

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran 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 pendidik 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.¹ Dalam dunia pendidikan metode mengajar dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan berbagai hal, seperti situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, fasilitas yang tersedia, dan sebagainya harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai.² Jadi, Metode pembelajaran adalah merupakan suatu sistem yang dilakukan seseorang dalam menjalankan perencanaan yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Lalu Yesus masuk ke Bait Allah dan mengusir semua orang yang berjual beli di halaman Bait Allah. Ia membalikkan meja-meja penunak uang dan bangku-

¹ yetti Hildayatilah, "Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif" (2021): 11–13.

² siti maesaroh, "Peran Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Belajar Pendidikan Agama Islam" (2013): 160.

bangku pedagang merpati (matius 21:12). Jikalau seorang datang kepada-Ku dan ia tidak membenci bapanya, ibunya, istrinya, anak-anaknya, saudara-saudaranya sendiri, ia tidak dapat menjadi muridku. (Lukas 14:26).

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 satu proses belajar yang tergolong dalam 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. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, latihan singkat dialog, dan pelaksanaan permainan peran³. Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.⁴ Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.

³ Apdoludin, *Model Dan Metode Pembelajaran*.

⁴ ari yanto, "Metode Bermain Peran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips" (2015): 54–55.

3. Tujuan *Role Playing*

- a. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan akan dihayati oleh anak
- b. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis
- c. Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi dirinya⁵

4. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

- a. Persiapan dan Intruksi
 - 1) Hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu guru haru memilih situasi atau masalah yang akan dijadikan dalam bermain peran atau *role playing* untuk dapat di jadikan “Sosiodrama” yang menintik beratkan suatu jenis peran, atau suatu masalah yang akan diperankan oleh siswa. Situasi harus dijelaskan oleh seorang pendidik tentang kadaan peristiwa,yang akan di angkat. Dalam tahap ini diperlukan kerja sama yang baik agar pendidik atau siswa dapat penulis skenario dengan baik serta konteks yang akan di perankan dalam bermain peran atu *Role Playing*. selain itu juag pendidik harus menentukan jumlah

⁵ M.Pdi Muhammad Anas, *Mengenal Metode Pembelajaran*, 2014.

peserta didik yang akan dilibatkan dalam bermain peran, serta posisi dasar yang akan diperankan.⁶ Perlu untuk diperhatikan ketika pengambilan pelaku bermain peran hindari tipe yang sama atau nnnndhshkarakter yang sama pada waktu menyusun atau merancang pemeran agar tidak terjadi gangguan pribadi dengan karakter yang akan merasa tidak nyaman.

- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, di perlukan untuk latihan bersama seluruh peserta didik, baik yang akan berperan aktif maupun sebagai pengamat yang aktif.⁷ Latihan ini dilakukan untuk membantu atau pemanasan agar menyiapkan siswa untuk dapat membantu mereka memudahkan imajinasinya dan kekompakan interaksi.
- 3) Pendidik menjabarkan intruksi khususnya 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 kepribaian, perasaan, dan keyakinan dari pemeran perlu disampaikan saat persiapan.⁸ Selain itu juga penting dibentuk runagan yang mendukung jalannya bermain peran.

b. Tahap Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) siswa yang bermain peran sebagai aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para siswa yang berperan sebagai audince berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran

⁶ Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kekaktifan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips" (2015).

⁷ Yetti Hildayatilah, "Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif."

⁸ Ibid.

- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil observasinya dan reaksi-reaksinya para pemain semuanya dilibatkan didalamnya. Guru membimbing jalannya proses diskusi untuk membangun pemahaman siswa tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi kehidupan siswa.⁹ Dengan demikian guru mampu untuk memahami dan menumbuhkan pemahaman baru pada siswa yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi Bermain Peran

Pada tahap akhir, setiap siswa dapat memberikan komentar atau pendapatnya, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilannya dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan untuk memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, tentang apa yang dirasakan dalam pelaksanaan bermain peran, makna yang dapat diambil dalam cerita yang telah diperankan, serta masukan perbaikan manakala akan melakukan bermain peran di waktu yang akan

⁹ Devi Rahmiati andri kurniawan, *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, 2022.

datang.¹⁰ Selanjutnya seorang pendidik dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.

5. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

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

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

- 1) Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- 2) Siswa juga dapat belajar menggunakan kesempatan dengan baik
- 3) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.¹¹
- 5) Permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah-masalah yang sedang dihadapi.
- 6) Peserta didik yang memerankan sebagai orang lain, maka peserta didik tersebut dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dan karakter yang dimainkan itu¹²
- 7) Bakat yang dimiliki peserta didik dapat ditumbuhkan melalui kegiatan seni drama di sekolah
- 8) Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik.¹³
- 9) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama melalui peran yang ditugaskan secara sukarela

¹⁰ Ibid.

¹¹ wiyu triyanty pulukadang, *Pembelajaran Terpadu*, 2021.

¹² Anduddin I Kahar, *Pembelajaran Inovatif Dan Variatif*, 2020.

¹³ S.Pd Sr. Purwaningrum Puji Lestari, M.Pd Adi Sucipto, *Strategi Pembelajaran Ekonomi*, 2022.

10) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang didramakan.¹⁴

b. Kelemahan Metode *Role Playing*

Metode ini memiliki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut :

- 1) Mayoritas peserta didik yang tidak terlibat dalam bermain peran, akan menjadi kurang aktif saat pelaksanaan 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 leluasa.¹⁵
- 3) Membutuhkan banyak waktu untuk melakukan persiapan dalam bermain peran
- 4) Dibutuhkan kecepatan bahasa yang baik dari siswa¹⁶
- 5) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.¹⁷

6. Cara Mengatasi Kelemahan Metode *Role Playing*

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode bermain peran (*Role Playing*)

- a. Pendidik harus menerangkan kepada siswa cara memutuskan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), siswa di harapkan untuk bisa memecahkan

¹⁴ Devi Rahmiati Andi Kurniawan, *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, 2022.

¹⁵ Yeti Hildayatilah, "Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif."

¹⁶ Muhammad Anas, *Mengenal Metode Pembelajaran*.

¹⁷ M.Pd Dr.Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional*,

masalah yang terdapat dalam pelajaran yang diberikan oleh guru. Kemudian pendidik menunjuk beberapa siswa untuk berperan, agar dapat memudahkan peserta didik untuk memahami isi pesan.¹⁸

- b. Pendidik harus memilih masalah yang urgen agar siswa dapat tertarik, untuk mengikuti pembelajaran, pendidik juga memberikan penjelasan yang baik kepada peserta didik bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) akan membantu untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang dihadapi dalam realita kehidupan.¹⁹
- c. Agar peserta didik mampu untuk memahami sebuah peristiwa, pendidik harus menceritakannya langsung kepada siswa pada saat berlangsungnya adegan bermain peran (*role playing*).an yang akan didramakan harus sesuai dengan jangka waktu yang tersedia.
- d. Bobot atau luasnya bahan pelajar yang akan didramakan harus sesuai dengan jangka waktu yang tersedia. Oleh sebab itu pendidik harus mengupayakan untuk meneritahkan kepada siswa untuk terlibat dalam permainan, untuk menyampaikan kata-kata berbicara dan melakukan gerakan sesuai dengan naskah cerita atau materi pelajaran yang telah dipilih pada saat itu.²⁰

B. Keaktifan Belajar Siswa

1. Pengertian Keaktifan Belajar

¹⁸ Yeti Hildayatilah, "Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif."

¹⁹ Ari Yanto, "Metode Bermain Peran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips."

²⁰ yetti Hildayatilah, "Metode Pembelajaran Guru Dan Dosen Kreatif."

Keaktifan adalah proses belajar merupakan hal yang ditunjukkan semua anak pada saat belajar. Beragam tindakan dari keaktifan belajar tersebut. Keaktifan belajar tersebut dapat dilihat dari peserta dan tenaga pendidik. Dari sudut pandang peserta didik, belajar merupakan kegiatan yang dilalui sebagai sebuah prosedur untuk menghadapi materi ajar. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh suatu pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar siswa dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun secara perorangan.²¹ “Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran, keaktifan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan”.²² keaktifan belajar juga bisa diartikan dengan kegiatan atau sebuah kesibukan, keaktifan belajar juga dapat membantu dalam proses mengajar yakni berfungsi untuk semua alat yang ada pada diri siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam pikiran, pandangan, konsentrasi, penglihatan, tangan dan lain-lain yang digunakan dalam proses pembelajaran.²³ dengan kata lain keaktifan adalah kegiatan atau sebuah kesibukan untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik keaktifan adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Silberman keaktifan adalah belajar yang meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang

²¹ Wahyuningsih Sri Endang, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).

²² sang surya media, “Pendidikan Konvergensi” (2019): 10.

²³ scopindo media pustaka, *Manajemen Kelas*, 2022.

membangun kerja kelompok dan dalam waktu yang singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baik dalam bentuk pengetahuan ataupun keterampilan dengan adanya proses belajar maka akan memberikan gambaran pada siswa baik berupa pengetahuan ataupun tingkah laku yang akan menolak tolak ukur dalam keberhasilan siswa dalam belajar.²⁴ Belajar juga dikatakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dilingkungannya.

Menurut Elisabeth B. Hurlock, Belajar ialah suatu perkembangan sebagai hasil dari pada latihan dan usaha. Hal tersebut dapat kita mengerti bahwa belajar adalah perkembangan yang akan terjadi pada orang yang belajar sebagai suatu akibat adanya latihan dan usaha dari diri seseorang tersebut.²⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru. Sedangkan Menurut S. Nasution M.A. 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, penyusaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi

²⁴ Moh. Zaiful Rosyid Mustajab Aminol Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, 2019.

²⁵ Sist Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam" (2013): 160.

atau pribadi individu yang belajar.²⁶ Jadi belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang melalui sejumlah pengalaman, pengetahuan, sikap dan penyesuaian diri.

3. Penerapan Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar yang dialami oleh peserta didik berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik. Keaktifan akan menciptakan situasi belajar yang aktif. Belajar yang aktif adalah suatu sistem, belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guru memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, efektif dan psikomotorik.²⁷ Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan suatu upaya siswa untuk memperoleh sebuah pengalaman belajarnya, yang akan ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.²⁸ Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keseriusan siswa dalam mengikuti mata pelajaran yang sedang berlangsung.

4. Indikator Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar adalah hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa selama dalam pembelajaran di sekolah, merupakan panduan dari tiga ranah tersebut, yang akan menyangkut ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor. Dari ketiga ranah tersebut, akan membentuk suatu aktivitas dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.²⁹

²⁶ Feida Npprlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan* (Jawa Barat:Edu Publisher, 2020).

²⁷ rahma alfateza, "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa" (2022).

²⁸ Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*.

²⁹ Sinar, *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*, 2018.

Dalam ranah kognitif siswa di minta untuk siap dalam mengikuti pembelajaran, agar siswa memperoleh pengetahuan dalam bermain drama atau memerankan sebuah tokoh yang ada di dalam drama. Dalam ranah Efektif siswa diminta untuk terlibat dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta serajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan dalam ranah Psikomotor siswa diminta untuk melibatkan anggota tubuh seperti melakukan diskusi dengan kelompok yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik)

Suatu keaktifan proses belajar mengajar yang mampu meperdayakan siswa di kelas, dapat diukur salah satunya melalui pengamatan terhadap kegaitan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Adapun indikator keaktifan belajar ialah :

- a. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b. Kesiapan siswa melakukan drama dalam bentuk membawa alat peraga
- c. Siswa siap dalam mengikuti drama yang akan diperankan
- d. Kesiapan siswa melaksanakan drama
- e. Terlibat dalam proses pemecahan masalah dimana siswa ikut dalam mengkaji materi-materi yang dianggap sulit dengan kelompok belajarnya
- f. Melakukan diskusi kelompok sesuai arahan guru yaitu siswa di minta untuk berdiskusi setelah melaksanakan drama
- g. Bertanya siswa memberikan jawaban ketika guru mengajukan pertanyaan.

h. Interaksi dengan guru bertanya kepada guru jika ada materi yang belum di mengerti atau belum dipahami, guru menjawab.³⁰

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik), Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.³¹ Sedangkan menurut Endang Sri Wahyuningsih faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, Belajar dengan latihan merupakan salah satu cara belajar yang lebih efektif, suatu proses yang dilakukan setiap siswa saat bergabung dengan teman belajar untk belajar bagaimana melaksanakna kegiatan belajar dalam sehari-hari.³² Dan menurut Kadek Suartama Faktor yang mempengaruhi faktor belajar ketika memberikan motivasi yang akan menggerakkan siswa untuk telibat aktif, menjelaskan atau menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan menegaskan tentang kompetensi yang akan dicapai oleh siswa.³³

C. Kerangka Berpikir

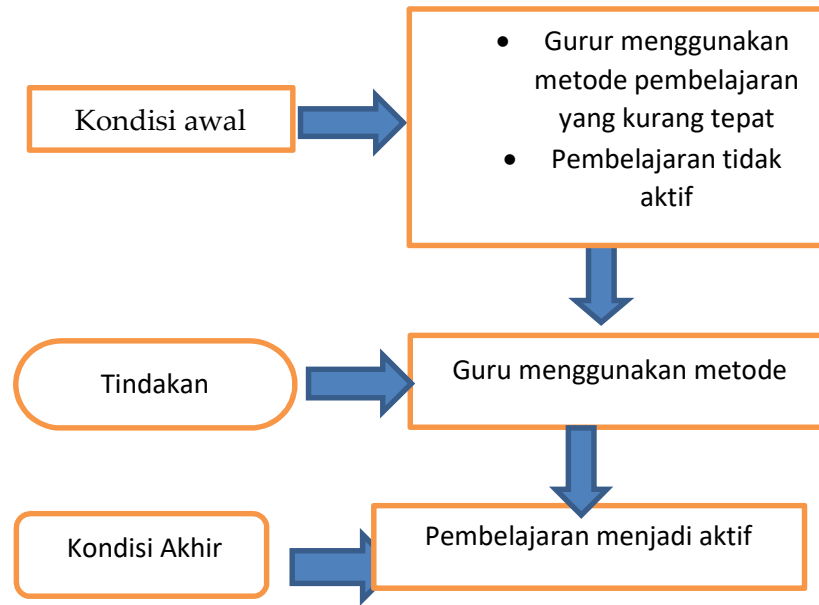
Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh kemmis & Taggar. Model ini terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamat dan refleksi.

³⁰ Martinis Yamin, *Keaktifan Belajar Siswa*, 2007.

³¹ rahma alfateza, "Kompotendi Pedagogik Guru Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa."

³² Endang, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*.

³³ kadek suartama, *Mobile Ubiquitous Learning Kajian Pengelolaan Diri Dalam Belajar, Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar*, 2023.



D. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hanik Hidayanti pada tahun 2022 yang berjudul “penerapan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatigumi” adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penulis ialah menggunakan metode *role playing* yang sama, meningkatkan keaktifan siswa. Sedangkan perbedaannya ialah peneliti terdahulu fokus meneliti di SD dengan menggunakan mata pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan, sementara pada peneliti penulis fokus di SMP PGRI Buntudatu dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.³⁴ Dari hasil peneliti Hanik Hidayanti menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode role playing memberikan hasil yang cukup memuaskan dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang baik.

³⁴ Hanik Hidayanti, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V SDN 5 Jatiguwi” (2022).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Khoirun Ni'mah pada tahun 2016 yang berjudul "Penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3MAN Kediri 2 kota kediri" persamaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu ialah menggunakan metode role palying dan membahas keaktifan belajar siswa, letak berpedaannya ialah peneliti terdahulu fokus peneliti di SMA pada mata pelajaran sejarah, sedangkan penulis fokus meneliti di SMP PGRI BuntuDatu dengan mata pelajaran PAK.³⁵ Dari hasil peneliti Khoirun Ni'mah ini dapat membangun semangat siswa untuk dapat mempelajari mata pelajaran sejarah dengan cara yang baru dan tentunya ialah penerapan metode *role playing* (bermain peran).

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan merupakan dugaan sementara terhadap rumusan yang menjadi masalah dalam penelitian. Hipotesisi tindakan ini yaitu metode *Role Playing* di terapkan maka keaktifan belajar siswa pendidikan agama kristendapatmeningkat.

³⁵ Khoirun Ni'mah, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XIIS 3MAN Kediri 2 Kota Kediri" (2015).