³¹ Menurut kamus besar bahasa Indonesia pendidikan berasal dari kata "didik" dan mendapatkan imbuhan berupa awalan 'pe' dan di akhiran 'an' yang berarti proses atau cara perbuatan mendidik, maka definisi pendidikan menurut bahasa yakni perubahan tata laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam usahanya mendewasakan manusia lewat pelatihan dan pengajaran.

³⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 45.

³¹Husamah, Dkk; *Pengantar Pendidikan* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang 2019), 30-31.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak yang bermaksud menuntun segala kekuatan kodrati pada anak-anak itu supaya mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat mampu menggapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.³² Pendidikan didefinisikan Langeveld sebagai suatu bimbingan yang diberikan kepada anak-anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan.³³ Lawrence Cremin mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang sadar, sistematis, dan bersinambungan untuk mewariskan, membangkitkan atau memperoleh baik pengetahuan, sikap-sikap, nilai-nilai, keterampilan-keterampilan maupun hasil dari usaha tersebut.³⁴ Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa pendidikan ini sangat diperlukan oleh anak-anak untuk mendapatkan jati diri mereka.

Matius 1:18-25 yang berisi tentang kelahiran Yesus Kristus dimana Maria dan Yusuf yang berperan sebagai orang tua dari Yesus.³⁵ Metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik, dimana materi yang disampaikan dilakukan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.³⁶ Pendidikan agama Kristen diarahkan kepada pengetahuan akan Allah dan segala firman Tuhan. Drama, siswa cukup efektif karena siswa akan antusias untuk tampil menarik dengan menyampaikan pesan yang diperankan.

Pendidikan Agama Kristen adalah salah satu tugas gereja yang banyak itu jadi bukan satu-satunya tugas gereja melainkan satu diantara yang lain.³⁷ Definisi Pendidikan Agama Kristen menurut R. Boehkle adalah usaha sengaja untuk menolong orang dari semua golongan umur yang percaya kepada pemelihara untuk menjawab pernyataan Allah

³²Ibid, 40.

³³H Enkoswara and Aan Komariah, *Administrasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 6.

³⁴J.M Nainggolan, *Strategi Pendidikan Agama Kristen* (Jabar: Generasi Info Media, 2008), .

³⁵ALKITAB (Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2016).

³⁶Serli and Hengki Wijaya, "Metode Permainan Dalam Meningkatkan Pemahaman Firman Tuhan Pada Remaja GKII Okahapi Sumba Timur," *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1 no 1 (2020): 17–28.

³⁷Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: BPK gunung mulia, 2019), 19-20.

dalam Yesus Kristus, Alkitab dan kehidupan gereja supaya mereka dibawah pimpinan roh kudus dapat diperlengkapi guna melayani Tuhan di tengah keluarga, gereja, masyarakat dan dunia alam.³⁸ Pendidikan Agama Kristen adalah usaha sadar dan terencana untuk meletakkan dasar Yesus Kristus dalam pertumbuhan Iman Kristus dengan meningkatkan motivasi belajar dan proses pembelajaran agar spiritual keagamaan siswa tumbuh secara aktif.³⁹ Berdasarkan defenisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa PAK adalah menerima pendidikan itu segala pelajar, muda atau tua, memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan.

2. Tujuan Pendidikan Agama Kristen

Menurut Yudo Wibowo dan redaksi PGI tujuan PAK mengembangkan seluruh potensi (kemampuan anak didik) baik kanak-kanak maupun orang dewasa. Kepada ketaatan dan pengabdian kepada Allah dan firmanNya sesuai dengan ajaran agama Kristen yang berdasarkan Alkitab Perjanjian Baru dan perjanjian lama ketaatan dan pengabdian mana dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam keluarga, gereja, jemaat di dalam masyarakat pada umumnya. Tujuan pendidikan agama Kristen tidak terpisahkan dari tujuan Pendidikan Nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan baik secara fisik maupun mental, memiliki pemahaman dan keterampilan dalam kesehatan fisik dan mental, kepribadian yang kokoh dan mandiri, serta kesadaran tanggung jawab yang tinggi.⁴⁰

³⁸Situmpang Hasundangan, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020), 4.

³⁹Hariato G.P, *Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini* (Yogyakarta: penerbit Andi, 2012), 35.

⁴⁰Hasudungan, Ronny, and Medi, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*, 55.

Tujuan pendidikan menurut Dewey ialah membentuk manusia untuk menjadi warga Negara yang baik. Anak harus didik untuk menjadi orang yang dapat menurut pimpinan dan dapat memberikan pimpinan atau menjadiseorang yang ahli.⁴¹ Tujuan utama PAK adalah membawa peserta didik mengalami penjumpaan dengan Kristus, mengasihi allah dengan sungguh-sungguh hidup dalam ketaatan dan mampumempraktekkan Imanya dalam kehidupan sehari-hari.⁴² Tujuan PAK antara lain adalah : Untuk membimbing individu – individu pada semua tingkat perkembangannya,dengan cara pendidikan, menuju pengenalan serta pengalaman akan tujuan serta rencana Allah dalam Kristus melalui aspek kehidupan dan juga untuk melengkapi mereka demi pelayanan yang efektif.⁴³ Tujuan umum Pendidikan Agama Kristen allah tritunggal dan karyanya serta melahirkan pribadi yang mampu mendalami imannya secara konsisten dan mandii dalam kehidupan masyarakat.⁴⁴ Berdasarkan pendapat di atas tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang mampu melakukan hal-hal baru sesuai dengan perintah Tuhan.

D. Kerangka Berfikir

Permasalahan awal yang terjadi dalam penelitian ini adalah kurang aktifnya siswa, untuk menyelesaikan permasalahan ini penulis melakukan pemberian tindakan menggunakan metode bermain peran. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan

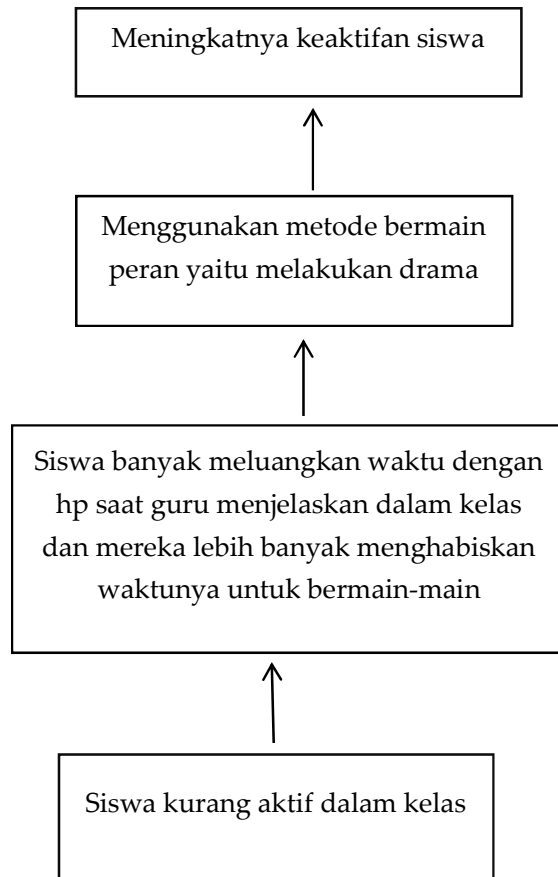
⁴¹Purwanto Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), 24.

⁴² Ibid, 1.

⁴³Nurhamara Daniel, *Pembimbing PAK* (Bandung: Jurnal Info Media, 2009), 3.

⁴⁴ Ayuni Damai Daeli, "Pengaruh Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah Dalam Membangun Kriteria Anak Remaja SMP Dan SMA," *Inculco Journal of Christian Education*" 2 no 1 (2022): 47.

metode bermain peran. Penulis mengevaluasi hasil pembelajaran sehingga didapatkan kondisi akhir adalah meningkatnya keaktifan siswa.



Gambar II.1 Skema kerangka berfikir

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Melda Pasalbesy (2020) dalam penelitiannya berjudul *“Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAK (Study Kasus: SD I Haruku-Sameth) ”*. Jenis penelitian ini Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas.

Kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada keduanya termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas. Namun, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada fokus dalam penelitian sebelumnya adalah pada studi kasus.

Penelitian juga dilakukan oleh Melfi Siburian (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal*", Jenis penelitian ini Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas.

Kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada keduanya termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas. Namun, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini pada fokus kelas 8 SMP, dan lokasi penelitian sebelumnya di SMP Negeri 1 Sunggal sedangkan lokasi penelitian sekarang di SMPN 3 Satap Sangalla Selatan.⁴⁵

Penelitian ini juga dilakukan oleh Agus Yulianto dkk (2020) dalam penelitian ini berjudul "*Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP*" jenis penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif.

Persamaan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan model *role playing*. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya memfokuskan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP sedangkan penelitian sekarang memfokuskan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

A. Hipotesis Tindakan

⁴⁵Melfi Siburian, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)* Vol. 3 No. (2022), 18.

Berdasarkan pemikiran dan kerangka pemikiran di atas, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut. “dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka dapat meningkatkan keaktifan dalam kelas VIII di SMPN 3 Satap Sangalla Selatan.