

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada perspektif ke-Indonesian pengertian, fungsi dan tujuan pendidikan terdapat pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 dan 3 yaitu: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Lestari, 2018)

Pendidikan merupakan suatu media yang paling utama dalam proses meningkatkan potensi dan membentuk karakter anak baik berupa keterampilan maupun wawasan. Oleh karena itu, pendidikan secara terus-menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Begitu juga dengan negara kita bangsa Indonesia yang menjadikan pendidikan sebagai dasar untuk terus berkembang dalam menghadapi kecanggihan teknologi dan informasi karena pendidikan merupakan hal penting harus diterapkan kepada anak-anak bangsa Indonesia sebagai generasi penerus.

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga dijadikan sebagai agen perubahan, agen sosial kontrol dan

pembaharuan. Zaman yang sudah semakin berkembang dan maju menuntut perubahan-perubahan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang telah di rumuskan sedemikian rupa supaya terciptanya pendidikan yang berkualitas harus di dukung pula oleh aspek-aspek penting yang ada di dalamnya yang memang berpengaruh terhadap proses sistem pendidikan tersebut, diantaranya pendidik(guru, dosen), peserta didik, sarana dan prasarana, dan lain –lain.

Menurut Karwati dan Priansa dalam (Aminah & Nursikin, 2023) guru adalah fasilitator utama di sekolah yang berfungsi untuk menggali, mengembangkan, mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi bagian masyarakat yang beradab. Guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, dengan sistem pembelajaran guru dapat berperan sebagai perencana, desainer pembelajaran sebagai implementator atau mungkin keduanya.

Berdasarkan hal diatas, maka salah satu faktor yang juga akan berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran adalah cara pengajaran yang diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu hal yang banyak disoroti saat ini dalam dunia pendidikan adalah penggunaan metode-metode belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran, karena tuntutan guru untuk tepat waktu dalam menyampaikan materi dan kewajiban guru untuk bisa menjadikan siswanya mengerti dan menguasai materi yang disampaikan menjadikan hal tersebut

menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya. Maka dari hal tersebut, penggunaan model dan strategi itu merupakan salah satu cara untuk untuk menambah efektifitas pembelajaran baik pembelajaran umum maupun pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Pendidikan Agama merupakan memberikan dan membentuk pengetahuan, sikap, kepribadian, akhlak dan keterampilan peserta didik. Pentingnya pengajaran Pendidikan Agama di sekolah maupun diperguruan Tinggi.

Fenomena yang sering terjadi yaitu kegagalan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya karena tidak menguasai bahan atau materi pelajaran tetapi juga karena kurang menguasai penggunaan model pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dan metode yang masih monoton, sehingga peserta didik merasa bosan dan siswa kurang termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar yang rendah. Menurut Yamin dalam (Utami, 2014) menyatakan “Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional yang berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu”. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran belajar sehingga guru perlu memilih metode yang tepat dari sekian banyak metode.

Berdasarkan informasi yang ditemukan oleh penulis dari observasi awal di SMP N 3 Paranginan bahwa masih banyak masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Berhubung sekolah ini masih sekolah yang baru

berdiri kurang lebih 5 tahun, sehingga di lihat dari metode yang digunakan masih sangat monoton seperti ceramah lalu memberikan tugas. Terkadang juga hanya memberi pertanyaan di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Sehingga, hal itu mengurangi minat dan keaktifan belajar siswa serta yang utama adalah hasil belajar yang tidak mencapai tujuan. Rendahnya hasil belajar siswa diduga tidak hanya dari siswa namun, dari tingkat kemampuan guru dalam menyampaikan materi, bisa terlihat dari kurangnya volume suara guru dan intonasi yang kurang jelas sehingga daya tangkap dari siswa sangat kurang.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, salah satunya ranah kognitif. Hasil belajar kognitif tersebut merupakan hasil belajar yang lebih menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan dan pemahaman. Kemampuan kognitif memiliki peran penting dalam meningkatkan tingkat intelegensi peserta didik melalui penyerapan, pemahaman dan penguasaan materi pelajaran tertentu

Dari sinilah muncul suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model yang bervariasi siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, berbagai model pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen dapat digunakan sebagai pendukung upaya tersebut, salah satunya adalah menggunakan model

pembelajaran *role playing*. Model ini yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati dan Asra, 2009). Metode Role playing dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SMP kelas VIII. *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang diarahkan dalam upaya memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui metode *Role Playing* bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan - hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.” (Mulyasa, 2006).

Model pembelajaran *Role Playing* dipilih untuk mengatasi masalah yang muncul. Siswa tidak mampu untuk lebih aktif dalam belajar karena guru yang kurang berinovasi dalam model yang akan digunakan. Model pembelajaran sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dari ketidakaktifan siswa dalam belajar. Kebanyakan siswa tidak dapat paham terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Contoh yang sering terjadi setiap harinya dalam proses pembelajaran di kelas adalah guru hanya berfokus pada pencapaian materi yang dijelaskan dengan ceramah dan memberikan latihan yang terkait pada penjelasan

yang disampaikan, sehingga siswa kurang memahami materi yang disajikan padahal siswa sebagai peserta didik berharap bisa menguasai materi dengan perannya sebagai siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa alasan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran adalah untuk memperjelas gambaran suatu peristiwa atau kejadian dari pelajaran yang diberikan yang di dalamnya ada orang banyak dan lebih baik diperankan dari pada hanya diceritakan saja, artinya untuk melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah sosial mereka di kemudian hari, dan melatih untuk mudah bergaul dengan sesama teman serta mempunyai rasa keikutsertaan dalam pemahaman terhadap permasalahan orang lain yang dihadapi.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan”**.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga kreativitas dalam pembelajaran pendidikan agama kristen kurang.
2. Siswa cenderung merasa bosan dan monoton pada proses pembelajaran.
3. Kurangnya minat belajar siswa pada matapelajaran pendidikan agama Kristen.

4. Guru tidak mampu dalam menerapkan strategi.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam memimpin kelas.
6. Siswa kurang terlibat dalam pemecahan masalah kelas.
7. Kurangnya dorongan atau motivasi guru terhadap siswa.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis hanya memilih lima dari beberapa batasan masalah dikarenakan adanya keterbatasan ruang, tenaga, waktu dan biaya dalam melakukan penelitian. Kelima batasan tersebut adalah :

1. Guru kurang mampu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran.
2. Guru kurang mampu mengelola kelas dengan menggunakan *Role Playing*.
3. Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Guru kurang mampu dalam memberikan motivasi terhadap siswa.
5. Guru kurang mampu dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka penulis membuat rumusan masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sejauh mana penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam hal meningkatkan simpati empati pada siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen di SMP N 3 Paranginan?
2. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* sebagai media pengolah emosi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen terhadap hasil belajar kognitif siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan?
3. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan skill siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen terhadap hasil belajar kognitif siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan?
4. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* sebagai media pemecah masalah terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen terhadap hasil belajar kognitif siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan?
5. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam membentuk tanggungjawab individu terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen terhadap hasil belajar kognitif siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan?

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tujuan umum:

1. Untuk mengetahui sejauh mana kualitas pendidikan di SMP N 3 Paranginan kelas VIII.
2. Untuk mengetahui sejauh mana guru mampu untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* yang membuat siswa mampu memperagakan dan mengintegrasikan pengetahuan.
3. Untuk mengetahui sejauh mana guru dapat memahami model pembelajaran *Role Playing*.
4. Untuk mengetahui bagaimana cara yang dilakukan oleh guru pada siswa dalam melibatkan siswa dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam kelas.
5. Untuk mengetahui bagaimana guru menciptakan cara dalam memberi dorongan dan motivasi pada siswa.

Tujuan khusus:

1. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dasar metode pembelajaran *Role Playing* sebagai strategi terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dorongan guru dalam memotivasi siswa di dalam kelas.

3. Untuk mengetahui sejauh mana guru menguasai strategi dalam pengajaran terhadap hasil belajar siswa.
4. Untuk mengidentifikasi pengaruh guru dalam melibatkan siswa pada proses pembelajaran.
5. Untuk mengetahui cara yang digunakan guru dalam memotivasi siswa dengan menggunakan mode pembelajaran *Role Playing*.
6. Untuk mengidentifikasi pengaruh guru pendidikan agama kristen dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan di atas maka penulis mengharapkan manfaat dari hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

Manfaat umum:

1. Sebagai bahan acuan bagi sekolah yang di teliti terkait pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.
2. Sebagai referensi bagi peneliti berikutnya tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing*.
3. Sebagai sumbangan bahan perpustakaan untuk para pembaca dan sebagai referensi positif bagi calon guru pendidikan agama Kristen dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat khusus:

1. Sebagai syarat akademik untuk gelar sarjana di bidang pendidikan.

2. Sebagai sarana belajar untuk menjadi seorang pendidik yang berhasil dalam pencapaian tujuan pendidikan.
3. Sebagai referensi dalam memperluas wawasan tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Untuk memberi masukan yang positif bagi peneliti sebagai calon guru pendidikan agama Kristen.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORITIS

1. Pengertian Model Pembelajaran

Peran guru dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mendapatkan informasi dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan model pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai panduan untuk mendesain pembelajaran dan kegiatan pengajaran perencanaan guru. Menurut Milss dalam (Mytalia, 2012) berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Saefuddin & Berdiati dalam (Hutabarat, 2014) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Soekamto, dkk dalam (Muhadab, 2010) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah : “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk hasil belajar yang di inginkan.

Model pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mendapatkan Keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan pemahaman yang relevan yang diekspresikan dalam lingkungan sekolah dan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan, yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Mulyono dalam (Mase Ahmad, 2018) pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran atau *Role Playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam model simulasi bermain sering dikaitkan dengan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan dalam suasana yang menyenangkan. Melalui permainan kelompok, anak-anak akan menilai kekuatan mereka, yang akan membantu mereka mengembangkan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, tingkat empati yang tinggi, pengendalian diri yang baik dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Melihat manfaat bermain yang sangat besar dalam kehidupan anak-anak, maka tidak menutup kemungkinan untuk berinovasi menggunakan bermain sebagai sarana belajar. Karena bermain dapat membantu siswa memperoleh

pemahaman yang lebih dalam tentang suatu topik dengan cara bermain game seputar topik yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang telah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran *Role Playing*. Menurut Bobby DePorter dalam (Laily, 2014) dengan bermain, murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya. Model *Role Playing* merupakan gaya bermain yang diimplementasikan dengan siswa memperagakan secara singkat yang tekanan utamanya adalah karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang didukung dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan untuk mendapatkan bukti terbaru. *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, serta menguasai bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak. (Hia & Michael, 2023).

Menurut Santoso dalam (Santoso & Ary, 2014) mengatakan bahwa model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan

permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* menurut Syaful Bahri, Aswan Zain dalam (Hayati, 2020) antara lain adalah:

- 1) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana melakukan tanggung jawab
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Proses *role playing* ini mampu memberikan contoh- contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk:

- 1) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini sangat bermamfaat bagi peserta didik pada saat terjun dunia kemasyarakat kelak, karena ia akan memperoleh situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, tetangga, lingkungan sosial dan lain-lain.
- 2) Mampu menghargai dan menerima pendapat orang lain dan membantu untuk menghilangkan perasaan malu, rendah diri, keseganan dan kemurungan pada anak, sehingga mereka lebih percaya diri.

- 3) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan bagaimana perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan yang mereka rasakan (Gangel, 2008).

Hisyam Zaini dalam (Saputra, 2015) mengatakan *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

- a) Mengambil peran (*role talking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran.
- b) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c) Tawar-menawar peran (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran di negosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lainnya dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat di katakan, model *Role Playing* adalah model belajar, itu memperlihatkan siswa berpura-pura dan/atau meniru situasi tokoh sejarah. Jadi, *Role Playing* adalah model pembelajaran yang membuat siswa berpura-pura menjadi peran atau orang yang terlibat dalam proses sejarah atau tindakan manusia.

Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang memiliki karakter dan nilai-nilai kekristenan untuk mempersiapkan manusia untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan. Agama Kristen itu sendiri dan juga berfungsi untuk menumbuhkan sikap dan perilaku manusia berdasarkan Iman Kristen dalam

kehidupan sehari-hari. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen mempertemukan kehidupan manusia termasuk anak-anak dengan Firman Tuhan. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen membimbing siswa ke dalam hubungan yang benar dengan Allah. Di dalam kitab 2 Timotius 3:16 berbunyi “Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran”(Hia & Michael, 2023). Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di sekolah akan menjadikan siswa menjadi imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu siswa juga dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa.

3. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Triyanto dalam (Ilfa, 2019) dalam proses pembelajaran, *Role Playing* memiliki tujuan yang hendak dicapai setelah diterapkannya pembelajaran ini, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, disamping menemukan alternatif pemecahan masalah. Dengan kata lain, melalui bermain peran, siswa diharapkan mampu memahami dan menghayati berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran sebagai model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam menemukan makna dari jati diri di

dunia sosial dan dengan bantuan untuk menyelesaikan masalah di dalam kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, mengenali keberadaan dan berpikir tentang perilaku diri sendiri dan perilaku orang lain.

Sedangkan menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono dalam (Saputra, 2015) tujuan penggunaan model Role Playing adalah:

- a) Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- b) Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- c) Untuk latihan memecahkan masalah.

Menurut Sapriya dalam (Saputra, 2015), adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* antara lain adalah:

- a) Mengeksplorasi perasaan para pelaku antropologi.
- b) Memperoleh gambaran tentang perilaku, nilai-nilai dan persepsi yang dikandung oleh para pelaku antropologi.
- c) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk:

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memndapat inspirasi dan pemahaman yang bisa berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam pemecahan

masalah.

- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

4. Manfaat Model Pembelajaran *Role Playing*

Adanya pengembangan model pembelajaran *Role Playing*, karena mempunyai manfaat yang dapat diambil oleh siswa. Manfaat yang dapat diambil dari model ini adalah:

- 1) *Role Playing* dapat memberikan *hidden practice*. Dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah mereka pelajari.
- 2) *Role Playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) *Role Playing* dapat memberikan siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

5. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Roetiyah dalam (Khasanah, 2013) langkah-langkah model *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan scenario.
- 2) Rumusan tujuan pembelajaran.
- 3) Langkah-langkah bermain peran.
- 4) Membentuk kelompok bermain peran jumlah 4-5 orang.

- 5) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 6) Mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamatan, dan sebagainya.
- 7) Membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

6. Fungsi Role Playing

Heru Subagiyo dalam (Pratiwi, 2014) *Role Playing* memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan simpati dan empati

Berempati adalah proses kejiwaan seseorang yang bisa merasakan apa yang dialami oleh orang lain, baik itu rasa bahagia maupun rasa sedih. Proses *Role Playing* sebenarnya proses memainkan peran yang bukan diri sendiri dan ini membutuhkan proses pemindahan jiwa, dari jiwa pemeran ke jiwa peran. Proses pemindahan tidak hanya sekedar melibatkan logika tapi juga melibatkan rasa. Keterlibatan rasa dalam proses pemindahan inilah yang melibatkan simpati dan empati.

Menurut Davis dalam (Indriani Harianja & Achmad, 2020) menyatakan empati dibagi ke dalam beberapa aspek yaitu: perspective taking (menggambil sudut pandang orang lain), fantasi (kemampuan seseorang untuk mengubah diri secara imajinatif dalam mengalami

perasaan dan tindakan dari karakter khayal seperti sandiwara, empathy concern (kecemasan pribadi yang berorientasi kepada diri orang lain dan perhatian terhadap kemalangan yang dialami oleh orang lain dan personal distress (kecemasan pribadi yang berorientasi pada diri sendiri serta kegelisahan dalam menghadapi setting interpersonal yang tidak menyenangkan).

b. Media pengolah emosi

Role Playing memungkinkan pemeran untuk mengungkapkan perasaan atau emosi yang tidak dapat dikenali oleh dirinya sendiri dan hanya dapat dikenali dengan bercermin pada orang lain. Emosi secara umum memiliki arti proses fisik dan psikis yang kompleks yang bisa muncul secara spontan atau diluar kesadaran. Kemunculan emosi akan menimbulkan respon pada kejiwaan, baik respon positif maupun respon negatif serta mempengaruhi ekspresi. Emosi sering dikaitkan dengan perasaan, persepsi atau kepercayaan terhadap objek, baik itu kenyataan maupun hasil imajinasi.

(Hanifah et al., 2021) emosi dasar individu terdiri dari emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif yaitu suatu perasaan yang diinginkan dan membuat nyaman seperti senang, gembira, sayang, cinta, kagum, bahagia. Sedangkan emosi negatif yaitu suatu perasaan yang dirasa kurang menyenangkan seperti benci, takut, marah. Emosi

negatif dapat menyebabkan hal-hal yang kurang dapat diterima atau kurang menyenangkan bagi diri sendiri maupun orang lain.

c. Meningkatkan interpersonal skill

Roleplay dilakukan berkelompok, atau minimal dua orang. Hal ini sama dengan konsep seni teater yaitu seni kolektif (*collective art*). Interpersonal skill adalah keterampilan untuk memahami orang lain agar mampu bekerjasama. Dalam *Role Playing*, interpersonal skill ini sangat diperlukan karena kalau tidak ada keterampilan ini maka *Role Play* tidak akan berjalan dengan baik.

d. Media pemecah masalah

Role Play berasumsi bahwa emosi dan ide itu terpendam karena pola hidup yang mekanis dan dapat diangkat ke taraf sadar, kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan masalah tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat atau penonton terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, pelaku *Role Playing* maupun penonton dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah, yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan diri secara optimal dan memunculkan banyak alternatif pemecahan masalah.

e. Membentuk individu bertanggungjawab

Role Playing adalah permainan berpura-pura yang memainkan peran yang telah disepakati bersama. Pemeran harus bertanggungjawab pada

peran yang dimainkan. Hal ini melatih pemeran untuk bertanggungjawab, minimal bertanggungjawab pada peran yang dimainkan. *Role playing* juga menggunakan aturan yang disepakati sebelum dimainkan, aturan memainkan peran, aturan suasana yang ditetapkan, dan aturan pada konteks apa peran tersebut dimainkan. Aturan inilah yang harus diikuti dan menjadi panduan bermain, karena aturan itu dibuat dan disepakati antar pemain. Pemeran akan terbiasa dengan mentaati peraturan tersebut dan akan membentuk jiwa yang bertanggungjawab.

Dalam Ulangan 11: 1 dikatakan “Haruslah engkau mengasihi Tuhan Allahmu, dan melakukan dengan setia kewajibanmu terhadap Dia dengan senantiasa berpegang pada segala ketetapan-Nya, peraturan-Nya dan perintah-Nya”.

Berdasarkan ayat di atas, hal ini diajarkan kepada kita semua, terutama pada siswa, supaya kita memahami tanggungjawab dimana ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah memberikan semua umat sebuah kewajiban yang harus kita lakukan. Dengan demikian, siswa dapat melakukan tanggungjawab secara positif terhadap peraturan atau kewajiban yang ada.

7. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

Selain itu, terdapat kelebihan model *role playing* adalah sebagai berikut (Lestari, 2018):

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Menurut Djumingin dalam (Lestari, 2018) terdapat beberapa kelemahan penggunaan *Role Playing*:

- 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini

B. HASIL BELAJAR

1. Pengertian Belajar

Menurut Skinner dalam (Mursyidi, 2020) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar merupakan sebuah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Belajar Menurut Pandangan Skinner bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Menurut Gagne belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks.

Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut merupakan dari stimulasi yang dapat berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian dapat dikatakan belajar adalah

seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang dimiliki siswa sebagai hasil dari proses belajar mereka. Menurut teori Bloom dalam (Anni, 2016) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku secara keseluruhan, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan hasil belajar dalam kerangka penelitian dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognisi (hasil belajar meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (hasil belajar meliputi kemampuan menerima, menanggapi, dan mengevaluasi), dan psikomotor (hasil belajar meliputi kemampuan motorik, manipulasi, dan koordinasi).

Menurut Hamalik (Astonita et al., 2013) hasil belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperolehnya setelah memperoleh pengalaman.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang dapat diketahui dari perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap sebagai hasil dari suatu tes atau ujian. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar akan tinggi atau rendah berdasarkan waktu yang sebenarnya digunakan dibandingkan dengan waktu yang diperlukan untuk mempelajari sesuatu.

Penulis sangat berharap supaya hasil belajar siswa berada pada kegiatan mengajar, karena hasil belajar merupakan tujuan yang diharapkan setelah kegiatan mengajar dilaksanakan, terlepas dari tercapai atau tidaknya tujuan yang diharapkan. Guru memegang peranan penting dalam memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model-model inovatif untuk merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta menjadikan topik yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa sendiri sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam (Azizi & Irwansah, 2020) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan.

Faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses belajar individu sehingga dapat menentukan hasil belajar.

a. Faktor Internal

Menurut Baharudin dan Wahyuni dalam (Pangesti, 2019) faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor internal ini meliputi faktor psikologis dan fisiologis.

- Faktor psikologis adalah keadaan psikologis individu yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar. Beberapa faktor psikologis yang dapat memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
- Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu yang dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

4. Hasil Belajar Kognitif

Menurut Benyamin Bloom dalam (Magdalena et al., n.d.), ranah hasil

belajar dalam pembelajaran terdiri dari tiga ranah hasil belajar salah satunya adalah ranah kognitif.

a. Ranah Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognitive*. Kata *cognitive* sendiri “berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. *Cognition* (kognisi) dalam arti luas ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan”. Istilah hasil belajar kognitif berasal dari bahasa Belanda “*prestatie*” dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Menurut Hamalik dalam (Surya, 2017) hasil belajar kognitif adalah hasil yang telah dicapai peserta didik dalam bentuk penguasaan dan penilaian terhadap tingkah laku, kecakapan dasar dan nilai-nilai ilmu pengetahuan. Hasil belajar kognitif merupakan perkembangan suatu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa.

Kognitif dalam istilah pendidikan didefinisikan sebagai satu teori diantara teori-teori belajar yang memahami bahwa belajar merupakan pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi memperoleh pemahaman. Anas Sudijono menuturkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari beberapa sudut pandang dan

oleh karenanya pemahaman dalam proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi disetiap akhir pembelajaran yang masuk ke dalam ranah kognitif. Belajar kognitif merupakan sebuah perubahan pada diri individu setelah melakukan proses interaksi aktif dengan lingkungan untuk memperoleh suatu perubahan khususnya pada pengetahuan dan pemahaman.

Perubahan-perubahan yang diharapkan setelah proses belajar adalah terjadinya perubahan dalam peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga, akan berdampak pada perubahan tingkah laku sesuai tujuan pendidikan. Hasil belajar sebagai realisasi dari tujuan pembelajaran sehingga perlu diadakan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui ketercapaian keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

b. Tahapan-tahapan hasil belajar Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari ena aspek dan empat diantaranya adalah: penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

a. Penerapan (*application*)

Penerapan merupakan proses berpikir yang lebih tinggi dari pemahaman. Penerapan yaitu kemampuan individu dalam pengaplikasian pengetahuan untuk pemecahan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Usman (2002:70), penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi,

tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan.

b. Analisis (*analysis*)

Analisis (*analysis*) merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari penerapan. Analisis yaitu kemampuan individu dalam menggunakan pengetahuan dalam menyelidiki suatu masalah. Menurut Wiradi analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari taksiran makna dan kaitannya. Pengertian analisis yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis adalah bukan hanya sekedar penelusuran atau penyelelidikan, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan pemikiran yang kritis untuk memperoleh kesimpulan dari apa yang ditaksir.

c. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis (*synthesis*) merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari analisis. Sintesis yaitu kemampuan individu dalam menghubungkan dan menggabungkan berbagai elemen atau unsur pengetahuan. Menurut Wardiman (1986: 29) menyatakan bahwa

maksud sintesis yang utama adalah mengumpulkan semua pengetahuan yang dapat diperoleh untuk menyusun suatu pandangan dunia. Menurut Ahmad (2007) sintesis merupakan keterampilan yang berlawanan dengan keterampilan menganalisis. Dalam sintesis, pertanyaan memberikan kesempatan untuk berpikir bebas terkontrol.

d. Penilaian/evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi (*evaluation*) merupakan proses berpikir yang paling tinggi. Penilaian yaitu kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Dari pengertian di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa melalui perubahan dan pembentukan tingkah laku dalam proses kegiatan mengajar. Untuk mengatakan bahwa suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pendapatnya masing-masing yang sejalan dengan filosofinya. Namun, untuk menyeimbangkan persepsi, kita harus berpedoman pada kurikulum yang sudah disesuaikan saat ini, termasuk kemampuan untuk menyatakan proses pengajaran materi pembelajaran berhasil jika mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dan untuk melihat apakah tujuan pembelajaran tertentu telah tercapai, guru perlu mengikuti tes formatif setiap kali menyajikan suatu mata pelajaran kepada siswa.

Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran tertentu yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini

adalah memberikan umpan balik kepada guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan rencana remedial bagi siswa yang kurang berprestasi. Untuk itu, proses pengajaran dinyatakan berhasil jika hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran yang spesifik dari materi tersebut.

C. Pendidikan Agama Kristen

1. Pengertian PAK

Menurut Calvin dalam (Sitinjak, 2006) mengemukakan pendidikan agama Kristen adalah pendidikan yang melibatkan semua putra-putri gereja dalam penelaahan Alkitab yang dibimbing oleh Roh Kudus. Diajar dan diperlengkapi untuk bertanggung jawab dibawah kedaulatan Allah demi kemuliaanNya sebagai lambing ucapan syukur mereka yang dipilih dalam Yesus Kristus. Sedangkan menurut Robert W. Pazmino sebagaimana dikutip oleh Marthen Sahertian (2019) pendidikan agama Kristen merupakan usaha bersengaja dan sistematis, ditopang oleh usaha rohani dan manusiawi untuk mentransmisikan pengetahuan, nilai-nilai, sikap-sikap, ketrampilan-ketrampilan dan tingkah laku yang bersesuaian atau konsisten dengan iman Kristen, dalam rangka mengupayakan perubahan, pembaharuan dan reformasi pribadi-pribadi, kelompok, bahkan struktur oleh kuasa Roh Kudus, sehingga peserta didik hidup sesuai dengan kehendak Allah sebagaimana dinyatakan oleh Alkitab, terutama dalam Yesus Kristus.

Pendidikan Agama Kristen menekankan nilai kristiani dalam kehidupan anak-anak yang takut akan Tuhan, nilai-nilai Kristiani harus ditanamkan di hati

para anak-anak Tuhan. Pendidikan Agama Kristen adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami dan menghayati kasih Allah yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari dalam Yesus Kristus dengan pertolongan Roh Kudus orang lain dan lingkungannya. Menurut Homrighausen dan Enklaar, pendidikan agama Kristen yaitu menerima pendidikan itu bagi segala pelajar, muda dan tua, untuk memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan sendiri dan oleh dan di dalam Dia mereka terhisap pula pada persekutuan jemaat-Nya yang mengakui dan memperlakukan nama-Nya disegala waktu dan tempat.

Menurut Hieronimus dalam Kristianto dalam (Hutasoit, 2003), PAK merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mendidik jiwa untuk menjadi bait Tuhan. “Haruslah kamu sempurna sama seperti Bapamu yang di sorga adalah sempurna” (Mat. 5:8).

Pendidikan agama Kristen di sekolah adalah sarana dalam mewujudkan amanat agung Tuhan Yesus yang diberikan kepada murid-murid-Nya yang berlaku sampai dewasa ini, dan ajarlah mereka untuk melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu” (Mat. 28 :20a). Artinya guru Pendidikan agama kristen harus mampu mengajar segala sesuatu seperti perintah Tuhan Yesus dengan cara menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk siswa supaya mencapai hasil belajar siswa (Hutasoit, 2003).

Dari keterangan di atas, maka penulis menyimpulkan pendidikan agama Kristen adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang suatu keyakinan yang

bersifat menumbuhkan dan mengembangkan iman dan dapat memahami kasih Allah dalam Yesus Kristus yang dapat dinyatakan dalam kehidupan.

2. Peran Guru PAK

Seorang guru harus memiliki tujuan menyampaikan sesuatu kepada mereka yang diajar. Terlebih guru Kristen harus memiliki tujuan mengajar. Tujuan utama seorang guru adalah melayani dan mencintai Tuhan yang mulia dalam hidupnya. Pendidikan Agama Kristen itu tak lain dan tak bukan hanyalah suatu pemberian dan amanat Tuhan sendiri kepada jemaat-Nya. Dalam Surat Rasul Paulus kepada jemaat di Efesus (Ef. 4:11), kita membaca bahwa Tuhan telah memanggil dan mengangkat dari antara anggota-anggota gereja “baik rasul-rasul maupun nabi-nabi baik pemberita-pemberita Injil maupun gembala-gembala dan pengajar-pengajar” (Siregar, 2010).

Menurut Sidjabat dalam (Sitinjak, 2006) peran guru pendidikan agama kristen adalah sebagai berikut:

- Guru sebagai pendidik
Mengatakan peran guru PAK sebagai pendidik menaruh perhatian pada pembentukan watak dan moral peserta didik. Guru PAK sebagai pendidik adalah sangat penting, guru PAK dipanggil untuk mendidik dan membagikan harta abadi kepada siswa disekolah yang memberikan kebenaran ilahi supaya siswa memperoleh pengetahuan serta mengenal Yesus Kristus sebagai Juruslamat. Peran Guru PAK sebagai pendidik sangatlah penting dalam

pembentuk moral untuk mewujudkan siswa yang takut akan Tuhan. Dalam Amsal 22: 6 dikatakan, “Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak menyimpang dari pada jalan itu”.

- Guru sebagai pengajar

Guru sebagai pengajar, adalah guru mengelola kegiatan agar peserta didiknya belajar. “Guru tidak hanya mampu menjelaskan banyak perkara tentang bahan yang dikomunikasikan, tetapi juga dapat membantu peserta didiknya memahami faedah atau kegunaan dari proses belajar yang tengah berlangsung.”

- Guru sebagai pembimbing

Guru Sebagai Pembimbing, adalah berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya guru harus mampu membimbing dan bertanggung jawab atas perjalanan dan perkembangan siswa.

- Guru sebagai fasilitator

Guru sebagai fasilitator, adalah guru harus mampu berusaha memahami kebutuhan atau keperluan peserta didik dalam proses belajar melalui fasilitator pendidik.

- Guru sebagai pemberita injil

Guru adalah misionaris bagi siswa. Hal ini menjelaskan bahwa betapa pentingnya pemberitaan Injil yang dapat menyelamatkan manusia dari dosa kepada kebenaran, termasuk siswa.

- Guru sebagai sahabat

Guru sebagai sahabat adalah guru harus menjadi teman dan sahabat siswa sebagai orang tua yang mereka segani dan guru harus berkomunikasi dan memiliki komunikasi yang baik dengan siswa.

D. Penelitian Relevan

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan riset peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Khofifatun dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Gemar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, karena penelitian yang dilakukan oleh penulis penelitian sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Mayto Siregar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 101213

Baringin Kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan T.P 2020/2021”. Metode yang digunakan adalah kuantitatif karena penelitian yang dilakukan oleh penulis penelitian sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Hasil penelitian tersebut adalah Pembelajaran dengan menggunakan Model Role Playing memiliki hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan uji t pada data pot-test bahwa model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V-A di SD Negeri 101213 Baringin. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,283 > 2,131$ ($n=15$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Yang dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu, penelitian ini dapat menguji kebenaran Hipotesis, yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Model Role Playing terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101213 Baringin.

E. Kerangka Konseptual

Menurut Notoatmodjo (2018:83), kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Kerangka konseptual merupakan uraian singkat tentang ada tidaknya hubungan variable X dan Y. Kerangka konseptual dalam penelitian ini berorientasi kepada masalah model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Kerangka konseptual ini akan membahas pengaruh model pembelajaran *role playing*

terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAK.

(Pratiwi, 2014) Model *role playing* merupakan salah satu cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan model *role playing* adalah sebagai berikut:

- a) *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice* artinya murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- b) *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- c) *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Model *role playing* ini digunakan sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan cara tersebut, diharapkan siswa mampu mengetahui, memahami dan mengingat materi pelajaran yang sudah dipelajari. Dalam proses belajar mengajar, diduga model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa supaya lebih meningkat.

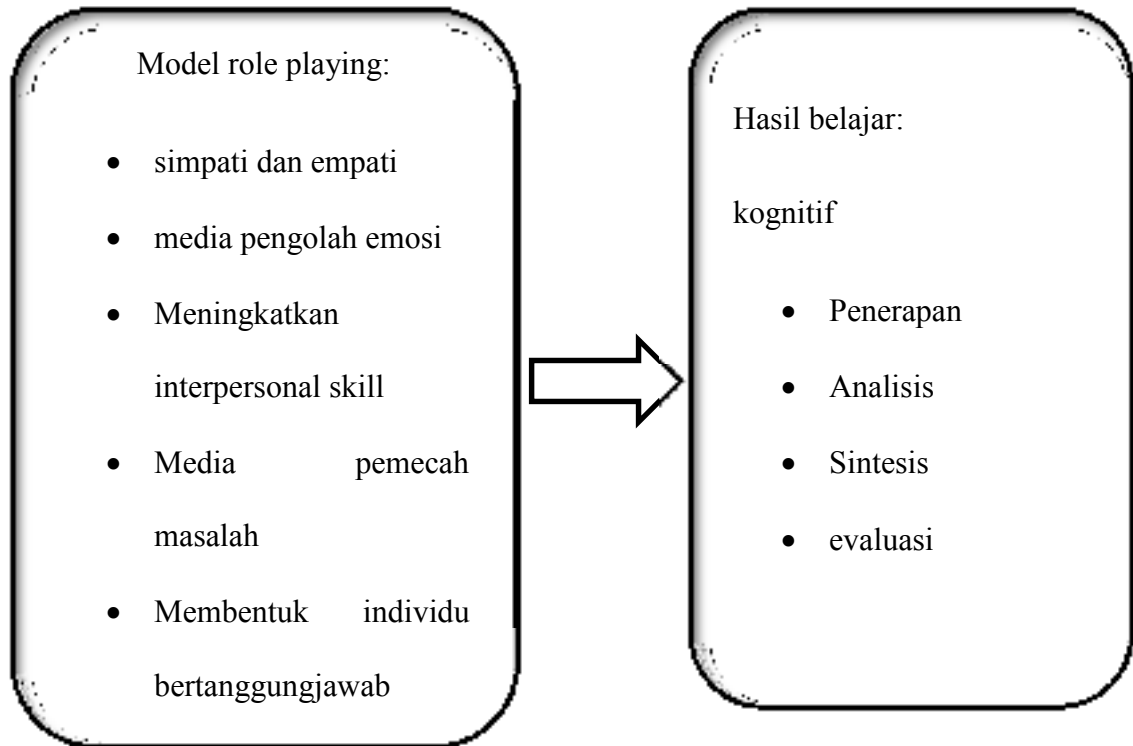
Kerangka konseptual penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Variabel bebas (X)

(*independent Variabel*)

Variabel terikat (Y)

(*Devendent Variabel*)



Gambar 2.1 Paradigma penelitian

F. Kerangka Hipotesa

Menurut Sudjana dalam (Sudirman & Paramita, 2017) menyatakan bahwa hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering di tuntut untuk melakukan pengecekan. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan di uji adalah:

Ha : terdapat pengaruh *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran agama Kristen.

Ho : tidak ada pengaruh *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran agama Kristen.

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang artinya adalah suatu cara atau menuju suatu jalan. Metodologi penelitian adalah proses atau metode ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan Penelitian. Menurut Arikunto dalam (Saputra, 2015) penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Menarik kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa sistem dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan “metodologi ilmiah”.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal, peneliti melakukan analisis data dengan mencari informasi, data, membandingkan, hingga menemukan hasil yang dapat memudahkan data aslinya. Hasil dari data aslinya berbentuk angka. Data yang diperoleh yaitu mengenai pengaruh penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama kristen kelas VIII di SMP N 3 Paranginan.

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono dalam (Welmanora, 2019) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data

tersebut serta penampilan dan hasilnya (Lestari, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

B. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul dalam penelitian ini, yaitu “**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan**”. Maka penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 3 Paranginan.

Alasan penulis memilih lokasi penelitian tersebut adalah:

- a. Jarak tempat tinggal penulis tidak jauh ke lokasi penelitian. Sehingga pengamatan bisa dilakukan lebih teliti sehingga lebih cepat jika untk berhubungan dengan sekolah.
- b. Penulis kenal dengan beberapa informan-informan tertentu yang dapat membantu untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
- c. Dari informasi yang didapatkan oleh penulis dari para guru, bahwa lokasi penelitian ini belum pernah diteliti yang menyangkut dengan “pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa”.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi ialah jumlah keseluruhan dari analisis (subjek) yang ciri-cirinya akan diteliti. Sugiyono menyebutkan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas : objek/subjek

yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan.

Tabel 1
Kedaaan populasi siswa/I kelas VIII SMP N 3 Paranginan

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah	Keterangan
		Pr	Lk		
1	VIII A	9	7	16	aktif
		8	6		
2	VIII B	8	6	14	Aktif
Jumlah				30	Aktif

2. Sampel

Menurut H salim dan Haidir dalam (Hutasoit, 2003) sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau sifat-sifat yang sama dan/atau serupa dengan populasinya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan bahwa sampel adalah bagian dari objek yang akan diteliti dan diperhatikan mewakili karakteristik seluruh populasi. Dengan adanya

sampel tersebut maka penelitian akan lebih mudah dan di sederhanakan karena tidak harus meneliti populasi besar. Maka seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 3 Paranginan adalah objek, sehingga menjadi sampel sebanyak 30 peserta didik.

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

Dalam sebuah penelitian, variabel sangat menentukan ke arah mana penelitian tersebut akan berjalan. Jika ada pertanyaan tentang apa yang akan diteliti, maka jawabannya berkenaan dengan variabel penelitian. Jadi variabel penelitian adalah segala sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Indikator dari penelitian ini adalah indikator variabel indeventent (X) dan variable devendent (Y).

1. Variabel Penelitian

a) Variabel bebas (indeventent)

Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab dalam perubahanatau munculnya variabel terikat. Dala hal ini variabel bebasnya adalah model *Role Playing*.

b) Variabel terikat (devendent)

Variabel yang merupakan yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam hal ini yang menjadi varibael terikat adalah hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 3 Paranginan.

2. Defenisi operasional

Definisi operasional adalah variabel penelitian yang dimaksudkan untuk memahami arti dari setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis, instrumen, serta

sumber pengukurannya dari mana. Defenisi operasional ini sebagai batasan pengertian yang dijadikan pedoman dalam penelitian. Maka, dari defenisi diatas maka batasan dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:

a) *Model Role Playing.*

Model Role Playing adalah model mengajar yang bentuk pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan atau memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.

b) Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil atau pencapaian dari suatu kegiatan yang dapat dilihat dari perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap sebagai hasil dari suatu tes atau ujian. Salah satu ranah hasil belajar adalah kognitif. Hasil belajar Kognitif merupakan hasil belajar yang berkenaan dengan intelektual yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

E. Intrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data tersebut dapat dilakukan dengan beragam cara tergantung dari tujuan penelitian dan tersedianya waktu, tenaga dan biaya.

Data ini berguna dalam menjawab survey atau menguji hipotesis yang di rumuskan. Data

yang relevan dapat di peroleh dari penggunaan alat bantu (instrumen). Instrument penilaian merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument penelitian juga dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan dalam menentukan atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan rangka menjawab permasalahan yang diteliti pada suatu penelitian.

Untuk memperoleh data yang relevan, maka alat survey yang digunakan adalah observasi dan kuesioner.

1. Observasi

Menurut Sugiyono dalam (Mutiarani et al., 2020) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi merupakan suatu cara dalam melakukan penelitian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Data yang diperoleh dalam observasi tersebut dicatat untuk sebagai catatan observasi. Pada kegiatan observasi tersebut, peneliti memperoleh data seperti jumlah siswa kelas VIII, bagaimana pencapaian hasil belajar siswa dan metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran pendidikan agama kristen.

2. Angket (Questioner)

Angket dapat dikatakan sebagai suatu teknik dalam penelitian yang memiliki kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam pelaksanaannya, angket dilakukan secara tertulis. Angket merupakan jenis alat pengumpulan data atau informasi dengan cara penyampaian sejumlah pernyataan dalam bentuk tertulis yang kemudian dijawab juga secara tertulis oleh responden. Menurut Arikunto dalam (Azizi & Irwansah, 2020) jika dilihat dari cara menjawabnya kuesioner (angket) dibedakan menjadi dua jenis yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka maksudnya memberikan kesempatan bagi responden untuk menjawab dengan kalimatnya

sendiri, sedangkan kuesioner (angket) tertutup maksudnya peneliti sudah menyediakan pilihan jawaban dan responden tinggal memilih yang sesuai dengan kondisi yang dialami.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket tertutup, dimana responden hanya bisa memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti atas pertanyaan ataupun pernyataan dari angket tersebut. Untuk mengolah setiap variabel dalam analisis data yang diperoleh, disediakan beberapa alternatif jawaban dan skor dari setiap butir pernyataan. Alternatif jawaban disesuaikan dengan skala likert, yaitu sebagai berikut:

- (SS) Sangat Setuju (3)
- (S) Setuju (2)
- (TS) Tidak Setuju (1)

Tabel 2
Kisi-kisi angket Role playing
(Variabel X)

Varibael	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
<i>Model Role Playing</i>	Simpati dan empati	1. Merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain	1,2,3,4	4
		2. Saling melengkapi	5,6,7 8,9,10,11	3
		3. Membangun hubungan yang baik.		4
	Media pengolah	1. Mengontrol emosi 2. Mengungkapkan	12,13,14,15	4

Jumlah	emosi	perasaan 3. Menimbulkan respon positif	16,17,18 19,20,21	3 3
	<i>Interpersonal skill</i>	1. Meningkatkan kerjasama 2. Memahami orang lain 3. Saling membantu 4. Berinteraksi	22,23,24, 25,26,27 28,29,30,31 32,33,34	3 3 4 3
	Media pemecah masalah	1. Memecahkan masalah 2. Mengembangkan diri	35,36,37,38 39,40,41	4 3
	Individu bertanggung jawab	1. Melaksanakan peran sesuai aturan 2. Menaati aturan	42,43,44,45	4

		dalam panduan bermain	46,47,48,49,50	5
			50	50

3. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran, berupa hasil belajar kognitif. Tes yang akan digunakan berupa soal yang diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) menjalani proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing. Data tes inilah yang akan dijadikan acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Uji validitas

Menurut Ghozali dalam (Ilva, 2019) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Untuk mengukur data dalam penelitian ini, maka alat yang digunakan adalah kuesioner atau angket tertutup. Adapapun angket tertutup yang digunakan dalam penelitian ini meliputi “pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama kristen”. Untuk mengetahui validitas tiap item soal maka peneliti menggunakan teknik korelasi product moment yang digunakan oleh person dengan rumus:

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

Dengan:

$$r_{xy} = \text{koefisien korelasi}$$

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total (seluruh item)

N = jumlah responden

Selanjutnya dihitung dengan uji -t dengan rumus:

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

t = Nilai r_{hitung}

r = Koefisien Korelasi hasil r_{hitung}

n= jumlah responden

Distribusi (Tabel t) untuk $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan (dk=n-2)

Kaidah keputusan: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya valid, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya tidak valid.

Table 4
Penilaian pada validitas instrument

Responden	No item pertanyaan					Total skor
	1	2	3	4	Dst..	
1						
2						
3						
4						
$\sum x$						
$\sum x^2$						

2. Uji reliabilitas

Menurut Sugiyono dalam (Mytalia, 2012) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji realibitas digunakan untuk membuktikan terhadap ada atau tidaknya suatu alat ukur yang digunakan. Untuk perhitungan harga varian item (S_i) dan varian total (S_t) dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Untuk varian item: } S_i = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$\text{Untuk varian total: } S_t = \frac{\sum xt^2 - \frac{(\sum xt)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S_i : jumlah varian item

S_t : jumlah varian total

N : jumlah sampel penelitian

$\sum x$: jumlah skor total distribusi X

$\sum y$: jumlah kor total distribusi Y

Masukkan nilai *alpha* dengan rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan :

R_{11} : reliabilitas instrument

K : banyak butir soal

$\sum Si$: jumlah variant setiap item

St : variant total

Keputusan dengan membandingkan $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliable dan $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliable.

G. Teknik Analisis Data Penelitian

Untuk menganalisa data dalam rangka pengujian hipotesis diterima atau tidak diterima, maka dilakukan uji normalitas data. Kemudian jika data telah diketahui normal maka dilakukan uji korelasi dan uji hipotesis.

1. Analisa Data Khusus Tentang Angket

Setelah data angket terkumpul seluruhnya, selanjutnya data tersebut diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Menjumlahkan pilihan masing-masing responden berdasarkan bobot setiap pilihan. Hasil yang diperoleh merupakan jumlah skor suatu variabel. Skor variabel masing-masing responden ditentukan dengan menggunakan rumus :

$$X = \frac{SC}{f}$$

Keterangan :

X : suatu variabel untuk masing-masing responden

Sc : jumlah skor dari suatu variabel

F : frekuensi (banyaknya pertanyaan)

Tabel 5

Tabulasi Model Pembelajaran *Role Playing* (X)

No	Nama	Pilihan	Jumlah	$\frac{SC}{F}$

	responden	A		B		C			
		F	SC	F	SC	F	SC		

Sumber : angket yang telah di diisi respnden

Tabel 6

Tabulasi Hasil Belajar Siswa (Y)

No	Nama responden	Pilihan						Jumlah	$\frac{SC}{F}$
		A		B		C			
		F	SC	F	SC	F	SC		

Sumber : angket yang telah di diisi respnden

- b) Menentukan klasifikasi nilai/klasifikasi tanggapan

Tabel 7
Klasifikasi nilai/klasifikasi tanggapan
Tentang model pembelajaran *role playing* (X)

Klasifikasi nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3, 00	Sangat berpengaruh
1,67 - 2,33	Berpengaruh
1,00 – 1, 66	Kurang berpengaruh

Tabel 8
Klasifikasi nilai/klasifikasi tanggapan
Tentang Hasil Belajar Siswa(Y)

Klasifikasi nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3, 00	Sangat baik
1,67 - 2,33	Baik
1,00 – 1, 66	Kurang baik

2. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui data variabel independen (X) dan data untuk variabel dependent (Y) berdistribusi normal, maka dilakukan uji normalitas data dengan statistic chi-kuadrat. Langkah-langkah yang dilakukan adalah :

- a. Mentabulasi batas interval
- b. Menghitung angka baku dengan menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum Xi - X}{s}$$

Dimana :

X : rata-rata masing data

S : simpangan baku

- c. Menghitung luas interval
- d. Menghitung frekuensi harapan (E_i) dengan cara menganalisa luas tiap kelas interval dengan jumlah sampel (n).
- e. Hitung kuadrat selisih antara frekuensi yang diamati dengan frekuensi yang diharapkan dan dibagi dengan frekuensi yang diharapkan.
- f. Hitung point no 5 dan itulah yang menjadi Chi-Kuadrat (X^2) dengan rumus :

$$X^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{E_i} \dots$$

Dimana :

O_i = frekuensi pengamatan

E_i = frekuensi harapan

Dan tabel X^2 muncul dalam daftar X^2 dengan taraf signifika $1 - \alpha$ dan $dk = k - 3$ dalam kriteria pengujian. Jika harga X^2 hitung $< X^2$ tabel maka pengujian distribusi normal.

3. Uji hipotesa

Irianto dalam (Mytalia, 2012) menjelaskan untuk menguji hubungan fungsional kedua variabel yaitu variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y) dianalisa dengan menggunakan rumus koefisien yang disebut dengan “ Korelasi product moment pearson, dengan rumus :

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

a. Uji signifikansi koefisien korelasi

Uji signifikansi Koefisien Korelasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan variabel X dan Variabel Y, melalui statistik “t” dengan rumus sesuai dengan

dari sudjana (1984 : 165) : $t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$

Ket :

t : uji signifikansi

r : hasil koefisien

r² : kuadrat hasil koefisien korelasi

Jika nilai t hitung pada taraf signifikan $1 - \frac{1}{2} \alpha$ dengan dk = n – 2 lebih besar dari distribusi t yang dimasukkan dalam table, maka koefisien ujinya adalah koefisien korelasi r adalah cukup berartihubungan X dan Y ada dan signifikan.

b. Koefisien determinasi

Menurut Sudjana dalam (Ilva, 2019) mengatakan “ Untuk mengetahui sejauh mana perspektif atau besarnya kontribusi X terhadap , Maka digunakan atau ditentukan oleh koefisien korelasi (r)’ maka hasilnya diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$r^2 = \frac{X}{Y} \cdot n \frac{(x^2 \cdot y^2)}{XY} \cdot 100\%$$

Ket :

r = Koefisiens korelasi

X = Skor Variabel X

Y = Skor Variabel Y

n = Jumlah Responden

x = Jumlah Kuadrat Skor X

y = Jumlah Kuadrat Skor Y

XY = Jumlah Hasil Kali skor X dan Y

c. Uji regresi sederhana

Menurut Sudjana dalam (Hutasoit, 2003) mengatakan untuk mengetahui bentuk persamaan regresi pada analisis regresi linier sederhana maka dipakai Rumus = $Y = a + Bx$ ". Menentukan harga "a" dan "b" dihitung dengan menggunakan Rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

d. Uji regresi linier

Mengetahui apakah hipotesis tentang model regresi linier diterima atau di tolak.

Maka dilakukan uji regresi linier yaitu dengan menggunakan rumus : $F = \frac{S^2(TC)}{S^2(E)}$

Kriteria pengujian :

Hipotesis model regresi diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel} (1 - \alpha)(k - 2, n - k)$. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 9

Anava Untuk Uji Independent Dalam Regresi Linear dan Untuk Uji Kelinieran Regresi

Sumber variasi	DK	JK	RJK	F
Total	N	$\sum Yi^2$	$\sum Yi^2$	-

Regresi (a)	1	$(\sum Y_i)^2/n$	$(\sum Y_i)^2/n$	
Regresi (a/b)	1	$JK_{reg} = JK_{reg}(b/a)$	$S_{reg}^2 = JK(b/a)$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
Residu	n-2	$JK_{res} = \frac{\sum(Y_i - Y_l)^2}{n-2}$	$S_{res}^2 = \frac{\sum(Y_i - Y_t)^2}{n-2}$	
Tuna cocok	K-2	JK (TC)	$S_{TC}^2 = \frac{JK(TC)}{K-2}$	
Kekeliruan	n-2	JK (E)	$S_e^2 = \frac{JK(E)}{n-k}$	$\frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$

sumber: (Sudjana:2015)