



Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)

Vol. 3 No. 1 (Desember 2022) p. 32 - 49

Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)

e-ISSN 2774-3861

<https://ejurnal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/jupak>

p-ISSN 2774-6399



<https://doi.org/10.52489/jupak.v3i1.116>

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal

Melfi Siburian

Guru UPT SPF, SMP Negeri 1 Sunggal, melfisiburian21@gmail.com

Recommended Citation

Turabian 8th edition (full note)

Melfi Siburian, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal," Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK) 2, no. 2 (June 1, 2023): 1, accessed June 4, 2023, <https://ejurnal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/jupak/article/view/116>.

American Psychological Association 7th edition

(Prima et al., 2022, p. 1)

Received: 07 November 2022	Accepted: 29 November 2022	Published: 20 December 2022
----------------------------	----------------------------	-----------------------------

This Article is brought to you for free and [open access](#) by Sekolah Tinggi Teologi KADESI Yogyakarta. It has been accepted for inclusion in Christian Perspectives in Education by an authorized editor of Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK).

For more information, please contact juniorichson1995@gmail.com

Abstract

The purpose of this PTK is to improve PAK learning outcomes by applying the role-playing method for students in grade 9-1 UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal for the 2020/2021 academic year. Classroom action research was made in 2 cycles, which consisted of 4 activities namely planning, action, observation and reflection. The design solution in question is an action in the form of a play learning method and in teaching the subject of the Church self-renewing Class 9-1, 9-3 Class 9-1 UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal 2020/2021 academic year as many as 31 students. PAK learning by using a role-playing learning approach can improve student learning outcomes, as indicated by the increase in PAK learning outcomes per cycle, from an average of 70.52 to an average of 80.19; students are encouraged to learn and love learning PAK. Therefore, teachers are required to know how to implement and develop role-playing learning strategies in PAK education.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing, PAK

Abstrak

Tujuan PTK ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PAK dengan menerapkan metode bermain peran bagi siswa kelas 9-1 UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian tindakan kelas di buat 2 siklus, yang terdiri dari 4 aktivitas yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa metode pembelajaran bermain dan dalam mengajarkan pokok bahasan Gereja memperbaharui diri Kelas 9-1, 9-3 Kelas 9-1 UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal Tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 31 murid. Pembelajaran PAK dengan menggunakan pendekatan pembelajaran bermain peran sanggup meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar PAK per siklus, dari rata-rata 70,52 menjadi rata-rata 80,19; siswa didorong untuk belajar dan suka belajar PAK. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengetahui bagaimana menerapkan dan mengembangkan strategi pembelajaran bermain peran dalam pendidikan PAK.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Bermain Peran, PAK*

PENDAHULUAN

Dalam lingkungan kelas di mana instruktur dan siswa secara aktif terlibat dalam pertukaran pengetahuan dua arah, siswa belajar melalui proses interaksi dengan pendidik dan alat pembelajaran. Di sebagian besar ruang kelas, pengajaran disusun dengan cara yang membosankan, seperti dominasi teknik kuliah yang membuat murid duduk secara pasif melalui penjelasan guru sebelum membuat catatan. Karena belajar adalah perubahan dalam perilaku seseorang sehubungan dengan pengetahuan sebelumnya, sikap seseorang terhadap dunia, dan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas-tugas tertentu, oleh sebab itu proses pembelajaran dapat dimengerti sebagai peristiwa yang memberi peserta didik berbagai peluang untuk terlibat dalam kegiatan tersebut.

Hasil belajar PAK SMP Negeri 1 Sunggal masih tergolong rendah, siswa merasa bosan Ketika pembelajaran berlangsung. Keberhasilan di kelas dimulai dengan kapasitas instruktur untuk memproses pembelajaran dan, pada gilirannya, menciptakan pengaturan yang kondusif untuk pembelajaran siswa (Semiawan, 1985). Para ahli di bidang pendidikan sepakat bahwa pembelajaran lebih mungkin efektif ketika siswa mengambil peran aktif dalam proses itu, dan teori serta studi mereka menanggung hal ini (Rusmono, 2012).

Pada akhir setiap rencana pelajaran, penilaian dilakukan untuk memastikan apakah hasil belajar yang dimaksudkan telah terpenuhi atau belum. Sejauh mana tujuan-tujuan ini telah terpenuhi tercermin dalam kinerja siswa pada ujian akhir yang diberikan pada akhir semester (UAS). Hasil pencapaian pengajaran 2 Tahun terakhir di SMP Negeri 1 Sunggal yaitu rata-rata 60.50 dan 62.00. UAS siswa berada dibawah KKM yang ditetapkan 75 (Masitih, 2015).

Telah ditunjukkan bahwa siswa paling banyak bermasalah dengan ujian deskriptif dan esai sebagai metode penilaian pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki jalan panjang sebelum mereka dapat menulis, mengekspresikan, dan mengimplementasikan pembelajaran secara efektif di dunia nyata. Sebagian besar siswa masih kesulitan memilih opsi terbaik dari serangkaian respons pilihan ganda (tes objektif). Variabel internal dan eksternal diidentifikasi sebagai sumber hasil yang kurang ideal dalam pembelajaran PAK menggunakan format dialog interaktif penelitian. Sikap peserta didik sendiri, kesehatan mental, dan motivasi untuk belajar adalah contoh pengaruh internal. Lingkungan, paradigma pembelajaran, peran instruktur, dan media yang sekarang tersedia adalah contoh variabel eksternal. Motivasi belajar yang rendah, misalnya, mungkin disebabkan oleh penyebab internal dan eksternal, seperti kebosanan siswa dengan rutinitas kelas lama yang sama (Sanjaya, 2006).

Dalam proses belajar mengajar, siswa harus memiliki lingkungan yang secara aktif mengeksplorasi keterampilan mereka (Windarwati et al., 2021). Tetapi di lapangan, iklim belajar sudah menyenangkan dan kondusif, banyak anak-anak terlibat; instruktur hanya belum mencakup semua murid aktif, mengingat waktu belajar (Purba, S. 2010). Banyak anak-anak yang energik mencari jalan keluar mereka sendiri untuk aktivitas mereka, yang mengganggu ruang kelas dan proses belajar. Keterlibatan guru dalam memberi tahu siswa yang aktif di luar pelajaran membantu lingkungan menjadi kondusif lagi, tetapi itu tidak membantu siswa menjadi fokus belajar (Sanjaya, 2006).

Strategi pembelajaran yang sedikit memadai dan praktis membawa dampak rendahnya hasil belajar PAK di sekolah menengah, antara lain penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Suasana pembelajaran yang monoton dan guru yang otoriter serta tidak mampu berkomunikasi dengan siswa membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan, membosankan dan tidak menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dianjurkan untuk melakukan penyegaran pembelajaran dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat. Metodologi pembelajaran PBL memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya dan dunia luar, memungkinkan guru untuk berhasil melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2006).

Guru harus memilih dan menggunakan metode pengajaran yang efektif yang dapat memotivasi dan menuntut siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan melatih berpikir kritis untuk keberhasilan pembelajaran di kelas (Hamdani, 2011). Sebab itu, tugas guru adalah memberikan scaffolding yang diperlukan dalam pendidikan, agar konstruksi pengetahuan siswa berhasil., untuk membantu mereka beradaptasi dengan konteks baru dan membenarkan hipotesis mereka sendiri, dan untuk melatih mereka untuk berpikir dengan cara yang dapat diakses, kritis, kreatif, dan rasional (Sanjaya, 2006).

Salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi pengajaran PAK di kelas adalah dengan mengadopsi pendekatan pengajaran baru dan menarik yang menempatkan peserta didik di pusat dan memungkinkan pengukuran hasil belajar di seluruh domain kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini, pembelajaran yang dipermasalahkan adalah gaya pendidikan yang mengubah PAK dari pembelajaran buku menjadi keahlian dunia nyata. Agar PAK menjadi "pengetahuan tindakan," proses pendidikan harus dirancang dengan mempertimbangkan siswa, sehingga mereka belajar dengan cara yang menurut mereka menyenangkan sambil juga memungkinkan siswa untuk menyerap prinsip-prinsip agama yang diajarkan dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sa'ud, 2009).

Salah satu metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran bermain peran (role playing). Menurut Cordile (1986) dikutip oleh Ahmad Susanto, metode bermain peran (role playing) adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran yang berkaitan dengan sejarah. Dalam metode bermain peran (role playing), siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa atau bertanya jawab

bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya, dengan harapan dapat meningkatkan komunikasi sosial antar sesama, pemahaman atas pengetahuan yang diberikan serta pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa (Wardani & Retno, 2018)

Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Cordile (1986) yang dikutip oleh Ahmad Susanto, metode pembelajaran bermain peran adalah permainan peran yang merencanakan kembali kejadian masa lalu, membuat rencana masa depan dan memaparkan kejadian saat ini, dan permainan ini cocok untuk bidang PAK. Dalam metode bermain peran, murid difokuskan sebagai pokok dalam pembelajaran di kelas, suasana pembelajaran aktif dengan praktik-praktik berbahasa atau melakukan tanya jawab dalam suasana tertentu. Murid berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga meningkatkan kompetensi komunikasi sosial di lingkungan sekitarnya hal ini akan menciptakan pemahaman pembelajaran bermakna bagi siswa (Ahmad, 2014).

KAJIAN PUSTAKA

Metode Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran terdiri dari dua kata yaitu bermain dan peran. Bermain merupakan kegiatan bermain untuk melakukan kesenangan tanpa adanya suatu kompetisi secara umum dinamakan *playing*. Sedangkan kegiatan bermain diadakan untuk melakukan kesukaan dengan kepuasan dengan kompetisi kalah atau menang disebut *game*. Role merupakan cara berkelakuan seseorang pada keadaan tertentu. Metode bermain peran merupakan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Simulasi adalah sesuatu cara menyusun atau mengaplikasikan suatu model dengan pembuatan suatu cara berperilaku (Udin, 2011 :44).

Bermain peran adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini, dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran sejarah. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik atau masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran yang berkaitan dengan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan bergantung kepada apa yang diperankannya (Ahmad, 2014 :27).

Jadi metode pembelajaran bermain peran merupakan teknik cara yang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membagikan suatu tema atau problem untuk dikerjakan murid dengan cara memainkan peran sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas khayalan dan penjiwaan murid. Dalam kebanyakan kasus, gim ini membutuhkan lebih dari satu pemain, dan keberhasilannya terkait dengan peran spesifik yang dimainkan setiap pemain (Ahmad, 2014).

Menurut Sukmadinata dan Erliana (2012), terdapat langkah langkah pelaksanaan pembelajaran bermain peran yang dapat digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran bermain peran. Berikut adalah langkah-langkah tersebut;

1. Memperkenalkan masalah dan memilih pemain
 - Memperkenalkan dan menjelaskan masalah
 - Menjelaskan permainan peran, menguraikan peran
 - Memilih pemegang
2. Mempersiapkan permainan dan pengamat
 - Menjelaskan urutan langkah, menegaskan peranan dan penjiwaan peranan
 - Membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati
3. Melaksanakan permainan
 - Tiap pemeran memainkan perannya
 - Pengamat melakukan pengamatan
4. Diskusi dan evaluasi
5. Permainan ulangan
6. Tindak lanjut

Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Tujuan penerapan metode bermain peran yaitu: a. Mengasah kecakapan yang bersifat profesional dan pribadi, b. Mendapatkan pengertian prinsip, c. Menyelesaikan suatu masalah, d. Membangkitkan aktivitassiswa, e. Memotivasi belajar siswa, f. Membiasakan siswa belajar bekerjasama dalam suatu kelompok, g. Mendorong siswa berkreaitif, h. Membiasakan siswa menerima keberdaan orang lain (Ahmad, 2014 : 59). Sedangkan menurut Hamalik (2001), tujuan bermain peran (roleplaying) sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut: a. Mengembangkan keterampilan interaktif dan reaktif siswa melalui kegiaansiswa yang memerankan peran tertentu sesuai dengan kenyataan, b. Belajar melalui peniruan dimana siswa menyamakan dengan pelaku tujuan bermain peran (role playing) sebenarnya, c. Belajar melalui balikan dimana para pengamat mengomentari paran pemegang

peran agar perilaku keterampilan lebih mendasar, d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan agar para siswa dapat memperbaiki keterampilan mereka dalam penampilan berikutnya.

Terdapat langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran bermain peran yang dapat digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran bermain peran. Berikut adalah langkah-langkah tersebut: a. Memperkenalkan masalah dan memilih pemain yaitu memperkenalkan dan menjelaskan masalah, menjelaskan permainan peran, menguraikan peran, memilih pemegang peran, b. Mempersiapkan permainan dan pengamat yaitu menjelaskan urutan langkah, menegaskan peranan dan penjiwaan peranan dan membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati, c. Melaksanakan permainan yaitu tiap pemeran memainkan perannya dan pengamat melakukan pengamatan, d. Diskusi dan evaluasi, e. Permainan ulangan, f. Tindak lanjut (Sukmadinata dan Erliana, 2012).

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran (role playing). Kelebihan Metode Role Playing yaitu : a. Melibatkan seluruh peserta didik sehingga setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam hal kerja sama, b. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi, c. Merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan yang berbeda, d. Evaluasi terhadap pemahaman siswa dapat dilakukan guru melalui pengamatan saat permainan dilakukan, e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Kekurangan Metode Role Playing yaitu: a. Peserta didik yang tidak mengikuti permainan karena tidak mendapatkan peran menjadi kurang aktif, b. Memakan banyak waktu, c. Memerlukan tempat yang luas, d. Dapat mengganggu kelas yang lain karena suara tepuk tangan penonton/pengamat (Hamdayama, 2016).

METODE

Subyek penelitian ini adalah 9-1. siswa UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Siswa kelas 9-1, 9-3 tahun ajaran 2020/2021. Murid SMP Negeri 1 Sunggal yang mengikuti penelitian ini berjumlah 31 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) di desain menurut model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan refleksi di setiap literasi proses pembelajaran, kami memusatkan perhatian pada data yang tepat yang diperlukan untuk mengatasi tantangan saat ini, membuatnya lebih mudah untuk memverifikasi dan menganalisis data. Siklus II dilaksanakan berdasarkan evaluasi/refleksi pada Siklus 1. Hasil evaluasi/refleksi dijadikan sebagai titik

penyempurnaan pada Siklus II. Jika hasil proses Siklus I tidak sesuai dengan yang diharapkan maka dilanjutkan ke Siklus II. Penelitian akan dihentikan jika KKM sudah tercapai., yaitu ketuntasan belajar siswa.

Sumber Data

Untuk mempermudah verifikasi dan analisis data, data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang ada, diidentifikasi secara khusus pada tiap-tiap siklus pembelajaran. Secara keseluruhan pengolahan dan analisis data dari tiap-tiap pembelajaran dalam penelitian menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

Siklus 1:

a. Perencanaan

Adapun langkah- langkah dalam perencanaan adalah sebagai berikut : 1) Menetapkan kelas penelitian 2) Melakukan diskusi dengan kolabolator mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode bermain peran (role playing). 3) Melakukan analisis silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan metode bermain peran (role playing). 5) Menyiapkan media, naskah drama dan alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran. 6) menyiapkan alat evaluasi dan lembar kerja siswa. 7) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut: 1) Kegiatan Awal a) Pengondisian kelas (berdo'a dan mengecek kehadiran siswa) b) Mengadakan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa c) Memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran 2) Kegiatan inti a) Eksplorasi - Guru menunjukkan media gambar gereja dan biara - Siswa mengamati gambar - Guru menjelaskan materi tentang Gereja memperbaharui diri- Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok b) Elaborasi - Guru menyiapkan naskah dan mengarahkan siswa untuk membagi peran sesuai dengan tokoh yang akan diperankan - Guru menjelaskan aturan dan alur bermain peran. - Guru meminta siswa untuk memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing dan siswa yang lain mengamati. - Setelah permainan peranan selesai guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduknya dan menulis kesimpulan dari permainan peran yang baru saja dilakukan bersama kelompoknya.c. Pengamatan (Observasi) - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. - Guru memantapkan pemahaman dan memberikan penguatan tentang materi yang telah disampaikan 2) Kegiatan

Penutup - Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. - Guru memberikan tugas untuk membaca materi - Salam penutup.

c. Pengamatan

Pengamatan merupakan suatu usaha mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi yang berkaitan dengan pelaksanaan yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis, merenungi dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan atas kegiatan yang dilaksanakan. Refleksi berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan. Data yang telah dikumpulkan dalam observasi kemudian dianalisis dan diberi tindakan untuk mencapai kriteria keberhasilan, apabila hasil sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan maka penelitian dapat berhenti tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan memperbaiki tindakan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karena itu hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan maka siklus II harus dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan

Jenis Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah tes tertulis Pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, (Arikunto 2002:125). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang daftar nama, jumlah siswa dan data lain yang akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nama dan jumlah siswa kelas 9-1 SMP Negeri 2 Sunggal.

- Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk tes pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk 40 menit, untuk mengetahui pencapaian dari hasil belajar sebagai tingkat kompetensi dan hasil lembar penilaian praktikum.

- Observasi dan wawancara

Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh observer untuk mengamati aktivitas belajar siswa (*mental activity*) dalam kegiatan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* yang dikembangkan digunakan wawancara dan lembar observasi, sedangkan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kondisi pembelajaran digunakan panduan wawancara (Wardhani, Flaviani Retno. 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil test yang dilaksanakan berkenaan dengan kemampuan siswa tentang PAK menunjukkan bahwa penguasaan siswa hanya mencapai rata-rata 48.19. Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa tertinggi mencapai 77.00 dan paling rendah 23.00. Berdasarkan kesulitan yang dideskripsikan oleh peneliti, penelitian tindakan kelas dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, dengan menggunakan gaya belajar *role-playing*.

Deskripsi Siklus I

Perencanaan

Pada langkah prosedur ini, rencana tindakan ditetapkan untuk menguraikan tindakan korektif yang akan diambil. Tindakan ini merupakan upaya untuk mengatasi kekurangan dalam persembahan pendidikan PAK yang berkaitan dengan topik Gereja yang memperbaharui diri. Konsep perencanaan panduan siklus pertama adalah sebagai berikut:

- a) Penentuan kegiatan awal yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) materi Gereja yang memperbaharui diri.
 1. Menyusun perangkat pembelajaran pokok bahasan Gereja yang memperbaharui diri
 2. Menentukan hari dan tanggal penelitian
 3. Menyediakan alat/media dan sumber belajar
 4. Mempersiapkan LKS, dan test tertulis
 5. Mempersiapkan lembar observasi untuk memantau skill guru dan aktifitas siswa

6. Mempersiapkan soal tes yang akan diberikan pada awal penelitian dan setiap siklus (Homroghausen dan I.H. Enklaar, 2015)

b) Tahapan Action dan Pengamatan/Observasi

Pengamatan pada kegiatan proses pembelajaran siklus I dilakukan hari senin tanggal 02 Februari 2021, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran.

c) Hasil Tindakan dan Pengamatan/Observasi

Pada setiap konferensi studi, para peneliti mendokumentasikan setiap sesi pembelajaran bermain peran secara ekstensif. Hasil siklus pertama adalah:

1. Lembar Observasi

Informasi yang dikumpulkan menggunakan metode penelitian tindakan kelas non-tes, seperti lembar observasi aktif siswa dan lembar observasi guru yang mendokumentasikan implementasi pendekatan pembelajaran bermain peran di kelas., keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PAK melalui penerapan metode pembelajarana *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan cukup. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 49.48 dengan kategori cukup. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran hanya mencapai rata-rata 70.52, dengan ketuntasan 61 %. Jumlah siswa yang tuntas 19 orang dan tindak tuntas 12 orang. Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa tertinggi hanya mencapai 80.00 dan paling rendah 40.00.

Hasil refleksi siklus pertama menunjukkan bahwa hal-hal berikut harus dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang tinggi: (1) pendidik menerangkan tujuan pembelajaran latihan selanjutnya: (1) pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dari latihan berikutnya. (2) Kurangnya antusiasme untuk belajar karena guru belum menginspirasi siswa untuk mengambil bagian dalam kegiatan kelas. Siswa cenderung tidak berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok dengan menawarkan komentar, mengajukan dan menjawab pertanyaan, dan sebaliknya menunjukkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang topik yang ada. (3) Pertemuan pertama dilakukan dengan menggunakan role-playing sebagai strategi pengajaran; Siswa gelisah dan merasa tidak nyaman, terutama saat menjawab pertanyaan pengantar; Siswa masih tidak puas dengan kelompok pertemanan mereka. (4) Sebagian murid mempercayakan skill dalam menjawab pertanyaan guru bukan pada kompetensi menyelesaikan pokok bahasan yang di pelajari murid, (5) menerangkan atau

menyimpulkan pelajaran sebaiknya melibatkan siswa, bukan oleh guru sendiri, (6) Guru belum mengoptimalkan variasi pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran), (7) Rata-rata siswa belum berani dan percaya diri dalam menjawab maupun menanggapi hasil diskusi dan presentasi di depan kelas.

Berdasarkan kesulitan yang berkembang dalam pelaksanaan siklus pertama yang telah disebutkan, item yang perlu diperbaiki atau diperbarui untuk implementasi tindakan selanjutnya adalah:

- a. Pendidik hendaknya mendorong siswa mereka dengan lebih bersemangat agar mereka bersemangat untuk belajar dan cukup percaya diri untuk membagikan hasil dari pembahasan kelas.
- b. Guru mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran),
- c. Guru memberikan pengarahannya secara klasikal sebelum kegiatan diskusi dilaksanakan kemudian membimbing siswa dalam kelompok secara merata dan adil dalam kegiatan diskusi agar tidak ramai sendiri,
- d. Pendidik memberikan arahan pada murid untuk menuliskan hasil diskusi di buku catatan masing-masing,
- e. Guru memusatkan pembelajaran kepada murid untuk dapat mengembangkan minat belajar siswa pada bidang studi PAK,
- f. Guru bersama siswa perlu menelaah tema yang sudah dipelajari untuk mengingatkan Kembali tema yang sudah dipelajari murid (Ahmad Susanto, 2014).

Siklus II

Perencanaan

Pada tingkat ini, menyusun rencana tindakan yang menguraikan apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki masalah. Penerapan pendekatan pembelajaran bermain peran merupakan upaya untuk mengatasi kekurangan dalam kegiatan pembelajaran segitiga materi pelajaran yang telah berlangsung hingga waktu itu, Bersama maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kegiatan dalam tahapan perencanaan pada siklus II meliputi:

1. Mengkaji hasil refleksi siklus I pertemuan I,
2. Menyusun perangkat pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I,
3. Menyediakan alat/media dan sumber belajar,

4. Buat beberapa lembar kerja dan beberapa penilaian tertulis untuk digunakan sebagai metode menilai kemajuan siswa,
5. Bersiaplah untuk memantau kinerja kelas dan keterlibatan siswa dengan makalah observasi yang telah disiapkan. (Ahmad Susanto, 2014).

Tahap Tindakan dan Pengamatan Observasi

Pada tanggal 6 Februari 2021, kami mengikuti kegiatan dan melakukan observasi terkait siklus pembelajaran pertama. Pada titik ini dalam prosesnya, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran PAK melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dirasa memadai, Mengingat bahwa pada awal dan akhir setiap unit/siklus, penilaian pasca-pembelajaran dan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya digunakan untuk melacak seberapa baik pembelajaran telah dilaksanakan. Keberhasilan ditunjukkan oleh skor total, yang dalam hal ini adalah 80,10 (sangat baik). Adapun setiap indicator akan diperinci sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Data hasil belajar pra siklus diulas maka diketahui ada masalah dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAK yaitu rendahnya hasil pembelajaran PAK,. Hal ini dipicu guru yang masih dominan menguasai kelas sehingga siswa kurang beraktifitas. Guru belum mengembangkan kemampuannya, disamping itu guru belum menggunakan metode yang tepat dalam mengajarkan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa (Solihatin & Raharjo, 2005)

Siswa tampak pasif, tidak tertarik, dan tidak termotivasi karena guru mereka belum memanfaatkan konteks dengan baik dalam pelajaran mereka, jumlah informasi yang tercakup telah membuat mereka kewalahan, dan mereka harus mengandalkan diri mereka sendiri daripada teman sebaya mereka untuk berhasil (Solihatin & Raharjo, 2005). Selain itu, pengaturannya kurang menggembirakan, dan media pembelajarannya kurang menarik, yang menyebabkan penurunan motivasi siswa. Elemen-elemen tersebut berdampak pada proses dan hasil pembelajaran PAK di SMP Negeri 1 Sunggal. Dari hasil test yang dilaksanakan berkenaan dengan kemampuan siswa tentang PAK menunjukkan bahwa penguasaan siswa hanya mencapai rata-rata 48, 19. Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa tertinggi hanya mencapai 77,00 dan paling rendah 23,00. Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti paparkan maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran metode bermain peran di SMP Negeri 1 Sunggal Kab. Deli Serdang

2. Siklus I

Pada siklus pertama ini, selama pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknik pembelajaran *role-playing*, dapat diamati bahwa siswa mulai bersemangat dan bereaksi dengan baik. Motivasi untuk belajar meningkat setelah pre-test. Siswa yang, pada saat pre-test, masih dipermalukan dan takut salah mungkin terbukti berani bertanya dalam siklus I ini, meskipun berat pertanyaan belum mencapai seperti yang diproyeksikan (Susanto, 2014). Meskipun ada beberapa siswa yang tidak terbiasa dengan teknik pembelajaran, ekspresi kegembiraan dan kegembiraan siswa selama kegiatan belajar mengajar menunjukkan bahwa mereka umumnya menikmati diri mereka sendiri.

Hasil belajar siswa masih belum seperti yang diharapkan atau bisa dikatakan masih rendah, tetapi sudah mengalami peningkatan dari pra siklus. Hal ini dapat dibuktikan dari lembar observasi murid membuktikan kerjasamakelompok antara siswa belum maksimal. Aktifitas di dalam kelas dengan bermain bermain peran masih dikuasai oleh murid yang memiliki kemampuan lebih. Siswa juga kurang menerima teman yang tidak mampu dikelompoknya hal ini membuat siswa pasif dan tidak melakukan aktifitas secara maksimal. Tetapi ada peningkatan aktivitas siswa Ketika Guru mengarahkan siswa untuk lebih beraktifitas dalam kegiatan. Nilai-nilai kekristenan diterapkan oleh Guru didalam kegiatan kelompok sehingga siswa mulai menerima keberadaan temannya dalam diskusi kelompok.

keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PAK melalui penerapan Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan cukup. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 49,48 dengan kategori cukup. Hasil menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran hanya mencapai rata-rata 70,52, dengan ketuntasan 61 %. Jumlah siswa yang tuntas 19 orang , dan tidak tuntas 12 orang Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa tertinggi hanya mencapai 80,00 dan paling rendah 40,00. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa terhadap materi zat tunggal serta menjelaskan tugas-tugasnya dengan dibatasi waktu sekitar 10 menit, sehingga siswa termotivasi untuk berlomba menyelesaikan tugas yang cepat dan tepat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dengan tugas seperti ini siswa cukup termotivasi untuk mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya. Seluruh siswa cukup antusias dan tertarik untuk berlomba menyelesaikan tugas. Bahkan prestasi mereka juga mulai bertambah, hal ini terlihat dari hasil belajar mereka yang menunjukkan peningkatan.

3. Siklus II

Berdasarkan pemeriksaan data yang diperoleh, dapat ditunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa telah meningkat dalam topik PAK dengan penerapan teknik pembelajaran bermain peran. Mungkin juga pengetahuan ini dapat membantu siswa mengatasi hambatan yang mereka hadapi saat belajar. Penerapan metode pembelajaran role-playing pada proses pembelajaran PAK menciptakan lingkungan belajar yang ramah, mendorong siswa untuk mencari pengetahuan, pengalaman, aplikasi, dan lebih banyak informasi dari program yang sudah ada sebelumnya, dan menginspirasi mereka untuk bereksperimen dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam konteks dunia nyata (Usman, 2011).

Pendekatan pembelajaran memiliki peran besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kapasitas menangkap ajaran oleh siswa dapat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang benar, sehingga tujuan pembelajaran yang dinyatakan akan tercapai. Ada banyak macam model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pilihan bagi instruktur untuk membuat kegiatan belajar di kelas berhasil dan ideal. Satu-satunya kesulitan adalah dengan mengadopsi teknik pembelajaran bermain peran (Samatowa, 2011).

Terjadinya peningkatan hasil belajar disebabkan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) sungguh-sungguh dinilai, diusahakan dan digunakan secara tepat. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran, juga antusias pembelajaran menjadi hidup dengan adanya Kerjasama di antara siswa. Dari pemaparan di atas dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menerapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas 9 SMP Negeri 1 Sunggal Tahun ajaran 2020/2021.

keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PAK melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan cukup. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 80,10 dengan kategori Sangat baik. Adapun setiap indikator akan diperinci sebagai berikut: Pada siklus II ini, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang cukup menggembirakan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa sudah terbiasa bertanya dan mengemukakan pendapat apabila peneliti memberikan permasalahan. Dan tidak hanya motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan, akan tetapi prestasi atau hasil belajar mereka juga mengalami peningkatan yang begitu menggembirakan.

Hasil menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran mencapai rata-rata 80,19, hasil belajar ini sudah baik, pencapaiannya di atas KKM yaitu 75. Ketuntasan Klasikal tercapai yaitu 90%. Jumlah siswa yang tuntas 28 orang, dan tidak tuntas

3 orang Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan siswa tertinggi mencapai 93,00 dan paling rendah 53,00. Karena hasil belajar sudah tercapai maka penelitian tindakan kelas ini diberhentikan pada siklus II Pada siklus kedua ini, hampir secara keseluruhan permasalahan yang dihadapi siswa telah dapat diatasi dengan baik.

REKOMENDASI PENGEMBANGAN PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat mengurangi kejenuhan murid dalam kegiatan belajar mengajar PAK. Penggunaan metode pembelajaran disesuaikan dengan keunikan murid, juga keunikan mata pelajaran PAK memimpin hasil belajar PAK, Guru sebaiknya merancang dan memodifikasi metode pembelajaran sesuai dengan PAK. Dibutuhkan metode pembelajaran sejenis, khususnya untuk pembelajaran PAK di SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) materi Gereja memperbaharui diri dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PAK siswa Kelas 91,93 SMP Negeri 1 Sunggal, dan aktivitas siswa pada penelitian tindakan kelas ini meningkat, siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar

BIODATA



Melfi Siburian, S.Pd.K adalah seorang Guru UPT SPF SMP Negeri 1 Sunggal. Dia juga aktif dalam mengembangkan metode pembelajaran dalam bidang ilmu agama Kristen. Melalui tulisannya diharapkan dapat memiliki kontribusi besar terhadap kemajuan ilmu pengetahuan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2014. Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto, 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmadi, 2007. Psikologi Sosial, Jakarta: Rineka Cipta.
- Anayanti Rahmawati.(2014). *Metode Bermain Peran dan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.*Jurnal Pendidikan Anak.Vol III:382-392.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>

- Charles C Ryrie, 2013. *Teologi Dasar: Panduan Populer Untuk Memahami Kebenaran Alkitab* (Yogyakarta: Yayasan ANDI, 1986), 143. 10
- Sumiyatiningsih, Mengajar Dengan Kreatif dan Menarik, 27-28. 11 Yusak B. Setyawan, Gereja, Politik dan Etika Salatiga: Fakultas Teologi UKSW.
- Cimer A. 2012. What Makes Biology Learning Difficult and Effective: Students Views. Turkey Educational Research and Review, 7 (3): 61-71.
- Daniel Nuhamara, 2007. *Pembimbing PAK (Pendidikan Agama Kristen Bandung: Jurnal Of Media*.
- Dewi Masitoh, 2015. Penggunaan Model Pembelajaran Paikem dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VIII SMP N 1 Punggur, [Skripsi], STAIN Jurai Siwo Metro.
- Dunn, J.M. & Leitschuh, C.A. (2006). *Special Physical Education* (8 ed). Dubuque Iowa: Kendall/Hunt
- Etin Solihatin & Raharjo, 2005. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011 Hamzah B. Uno, *Model pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Homroghausen dan I.H Enklaar, 2015. *Pendidikan Agama Kristen Jakarta: BPK Gunung Mulia*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Kindvatter, R., W. Wile, and M. Ishler. 1996. *Dynamic of Effective Teaching*. London: Logman Publisher.
- Loeppke, L. et.al. (2011). *Educating Children With Exceptionalities*. Americas: McGraw-Hill
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang di sempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purba, S. 2010. Strategi Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Mengajar. Medan: *Jurnal Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed Medan, Vol. 3, No. 1, April 2010, ISSN 1979-6692*.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta. Indeks
- Sardjijo dan Ischac. 2017. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Syah, M. 2003. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sanjaya, W. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana,
- Udin Syaefuddin Sa'ud, 2009. *Strategi Pembelajaran*, Malang: UIN-MALIKI PRESS,2011
- Wardani, Flaviana retno. 2018. *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Sebagai Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan Dan Alat Optik*. Yogyakarta: Skripsi
- Windarwati, M. T., Sirait, J. R., Istinatun, H. N., Parulian, T., & Emeliana, E. (2021). Relevansi Transformational Leadership Di Lembaga Pendidikan Kristen. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.52489/jupak.v2i1.40>
- Yatim Riyanto. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.