

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain peran (*role play*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan (Prastowo, 2013; 94).

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2010; 161).

Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli, sebagaimana diungkapkan oleh (Mulyasa, 2012: 179-180) menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa.

Sebagai sebuah metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi, metode ini berusaha

membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini, para siswa diajak untuk memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa.

Ada tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran adalah kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi, dan pandangan siswa dalam peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan siswa (Prastowo, 2013; 94).

Metode pembelajaran memiliki ragam yang banyak, namun tidak semua metode dapat diterapkan pada setiap materi, sehingga diperlukan cara untuk memilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran akan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar (Saminanto, 2010; 30).

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan siswa. Oleh karena itu pembelajaran berupaya

menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menerapkan dan mengembangkan cara-cara (metode dan strategi pembelajaran) yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran (Ismail SM, 2011; 10).

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Banyak dijumpai dalam proses pembelajaran guru kaku dengan mempergunakan satu atau dua metode, menterjemahkan metode itu secara sempit dan menerapkan metode di kelas dengan metode yang ia baca, metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan dan memberi contoh pelajaran kepada siswa, dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara sempurna dengan mempergunakan metode yang dikembangkan dengan dasar pengalamannya, metode-metode dapat dipergunakan secara variatif, dalam artian kata-katanya tidak boleh monoton dalam suatu metode (Ma'arif, 2017; 17).

Metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Metode harus mendukung kemana kegiatan interaksi

edukatif berporos guna mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan anak secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau cara sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan operasional pembelajaran. Sedangkan dalam konteks lain, metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji, dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin suatu ilmu. Dalam hal ini metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih sebaik dan semudah mungkin.

Metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran ke arah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan. Karenanya terdapat prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar dapat dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, menggembirakan penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima siswa. Metode sangat berfungsi dalam menyampaikan materi yang berkenaan dengan dimensi afektif dan psikomotorik, dan ada materi yang berkenaan dengan dimensi afektif, yang kesemuanya itu menghendaki pendekatan metode yang berbeda-beda.

Proses pembelajaran yang baik hendaknya menggunakan metode secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain sesuai dengan situasi dan kondisi. Masing-masing metode ada kelebihan dan kelemahannya. Tugas guru adalah memilih metode yang tepat untuk menciptakan suatu iklim

pembelajaran yang kondusif. Ketepatan penggunaan metode tersebut sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Ditinjau dari segi penerapannya, metode-metode pembelajaran ada yang tepat digunakan untuk siswa dalam jumlah besar dan ada yang digunakan dalam jumlah yang kecil. Ada yang tepat digunakan di dalam kelas atau di luar kelas (Ismail SM, 2011; 17).

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan sisi hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran, sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan proses belajar. Dengan kata lain, bagaimana seharusnya siswa belajar, akan sangat ditentukan oleh apa hasil yang ingin diperoleh siswa. Manakala kriteria keberhasilan belajar siswa diukur dari seberapa banyak materi pelajaran dapat dikuasai siswa, akan berbeda proses belajar yang dilakukan dengan kriteria keberhasilan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat memanfaatkan potensi otaknya untuk memecahkan suatu persoalan.

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Dengan demikian, keberhasilannya dapat ditentukan oleh berbagai komponen yang membentuk sistem itu sendiri. Apabila dipetakan banyak komponen yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar dari mulai komponen yang datang dari dalam yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran, sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan

dengan proses pembelajaran. Di antara sekian banyak komponen yang berpengaruh itu, komponen guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berhubungan dengan siswa sebagai objek dan subjek belajar. Oleh karena itu, berkualitas atau tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan perilaku guru dalam pengelolaan pembelajaran. Dengan kata lain, guru merupakan faktor penting yang dapat menentukan kualitas pembelajaran (Sanjaya, 2009; 2).

Selama melaksanakan pembelajaran tentu tidak pernah terhindar dari berbagai masalah, baik masalah yang terkait dengan pengelolaan kelas, media atau sarana pembelajaran, pemilihan metode atau strategi pembelajaran, maupun hal-hal yang bersifat instruksional lainnya (Masnur, 2012; 16).

Proses pembelajaran bertumpu pada prinsip bahwa individu yang belajar hanya akan sampai pada perolehan hasil belajar, mulai keterampilan, pengembangan penalaran, pembentukan sikap sampai pada penemuan diri sendiri, apabila ia mengalami sendiri dalam proses perolehan hasil belajar tersebut (Tirtarahardja & S. L. La Sulo, 2005; 50).

Proses pembelajaran sering kali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode-metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Terdapat banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk menyiasati agar siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran, selain itu guru harus memperhatikan keselarasan metode dengan materi yang akan di

ajarkan. Hal ini akan menghindari kerancuan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran Agama Kristen merupakan salah satu mata pelajaran PAK yang mempelajari tentang Alkitab yang dikaitkan dengan pengenalan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari dan bertujuan untuk memperkenalkan Tuhan kepada peserta didik untuk bertumbuh dewasa didalam Tuhan serta keteladanan dan pembiasaan dan adab Kristen melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara substansial mata pelajaran Agama Kristen memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan ayat Alkitan dan adab Kristen dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Tuhan Yesus Kristus.

Pelaksanaan kegiatan belajar di SD Negeri Noenapas ini, biasanya guru dalam menyampaikan materi pelajaran Agama Kristen, misalnya tentang Mendalami Cerita Alkitab masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, di mana peserta didik hanya dapat mendengarkan materi yang akan disampaikan oleh guru mereka. Dalam penggunaan metode ceramah, guru sepenuhnya menyampaikan informasi kepada peserta didiknya dengan berceramah. Sehingga peserta didik kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Oleh karena itu, guru mencoba mencari alternatif metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu materi dalam pelajaran Agama Kristen.

Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sebenarnya juga sudah maksimal, itu ditandai dengan penggunaan berbagai macam metode seperti metode belajar di luar. Dengan menggunakan metode ini peserta didik sangat tertarik dan juga termotivasi, tetapi dalam pelaksanaannya peserta didik tidak dapat mengkondisikan waktu yang telah ditetapkan oleh guru mereka. Kemudian dicarilah alternatif metode yang lain untuk menyampaikan suatu materi dalam pelajaran Agama Kristen.

Mencermati keberadaan siswa SD Negeri Noenapas, khususnya di kelas VI dengan jumlah 16 siswa terdapat hanya 10 siswa atau sekitar 38,47% siswa yang sudah tuntas dan rata-rata mereka mendapat nilai di atas 70. Berarti sekitar 16 siswa atau 61,53% siswa belum tuntas belajar dengan mendapat nilai kurang dari 70 dari hal tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran Agama Kristen masih mengalami kesulitan dalam belajar khususnya pada materi pokok Mendalami Cerita Alkitab. Sehingga hasil belajar siswa masih kurang dari di bawah nilai KKM yaitu 70 yang di tentukan oleh sekolah.

Upaya untuk meningkatkan Keaktifan belajar peserta didik dan untuk mempermudah pemahaman tentang Mendalami Cerita Alkitab, tentunya diperlukan cara yang tepat agar peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut. Kaitannya dengan penelitian ini, peneliti menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai metode pembelajaran dalam peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Agama Kristen, khususnya pada materi pokok Mendalami Cerita Alkitab.

Metode Bermain Peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar Agama Kristen. Dengan metode bermain peran, peserta didik diajak untuk memainkan peranan sebagai orang yang memiliki Iman dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan metode *role playing* (bermain peran) diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mendalami cerita alkitab itu.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul

“Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Agama Kristen Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di kelas VI SD Negeri Noenapas Kabupaten Timor Tengah Selatan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka masalah yang di identifikasikan sebagai berikut:

1. Kekurangaktifan peserta didik di kelas
2. Kurangnya keaktifan peserta didik untuk belajar
3. Peserta didik kurang fokus untuk belajar
4. Peserta didik tidak berani untuk maju di depan kelas dengan alasan takut salah

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dengan ini peneliti membatasi masalah dalam penelitian

ini. Adapun masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah “meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Noenapas

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti, penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan metode Bermain Peran dalam Pembelajaran pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti untuk meningkatkan Keaktifan belajar pada siswa kelas VI di SD Negeri Noenapas, Kabupaten Timor Tengah Selatan?
2. Apakah ada peningkatan Keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas VI setelah penerapan metode Bermain Peran (*role playing*) di SD Negeri Noenapas, Kabupaten Timor Tengah Selatan

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penulis dalam Penelitian Tindakan Kelas tentang akhlak terpuji ini adalah:

1. Untuk mengetahui bahwa penerapan metode Bermain Peran (*role playing*) untuk meningkatkan Keaktifan belajar dalam Pendidikan Agama pada siswa kelas VI di SD Negeri Noenapas, Kabupaten Timor Tengah Selatan?
2. Untuk mengetahui bahwa ada peningkatan Keaktifan belajar dalam Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas VI setelah penerapan metode Bermain Peran (*role playing*) di SD Negeri Noenapas, Kabupaten Timor Tengah Selatan?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian skripsi ini antara lain:

1. Manfaat praktis.

Memberikan pemahaman baru akan pentingnya metode bermain peran dalam belajar untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu:

- a. Menolong siswa untuk membiasakan diri bekerja sama dengan teman dan aktif didalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.
- b. Manfaat yang kedua untuk memberikan masukan kepada guru PAK di SD Negeri Noenapas bahwa pentingnya efektifitas penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

2. Manfaat teoritis

Dalam penelitian ini ada beberapa manfaat yang penulis tuliskan untuk memberikan solusi kepada guru supaya dalam kegiatan proses pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah dan menonton saja, tapi juga menggunakan metode-metode lainnya yaitu metode bermain peran khususnya dalam pelajaran Agama Kristen. Memberikan solusi bagi anak didik Pendidikan Agama Kristen untuk belajar di kelas dengan menyenangkan.