

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan karena atas penyertaan dan perkenaan-Nya sehingga proposal yang berjudul Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII Pada Mata Pembelajaran Pak Di SMP PGRI Buntudatu

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam proposal ini. Oleh karena itu, setiap usaha dan kerja keras, penulis menyerahkan kepada sang pemilik hidup biarlah terjadi sesuai kehendak-Nya. Kiranya setiap yang telah dikerjakan boleh membuahkan hasil yang baik. Penulis berterimakasih kepada diri sendiri yang selama ini telah berjuang dengan keras dan selalu memacu diri untuk bertanggung jawab dan tekun dalam mengerjakan proposal ini hingga selesainya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada setiap insan yang telah berjasa mengarahkan, menolong, dan memberikan motivasi dalam pengerjaan proposal ini. Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

1. Dr. Joni Tapingku, M.Th., selaku Rektor IAKN Toraja, atas tugas dan tanggung jawabnya sebagai Rektor IAKN Toraja yang telah memberikan kesempatan menempuh Pendidikan di IAKN Toraja
2. Mery Toban, S.Th, M.Pd.K., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Toraja, atas tugas dan tanggung jawabnya sebagai Dekan FKIPK

3. Christian E. Randalele, M.Pd.K., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Agama Kristen IAKN Toraja, atas tanggung jawabnya sebagai koordinator Prodi Pendidikan Agama Kristen dan memberikan pelayanan yang baik
4. Theo Dedy Palimbunga, M.Pd selaku Dosen Wali yang sudah menjadi orang tua bagi penulis selama menempuh pendidikan sampai saat ini.
5. Dr. Syani Bombongan Rante, S. M.Pd.K., selaku dosen pembimbing I dan Theo Dedy Palimbungan, M.Pd, selaku pembimbing II yang tak kenal lelah membimbing penulis dalam menyelesaikan perbaikan penulisan skripsi. Kiranya Tuhan yang senantiasa membalas kebaikan Bapak dan Ibu didalam kehidupan keluarga dan pelayanannya.
6. Dr. Setrianto Tarappa', M.Pd.K dan Merry Adeng, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis demi kelengkapan karya ini.
7. Bartolomius Budi, S.Pd., M.Th, selaku dosen supervisi KKN yang telah mendampingi selama masa KKN.
8. Simon Petrus, S.Pd.K, M.Ag, selaku dosen supervisi yang mendampingi penulis memberikan motivasi, semangat dalam melaksanakan PPL di SMP PGRI Buntudatu.
9. Seluruh Bapak/Ibu Dosen IAKN Toraja yangt telah mendidik penulis selama kurang lebih 4 tahun.
10. Seluruh tenaga kependidikan dan Staf Prodi Pendidikan Agama Kristen yang membantu penulis selama kurang lebih 4 tahun.
11. Perpustakaan IAKN Toraja yang telah memfasilitasi buku penulis selama 4 tahun.

12. Orang tua Yohanis Rembon dan Adolfina Asang selaku orang tercinta yang selalu mendoakan, mendukung, serta mendorong penulis untuk selalu semangat dalam menempuh pendidikan hingga saat ini.
13. Saudara-saudara saya Yordan Sello', Yespin Sello', Gelsin Taruk Parampa', yasmin Sello' yang selalu mendoakan dan mendukung penulis untuk selalu semangat dalam menempuh pendidikan sampai saat ini.
14. Terimakasih juga buat sahabat-sahabatku Yola Birana, Naomi, Yohanis, Yosia Oktavianri, Anto', Miliensi Limbong Layuk, Satriati Banne yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
15. Seluruh keluarga UKK MAPALA IAKN Toraja yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis selama menyusun.
16. Kepala sekolah, guru-guru, serta staf SMP PGRI Buntudatu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
17. Teman dekat saya, Yiska, Adriana, Alpis Eksal yang selalu memberikan semangat , motivasi serta dukungan kepada penulis hingga saat ini.
18. Pemerintah dan segenap masyarakat Kelurahan Buangin yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan Kuliah Kerja nyata Tematik (KKN-T) selama kurang lebih dua bulan.
19. Teman-teman kelompok KKN-T Wilda, Asri, Rosalina, Imanuel, Weldi, Harun, Nopen, Armedita, Yelmi, Windar

20. Misleris, S.Pd selaku kepala Sekolah SMP PGRI Buntudatu yang telah memberikan waktu dan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) selama enam bulan.
21. Rama, S.Th. selaku guru pamong di sekolah SMP PGRI Buntudatu yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi.
22. Segenap saudara-saudara penulis yang ada dikampus tanpa penulis sebut satu-persatu, terimakasih telah menjdai saudara dan sahabat penulis.

Tana Toraja, 27 Maret 2023

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah mengajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Corey pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan guru secara belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Jadi pembelajaran adalah sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran¹.

Metode adalah suatu proses atau cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan efisiensi, metode di gunakan guru dalam pembelajaran bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam belajar dan memungkinkan setiap peserta didik

¹ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hlm 61-62.

dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing² Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, efektif mampu psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut yang lebih banyak menekankan pembelajaran proses³. Metode suatu proses yang akan dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu dengan efisiensi.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *Role Playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah proses belajar yang tergolong dalam imajinasi metode simulasi. Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan dan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak lebih meresapi perolehannya.⁴ Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran.

Keaktifan adalah hal atau di mana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas,

² Moh Toharuddin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional*, 2021. Hlm

³ Dedi Rizkia Saputra, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun Ke-IV Juni 2015* (2015).

⁴ Randi Eka Putra Apdoludin, *Model Dan Metode Pembelajaran*, 2022.

cenderung mengantuk, dengan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan kebelakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain.⁵ Sardiman mengatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif, tanpa ada aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi, maka segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, menyelidiki sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik⁶.

Pada siswa kelas VII SMP PGRI Buntudatu kelas VII ada 13 siswa di dalam kelas tetapi hanya ada beberapa siswa yang terlibat aktif berbicara, hal ini ditandai dengan kurangnya siswa yang berinisiatif untuk membaca atau mempresentasikan tugas yang diberikan guru di depan kelas, dan juga hanya beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara lisan. Bila hal ini terus berlanjut maka akan berdampak buruk bagi hasil belajar siswa dan juga bagi prestasi belajar siswa. Pada dasarnya mereka bisa untuk menjawab soal lisan yang diberikan oleh guru, akan tetapi mereka tidak memiliki keberanian untuk memberikan tanggapan karena perasaan takut salah yang besar dalam diri mereka yang menyebabkan mereka untuk mengurungkan niat mereka untuk berbicara.⁷ Hal ini akan mempengaruhi hasil dengan adanya masalah kurangnya keaktifan

⁵ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Penerbit Beepublish, 2018). Hlm 8-9.

⁶ Ibid.

⁷

“Observasi,
OAPTUyKwBqf0bHptpMop7z4Jh1RMh3/View?Usp=drivesdk” (n.d.).

[Hhttps://Drive.Google.Com/File/d/1A-](https://drive.google.com/file/d/1A-)

bicara maka masalah ini bisa diselesaikan dengan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran).

Implementasi penggunaan metode oleh guru, khusus untuk mata pelajaran PAK, lebih dari sekedar ceramah, diskusi dan tanya jawab. Metode *role playing* (Bermain Peran) harus menjadi bagian dari cara menyampaikan materi kepada siswa. Secara teknis guru yang mengatur prosesnya, *Role Playing* bisa dibawahkan langsung oleh guru, tetapi juga dengan melibatkan siswa.⁸ Khusus bagi materi-materi yang butuh pemaknaan dan perubahan efeksi secara langsung pada siswa, yang harus melakoni peran itu dalam penyajian materi dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan dalam proses pembelajaran pada kelas VII di SMP PGRI Buntudatu, yang terdiri dari 13 siswa, penulis menemukan bahwa permasalahan yang muncul ialah kurangnya keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Agama Kristen. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama kristen dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurangnya kesiapan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Hasil observasi penulis ketika proses pembelajaran pendidikan agama kristen di kelas VII, bahwa siswa belum memberikan respon yang cukup baik dalam mengikutti pembelajaran. Terlihat dalam pembelajaran siswa pasif dan

⁸ melda pasalbely, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kekatifan Siswa Pada Mata Pelajarn Pak" (2017).

tidak kreatif, dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru. Rendahnya keaktifan siswa terjadi karna kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pembelajaran yang terjadi selama ini hanya berpusat pada guru dan siswa tidak dilibatkan secara aktif sehingga siswa masih kurang dalam kemampuan kerjasama dan kurang percaya diri atas kemampuan diri sendiri. tidak ada kesungguhan dalam mengikuti mata pelajaran, tidak ada keberanian untuk bertanya. Oleh sebab itu sebagai Guru harus mempunyai peranan yang sangat tinggi untuk memberikan perhatian kepada siswa atau arahan dan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama kristen.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat. Tujuan belajar baik secara kognitif, efektif maupun psikomotor agar dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah metode role playing. Metode role playing adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka ditemukan permasalahan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama

kristen. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *metode role playing* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran pendidikan agama kristen di kelas VII SMP PGRI Buntudatu. Metode *role playing* dalam penelitian ini yaitu siswa akan memerankan peristiwa atau tokoh-tokoh sesuai peranan masing-masing sehingga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP PGRI Buntudatu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menguraikan peningkatan Keaktifan belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP PGRI Buntudatu dengan menggunakan Metode *Role Playing*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Manfaatnya adalah sebagai berikut:

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.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Memberikan informasi bagi guru penerapan metode *role playing* dalam kelas agar bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMP PGRI buntutatu secara Khusus mata pelajaran Pendidikan agama kristen.
- b. 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 .

E. Sistematika Penulisan

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 pengertian metode pembelajaran , pengertian metode *role playing*, tujuanj *role playing*, langkah-langkah *role playing*, kelamahan dan kelebihan *role playing*, cara mengatasi kelemahan *role playing*, pengertian keaktifan belajar, pengertian belajara, penerapan keaktifan belajar, indikator

keaktifan siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, kerangka berfikir, hipotesis tindakan.

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

Bab IV terdiri dari pembahasan hasil penelitian yang meliputi penjelasan pra-siklus, per-siklus analisis dan pembahasan per-siklus.

Bab V terdiri dari Kesimpulan dan Saran .