

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
PAK DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS XI SMA SWASTA HKBP 2
TARUTUNG KABUPATEN TAPANULI UTARA TAHUN PEMBELAJARAN
2023/2024**

Icha Christian Silalahi¹, Tianggur Medi Napitupulu², Ronny Simatupang³

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

ichachristians@gmail.com tianggurnapitupulu69@gmail.com

ronnysimatupang1975@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan antara Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif inferensial, dengan populasi 215 siswa dan sampel yang diambil 25% sehingga sampel penelitian ini sebanyak 54 siswa dengan menggunakan teknik *Random Sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup sebanyak 40 item soal pertanyaan yang dimana 18 item angket untuk variabel X dan 22 item untuk variabel Y yang telah di uji cobakan kepada 35 siswa diluar sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. 1) Uji hubungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,459 > 0,297$, artinya terdapat hubungan yang positif antara Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024; 2) Uji signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,725 > 2,021$, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024; 3) Uji determinasi yaitu 21,07%, artinya sebanyak 21,07% Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 dipengaruhi Metode *Role Playing*; 4) Persamaan regresi diperoleh dari $\hat{Y} = 41,67 + 0,37X$ artinya semakin meningkat Metode *Role Playing* semakin meningkat Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024; 5) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel} = (\alpha = 0,05, dk pembilang k = 12, dk penyebut = n - 2 = 54 - 2 = 52)$ yaitu $7,256 > 2,00$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar PAK dan Budi Pekerti Siswa

Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Keaktifan belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan oleh semua orang dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu pengembangan seseorang dan kepribadiannya yang dilakukan dengan penuh kesadaran serta tanggungjawab dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan pembelajaran, yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan baik formal maupun informal. Menurut **Badudu-Zain** pendidikan adalah hal, cara, hasil atau proses kerja mendidik. Secara umum dapat dipahami bahwa pendidikan adalah upaya pembelajaran yang dilakukan manusia dengan sadar dan terencana secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang semakin baik. ¹Menurut **Sardiman**, keaktifan adalah aktivitas yang berhubungan dengan fisik dan mental, yaitu berbuat serta berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. ² Menurut **Glasgow**, belajar aktif adalah siswa berusaha sungguh-sungguh untuk mngambil tanggung jawab yang lebih besar pada cara belajarnya sendiri. Mereka mengambil peran yang lebih dinamis dalam menentukan bagaimana dan apa yan mereka bisa lakukan, dan bagaimana mereka akan melakukannya. Peran mereka berkembang lebih jauh ke pengelolaan pendidikan diri, dan memotivasi diri menjadi kekuatan lebih besar di belakang belajar. Dalyono mengemukakan bahwa, Faktor-faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya seseorang aktif dalam belajar, antara lain : ³

1.Faktor internal (yang berasal dari dalam diri): kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, model atau metode pembelajaran belajar, 2.Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri): keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar.

Menurut **Ngalimun**, Metode *role playing* (bermain peran) adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut,

¹ Dame Taruli Simamora & Rida Gultom, *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja Dan Pemuda* (Medan: CV. Mitra, 2011). hlm. 3

² A.M Sadirman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017).hlm. 100

³ Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018).hlm. 55-60

pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjukkan siswa untuk melakonkan peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.⁴ Prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah, yaitu :⁵

- 1.Pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya,
- 2.Memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya,
- 3.Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan,
- 4.Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran,
- 5.Permainan peran dimulai. Permainan peran akan dilaksanakan secara spontan,
- 6.Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan,
- 7.Permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario,
- 8.Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas,
- 9.Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen sangat diperlukan untuk diajarkan kepada peserta didik karena menolong mereka untuk lebih mengenal penciptannya dan karyanya dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu. kita sebagai seorang guru PAK sebaiknya harus mengetahui bahwa tugas dan tanggungjawabnya sebagai alat Tuhan. Seorang guru PAK harus berpegang teguh pada Alkitab sebagai sumber utama dalam pengajarannya. Pembelajaran PAK memiliki tujuan khusus untuk mengarahkan peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi. Menurut Nainggolan ada empat prinsip utama dari pendidikan agama Kristen, yaitu: a) Belajar untuk mengetahui, b) Belajar untuk terampil melakukan sesuatu, c) Belajar untuk menjadi seseorang, d) Belajar untuk menjalani kehidupan bersama.

⁴ Ngalimun, *Strategi & Model Pembelajaran*. hlm.244

⁵ Uno Hamzah B., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif & Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009). Hlm. 26

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas XI SMA SWASTA HKBP 2 TARUTUNG. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan April 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA SWASTA HKBP 2 TARUTUNG Kabupaten Tapanuli Utara, sebanyak 215 Orang, yang beragama Kristen Protestan. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 54 Orang. Angket dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) option jawaban yaitu: a, b, c, d. Untuk mengukur pengaruh Metode role playing adalah sebagai variable bebas (X) terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti siswa kelas XI sebagai variable terikat (Y), menurut **Sugiyono** dengan ketentuan skala nilai sebagai berikut: 1) Jawaban a (selalu) diberi bobot 4, 2) Jawaban b (sering) diberi bobot 3, 3) Jawaban c (kadang-kadang) diberi bobot 2, 4) Jawaban d (tidak pernah) diberi bobot 1⁶. Validitas instrumen dilakukan uji koefisien korelasi dengan rumus Product Moment Person yang dikutip **Arikunto**

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama dengan menggunakan rumus formula Alpha Cronbach yang dikemukakan oleh **Arikunto** sebagai berikut: ⁷

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{\sigma t^2} \right]$$

Varians setiap butir itemnya dengan menggunakan rumus yang dikemukakan **Arikunto**: ⁸

$$\sigma b^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Untuk melihat signifikan hubungan dengan mencari uji t hitung dan mengkonsultasikannya dengan t_{tabel} , sebagaimana yang dirumuskan oleh **Sugiyono**:

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 93-94

⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 196

⁸ Arikunto, *Op.Cit.*

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus yang dikemukakan oleh **Sudjana**:

$$\hat{Y} = a + bX^9$$

Uji Koefisien Determinasi (r^2) Menurut **Sugiyono** mengemukakan: "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2^{10}$$

PEMBAHASAN DAN HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut: Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Metode *Role Playing* diketahui bahwa Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, semakin meningkat. Adapun komponen Metode *Role Playing* tersebut terdiri dari indikator, berikut ini: 1). Persiapan, 2). Pembentukan kelompok, 3). Pemeranan, 4). Guru mengadakan diskusi dan evaluasi, 5). Kesimpulan. Dengan Metode *Role Playing* tersebut di Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka Keaktifan Belajar Siswa akan meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya sebagai berikut: 1). Pembelajaran berpusat pada siswa, 2). Terlibat dalam pemecahan masalah, 3). Menilai kemampuan diri, 4). Melaksanakan diskusi kelompok, 5). Mengkomunikasikan pikiran sendiri, 6). Bertanya kepada siswa lain. Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,459$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100% - 5% = 95% dan untuk $n = 54$ yaitu 0,297. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,459 > 0,297$.

⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 196

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 185

Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 3,725$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $n-2 = 52$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,725 > 2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 41,67 + 0,37X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 41,67 maka untuk setiap penambahan Metode *Role Playing* maka Keaktifan Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,37 dari Metode *Role Playing*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,210$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh antara Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 21,07%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 7,256$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=12$ dan dk penyebut $= n-2 = 54-2 = 52$ yaitu 2,00. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $7,256 > 2,00$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $7,256 > 2,00$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode *Role Playing* Terhadap

Keaktifan Belajar PAK Dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024 yaitu sebesar 21,07%.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Sadirman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017)
- Alkitab, 2010. Jakarta: *Lembaga Alkitab Indonesia*.
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018).
- Dame Taruli Simamora & Rida Gultom, *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja Dan Pemuda* (Medan: CV. Mitra, 2011)
- Ngalimun, *Strategi & Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Uno Hamzah B., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif & Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009).