

Keistimewaan Metode *Role-Playing* untuk Siswa SMP di Kelas Pendidikan Agama Kristen

¹Sarwedy Sihotang, ²Dwiati Yulianingsih
^{1,2}Sekolah Tinggi Teologi Tawangmangu
dwiatyuli123@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is to find out that the role-playing method is a special method that is suitable for Christian religious education lessons. This method provides an attraction for junior high school students to like Christian religious education lessons. The subjects of this research were junior high school students from class VII to class IX, aged 13-15 years. The method used in this research is a qualitative method with a literature study approach. The following are the features of the role-playing method in Christian religious education lessons for junior high school students, namely: increasing learning concentration and making it easier for them to understand the material, fun, practicing skills or psychomotor training for junior high school students, instilling a good identity, as a place to train emotions or emotional control.*

Keywords: *Privileges; role-playing; junior high school students; Christian religious education.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa metode *role-playing* adalah metode yang istimewa, yang sesuai untuk pelajaran pendidikan agama Kristen. Metode ini memberikan daya tarik bagi siswa SMP untuk menyukai pelajaran pendidikan agama Kristen. Subyek penelitian ini yaitu siswa SMP dari kelas VII sampai kelas IX, meliputi rentang usia 13-15 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan. Keistimewaan metode *role-playing* pada pelajaran pendidikan agama Kristen bagi siswa SMP mencakup: meningkatkan konsentrasi belajar dan memudahkan mereka memahami materi, menyenangkan, melatih keterampilan atau melatih psikomotorik siswa SMP, menanamkan jati diri yang baik, sebagai wadah melatih emosi atau kontrol emosi.

Kata kunci: Keistimewaan; bermain peran; siswa SMP; pendidikan agama Kristen.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar terhadap tujuan yang menuntut perencanaan, strategi dan pendekatan.¹ Sekolah melaksanakan tugas dengan adanya perencanaan yang

¹ BS. Sijabat, *Strategi Pendidikan Kristen, Suatu Tinjauan Teologis- Filosofis* (PBM ANDI, 2021), bks. 13-14.

komprehensif. Keberadaan pendidikan formal untuk mentransferkan informasi pengetahuan di segala bidang pelajaran yang tersedia dalam kurikulum dan mendidik siswa untuk mempunyai karakter yang baik. Siswa dijadikan sebagai subjek tujuan dari pendidikan.² Oleh sebab itu, pendidikan formal adalah suatu lembaga pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mencerdaskan siswa dan mendidik agar menjadi pribadi yang cakap dalam intelektual dan berkarakter baik. Untuk memahami pendidikan secara luas maka perlu mengenal pelaku pendidikan di sekolah (guru atau pendidik), konteks pendidikan formal berlangsung di sekolah, sifat dan isi pendidikan di sekolah dan di gereja tentu berbeda-beda, serta metode pendidikan.³ Dalam hal ini, untuk mentransfer suatu ilmu pengetahuan kepada siswa maka guru dituntut untuk memikirkan metode yang terbaik, memikirkan pendekatan yang terbaik dalam berinteraksi dengan siswa agar siswa lebih mudah menyerap informasi pengetahuan yang diajarkan. Jika pendidikan secara umum dimaknai untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan menjadikan siswa berkarakter maka lebih kompleks lagi pendidikan agama Kristen hadir untuk menjadikan siswa beriman dan bertakwa kepada Tuhan. Keberadaan pendidikan agama Kristen di sekolah adalah sebagai alat dan kesempatan untuk menuntun siswa menjadi orang yang beriman agar setiap perilaku mereka sesuai dengan kehendak Allah.

Untuk menuntun siswa datang kepada Tuhan perlu suatu strategi dan metode tepat. Untuk mencapai tujuan diselenggarakannya pendidikan agama maka guru agama Kristen haruslah mempunyai strategi, metode dalam melaksanakannya yang sesuai dengan karakteristik siswa.⁴ Menurut M. Sobri Sutikno, metode pembelajaran adalah cara-cara guru menyajikan materi pelajaran dengan tujuan peserta didik dapat mudah memahami materi dengan baik.⁵ Metode pembelajaranpun harus disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik siswa dan pokok bahasan yang akan dibahas. Melalui metode dapat menentukan kualitas proses pembelajaran hingga berdampak pada hasil belajar siswa. Akan tetapi penggunaan metode yang monoton hanya akan menciptakan kebosanan. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Seperti hal metode ceramah, metode ini dianggap sangat membosankan akan tetapi beberapa kondisi tertentu metode ini diperlukan. Metode ceramah tidak selamanya efektif digunakan, hanya akan menimbulkan kebosanan belajar siswa⁶ apabila tidak pada kondisi yang tepat. Dengan demikian, untuk menghasilkan tujuan belajar yang baik maka guru perlu mengamati karakteristik siswa, model seperti apa yang tepat pada gaya belajar mereka. Berhubungan dengan hal itu metode

² Wayan Artika, *Pendidikan Dan Manusia: Kumpulan Kritik Pendidikan* (Depok: PT Rajagrafindo persada, 2018), bk. 237.

³ BS. Sijabat, *Strategi Pendidikan Kristen, Suatu Tinjauan Teologis- Filosofis*, bks. 16–17.

⁴ Fipin lestari, *Memahami Karakteristik Anak* (CV Bayfa Cendikia Indonesia, 2020), bks. 1–2.

⁵ Ika Yuwanita, Happy Indira Dewi, dan Dirgantara Wicaksono, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa," *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 152.

⁶ "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAK (Study Kasus: SD I Haruku-Sameth)," *JURNAL PENDIDIKAN AGAMA* Vol. 1 (n.d.): 1–2.

sangat berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Kristen.

Umumnya, siswa Sekolah Menengah Pertama berumur 13-15 tahun, biasanya disebut siswa Remaja.⁷ Pada masa ini tidak jarang mengalami penurunan motivasi belajar. Kurangnya motivasi belajar disebabkan karena remaja lebih senang berada pada kegiatan-kegiatan yang menarik daripada kegiatan olah pikir. Kegiatan yang menarik seperti bermain tiktok, berlarut-larut menggunakan media sosial, dll. Perkembangan zaman sangat memengaruhi minat belajar mereka di kelas. Menjadi tantangan bagi guru-guru termasuk guru PAK untuk membangkitkan kembali minat belajar mereka.⁸ Membangkitkan minat belajar ini dapat dilakukan dengan memikirkan metode pembelajaran, metode pembelajaran yang membangkitkan semangat belajar dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Sehubungan dengan hal tersebut, betapa pentingnya pendidikan agama Kristen bagi siswa SMP menjadi pelajaran yang diminati, sebagai filter bagi siswa untuk mengambil keputusan dalam hidup sehari-hari dan pergaulan yang baik dengan memaksimalkan kualitas pembelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas metode sangat berperan penting dalam keberhasilan. Memilih metode yang cocok untuk dipakai dalam pendidikan agama Kristen untuk siswa SMP berdasarkan karakteristik siswa SMP.

Menurut Djamarah, metode *role-playing* dipahami sebagai metode yang sama dengan sosiodrama karena medramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Selanjutnya, Wahab mendefinisikan sebagai permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, serta melibatkan unsur menyenangkan berdasarkan pengalaman.⁹ Beberapa pendapat mengenai metode *role-playing* dalam jurnal ilmiah. Menurut Kokom, *role-playing* adalah metode yang berfungsi mempermudah menguasai bahan-bahan ajar karena menggunakan ilustrasi dan penjiwaan siswa. Sehubungan dengan pendapat tersebut Hamdani berpendapat bahwa metode *role-playing* adalah suatu kegiatan bermain game yang dapat menggembirakan siswa. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah bahwa metode *role-playing* berfungsi mempermudah siswa dalam memahami materi dalam mata pelajaran dengan upaya yang kreatif dan variatif. Metode ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat tinggi. Rahim & Dwiprabowo menyatakan bahwa *role-playing* dapat mengembangkan hasil belajar siswa.¹⁰

⁷ Shiva Devy, *New Edition Pocket Book: IPS & PKN SMP/MTs Kelas VII, VIII, Dan IX* (jakarta selatan, 2017), bk. 123.

⁸ Sri Sat Titi Hamranani et al., "Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja," *Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja* 4 (2021): 1570–1579.

⁹ dkk Andri Kurniawan, *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)* (Wijaya Bestari Samasta, 2022), bk. 78.

¹⁰ Rosbanon Dewi & Zaenul Salam, "Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan" (n.d.): 38.

Dalam pelaksanaannya, metode ini berdampak terhadap keaktifan belajar siswa SMP pada pelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti¹¹. Peneliti berasumsi bahwa metode *role-playing* cocok digunakan dalam pelajaran pendidikan agama Kristen untuk siswa SMP kelas VII, VIII, dan IX. Metode ini telah banyak digunakan dalam penelitian, diantaranya: Metode *role-playing* dapat memberikan kontribusi dalam pengoptimalan pengembangan pendidikan,¹² *role-playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar pendidikan agama Kristen dan budi pekerti,¹³ Metode *role-playing* dapat meningkatkan minat siswa pada pelajaran PAK.¹⁴

Dalam proses pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Kristen Peserta didik seharusnya tidak menjadi pendengar pasif, melainkan penting melibatkan siswa secara aktif. Dengan keterlibatan aktif, siswa dapat lebih mudah dan lebih mendalam dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru PAK mereka. Akan tetapi realitanya masih ada guru pendidikan agama Kristen hanya menggunakan metode ceramah, metode ini dianggap pembelajaran yang konvensional.¹⁵ Metode ceramah ada kalanya hanya akan menjadikan siswa merasa bosan, jenuh sehingga materi tidak diterima siswa dengan baik¹⁶. Perlu adanya metode yang inovatif dalam menjelaskan suatu teks Alkitab pada siswa. Dengan demikian, dalam penulisan ini menjelaskan metode ceramah kurang efektif pada kondisi tertentu atau bahkan digunakan setiap pertemuan dan guru perlu memikirkan metode yang inovatif salah satunya adalah metode *role-playing*. Hal ini mendorong peneliti untuk meneliti bahwa ada keistimewaan metode *role-playing* bagi siswa SMP pada pelajaran agama Kristen. Jika guru PAK hanya memanfaatkan metode ceramah pada saat mengajar, bisa saja terjadi kebosanan pada siswa. Oleh sebab itu, guru PAK harus menggunakan

¹¹ Septiara Nengsi Simamora, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/ 2024," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 1 No. (2023): 191–208.

¹² Teti Wahyuni, "Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI Di PAUD Binaan BGP Aceh," *Jurnal buah hati* Vol 10 (2023): 53–64. Diakses pada tanggal 15 oktober 2023: [https://ejournal.bbg.ac.id/Buah hati](https://ejournal.bbg.ac.id/Buah%20hati) . pada jam 22:57

¹³ Septiara nengsi simamora, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024," *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial* Vol. 1 No. (n.d.): 191–208.

¹⁴ Jefry Kurniawan Korua, "Peningkatann Minat Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran," *Matar Jurnal Teologi dan pendidikan kristen*, no. Peningkatann minat dan hasil belajar pendidikan agama kristen (PAK) melalui penerapan model pembelajaran bermain peran. Jefry Kurniawan Korua. *Matar Jurnal Teologi dan pendidikan kristen*. Peningkatann minat dan hasil belajar pendidikan agama kristen (PAK) (n.d.): Peningkatann minat dan hasil belajar pendidikan ag.

¹⁵ Junihot M. Simanjuntak, *Desain Dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen: Implementasi Desain Dan Pengembangan Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Dan Pelayanan Pendewasaan Umat Di Sekolah Dan Gereja* (Yogyakarta: PMBR Andi, 2023), bk. 109.

¹⁶ "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Materi Aku Bisa Mengasih Orang Lain Melalui Metode Bercerita Teknik Estafet (Estafet Storytelling) Pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri Pringgolayan Semester II Tahun Pelajaran," *Jurnal Pendidikan Empirisme* Vol 7 (2020): 58.

metode pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menghindari penggunaan metode pembelajaran yang konvensional.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan studi pustaka. Pada dasarnya, penelitian dengan menggunakan studi kepustakaan tidak memerlukan riset lapangan. Menurut Rahkmawaati dan Alifia, penelitian kepustakaan adalah serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau objek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan.¹⁷ Senada dengan pandangan di atas, menurut Mardalis studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb.¹⁸ Adapun langkah-langkah penelitian kepustakaan, yaitu: pertama, menyiapkan alat perlengkapan, alat perlengkapan dalam penelitian kepustakaan hanya pensil atau pulpen dan kertas catatan. Kedua, menyusun bibliografi kerja, bibliografi kerja yang dimaksudkan adalah catatan mengenai bahan sumber utama yang akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Ketiga, mengatur waktu. Peneliti harus memanfaatkan waktu yang ada, bisa saja merencanakan beberapa jam satu hari, satu bulan, semua tergantung pada peneliti yang bersangkutan. Keempat, membaca dan membuat catatan penelitian.¹⁹

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran sangat erat hubungannya dengan arti belajar dan mengajar menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Belajar merupakan aktivitas belajar, sedangkan mengajar adalah aktivitas guru menyampaikan pengetahuan. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pembelajar dan guru. Dick dan Carey menjelaskan komponen dalam sistem pembelajaran adalah pembelajar, instruktur (guru), bahan pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi (lingkungan eksternal) yang kondusif agar terjadi proses belajar (kondisi internal) pada diri siswa (pembelajar). Pembelajaran juga merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan.²⁰ Dalam buku Abdul Majid, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya membelajarkan individu atau kelompok orang melalui berbagai upaya seperti strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Untuk memahami arti pembelajaran lebih luas, penulis memaparkan penjelasan dari beberapa ahli,

¹⁷ Try Gunawan Zebua, *Studi Literatur Problem Based Learning Untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa Dalam Belajar Matematika* (Gunungsitoli: Guepedia, 2020).

¹⁸ Yunia Dwi Puspitasari and Wisda Miftakhul Ulum, "Studi Kepustakaan Siswa Hiperaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah," *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2020): 304–313.

¹⁹ Khatibah, "Penelitian Kepustakaan," *Iqra* 05, no. 01 (2011): 36–39.

²⁰ M. Ismail Makki dan Aflahah, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran* (Duta Media, 2019).

diantaranya: 1) Menurut Corey, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. 2) Menurut UU SPN No. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. 3) Menurut Mohammad Surya, pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. 4) Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. 5) Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang memengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah.²¹ Berdasarkan pengertian di atas maka secara ringkas pengertian pembelajaran adalah suatu proses untuk menolong siswa dalam belajar, hal ini pun dijelaskan oleh Moh. Suardi.²² Sehubungan dengan hal tersebut, proses pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Kristen adalah suatu aktivitas belajar dan mengajar dengan pokok bahan mengacu pada Alkitab.²³ Pada aktivitas ini guru PAK memegang peran penting dalam menjelaskan materi dengan baik, kunci keberhasilan dari proses pembelajaran adalah cara guru PAK itu sendiri dalam mengajar. Jadi proses pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Kristen adalah suatu aktivitas mengajar siswa dengan tujuan agar mereka memiliki kualitas belajar yang baik.

Tujuan pendidikan agama Kristen adalah: 1) untuk mengajak, membantu, menghantar seseorang mengenal kasih Allah yang nyata dalam Yesus Kristus, 2) untuk membawa siswa percaya dan menerima Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamat hidupnya, 3) untuk menambahkan nilai-nilai Kristiani juga memberikan wawasan dan pengetahuan kebenaran firman Tuhan secara kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁴ Menurut Peraturan Pemerintah nomor 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, disebutkan bahwa: pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama (Pasal 2 ayat 1). Adapun tujuan pembelajaran PAK yang disusun adalah menghasilkan siswa yang dapat memahami kasih Allah di dalam Yesus Kristus dan mengasihi Allah dan sesama dan menghasilkan manusia Indonesia yang mampu menghayati imannya secara bertanggung jawab serta berakhlak mulia dalam masyarakat majemuk.²⁵ Sehubungan

²¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).

²² Moh. Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), bks. 6–7.

²³ Hendrik legi, *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen* (Jawa barat: EDU PUBLISHER, 2021).

²⁴ Bongsu Parhusip, Hasahatan Hutahaeen, and Elda Theresia, "Penerapan Model Think-Pair and Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAK Pada Siswa SMP," *Didache: Journal of Christian Education* 1, no. 2 (2020): 117.

²⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti: Buku Guru* (Jakarta, 2013).

dengan tujuan di atas, tujuan PAK menurut Homrighausen dan Enklaar tujuan PAK, yaitu: membimbing siswa untuk menerima Yesus Kristus sebagai Tuhan dan Juruselamatnya sendiri, memimpin siswa kepada pengenalan yang sempurna melalui Alkitab, memberdayakan siswa untuk menyatakan keselamatan bagi bangsa manusia, pernyataan Injil dalam hidup pribadi dan sosial dan membimbing siswa untuk memberi pengaruh yang baik kepada ciptaan Allah.²⁶

Adapun tujuan pembelajaran PAK secara khusus bagi remaja (siswa SMP) adalah: pertama, berhubung masa ini masa remaja dimana mereka menjauhi gereja.²⁷ Umumnya gereja memiliki tugas mengadakan kebaktian umum, pemberitaan firman dengan berkhotbah dan melayani sakramen-sakramen, penginjilan, pengembalaan, pelayanan pastoral, dsb. Akan tetapi gereja juga memiliki tugas dalam pengajaran dan pendidikan. Jika remaja (siswa SMP) menjahui gereja, gereja dapat memanfaatkan PAK sebagai pemberitaan firman Tuhan. Dalam Ef. 4:11, 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*”.²⁸ Jadi, pengajar-pengajar juga merupakan anggota gereja, yaitu sebagai pengajar-pengajar yang membimbing siswa kepada pengenalan akan Tuhan Yesus Kristus. Kedua, pada masa ini (siswa SMP) lebih percaya kepada teman sebaya.²⁹ Melalui pendidikan agama Kristen, siswa SMP dapat menemukan hal-hal baru bersama teman sebaya di kelas, lingkungan sekolah yang akan berdampak pada hasil belajar. Dalam artian, guru memberi ruang bagi siswa SMP untuk memiliki hubungan yang erat dengan teman sebayanya dengan tujuan menjadikan mereka bersama-sama untuk bertumbuh bersama-sama dalam pengenalan akan Tuhan Yesus. Ketiga, sebab masa ini dipandang anak sering memberontak. Terkadang sikap memberontak terjadi pada masa mencari jati diri. Mereka ingin menemukan identitas diri, jati diri mereka, siapa diri mereka.³⁰ Saat-saat penting ini pendidikan agama Kristen bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan akan menjadi sarana yang melindungi siswa SMP dari pergaulan buruk. Keempat, remaja amat senang apabila diperlakukan oleh orang-orang dewasa yang berinteraksi dengan dirinya sebagai orang dewasa. Maka saat-saat ini PAK dapat menjadi tempat curahan isi hati dan pikiran. Pada dasarnya, PAK bukan hanya berbicara dengan pengajaran melainkan juga sebagai tempat kesaksian.³¹ Jadi, guru PAK memang memerlukan kesabaran penuh dalam membimbing anak muda. Kelima, remaja tidak jarang

²⁶ Homrighausen dan Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), bks. 36–37.

²⁷ A. Banne, “Peran Gereja Terhadap Perilaku Pemuda Di Dalam Keluarga,” *IAKN Manado*, 2018.

²⁸ Homrighausen dan Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen*, bk. 20.

²⁹ Trianah, “Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sosial Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar,” *Jurnal penelitian dan pendidikan IPS (JPPI)* (2020): 12.

³⁰ Harmathilda Hasanusi, “Penalaran Moral Dalam Mencegah Delikkuensi Remaja.,” *Jurnal Qiro'ah* Vol. 9. No (2019): 1–16.

³¹ B. S. Sidjabat, *Membesarkan Anak Dengan Kreatif: Panduan Menanamkan Iman Dan Karakter Kepada Anak Sejak Dini* (Yogyakarta: ANDI, 2012).

ingin diterima disuatu kelompok tertentu. Tidak jarang mereka akan melakukan sebisa mungkin agar bisa diterima di kelompok yang diinginkan, bisa saja mereka melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan kehendak Allah hanya untuk menyenangkan dan ingin diterima. Oleh karena itu, PAK menjadi sarana bagi mereka untuk menuangkan kemampuan bakat yang mereka. Pada kegiatan-kegiatan ibadah rohani, PAK dapat memberi ruang bagi mereka untuk menampilkan bakat atau kemampuan yang mereka punya sehingga mereka pun merasa dianggap ada, dapat diterima, dsb.³² Keenam, PAK dalam aspek fisik.³³ Umumnya, sekolah-sekolah membuat ibadah dengan iringan musik yang dilakukan sekali dalam seminggu atau sekali dalam sebulan, tergantung kebijakan dari sekolah. Dalam kesempatan ini, siswa dapat melatih kemampuan fisiknya melalui permainan musik. Ketujuh, aspek pola pikir. Masa ini umumnya berpikir secara pragmatis, kurang berpikir panjang. Tidak sedikit anak muda menggunakan narkoba karena mereka tidak memikirkan sebab akibatnya. Dalam hal ini PAK dapat memainkan perannya dalam mengarahkan mereka dengan landasan yang alkitabiah, agar setiap tindakan mereka pun dapat sesuai dengan kehendak Allah.³⁴ Kedelapan, karena kondisi emosi pada masa ini adalah sangat labil. Maka PAK dapat menjadi wadah bagi mereka untuk menuangkan emosinya dengan cara yang tepat, seperti: berdoa, mendengarkan lagu-lagu yang menggetarkan perasaan.³⁵ Kesembilan, pada dasarnya kemampuan remaja sudah berkembang, mulai berpikir kritis.³⁶ Di saat-saat ini guru PAK memanfaatkannya untuk mengulik firman Tuhan lebih dalam. Akan tetapi, guru PAK juga perlu pengetahuan yang luas terhadap firman Tuhan karena masa ini mereka akan banyak bertanya yang mengakibatkan guru PAK sendiri kewalahan. Guru PAK memang harus lebih memahami firman Tuhan agar dapat menjawab apa yang dipertanyakan dan dipersoalkan oleh siswa di kelas pendidikan agama Kristen.

Karakteristik Remaja (Siswa SMP)

Sebelum terjadinya suatu proses pembelajaran seharusnya guru mengenal karakteristik siswanya untuk dapat menentukan suatu metode pembelajaran yang interaktif dengan tujuan membantu siswa belajar dengan efektif. Usia SMP rata-rata 13-15 Tahun. Setiap siswa memiliki kemampuan memahami yang berbeda-beda (cepat, sedang, lambat, jawaban yang singkat). Pada usia ini lebih mudah memahami dengan apa yang dilihat daripada yang didengar serta suka berimajinasi dan mencoba hal-hal baru. Salah satunya adalah pembelajaran yang interaktif. Sehingga tidak jarang jika guru hanya menggunakan metode ceramah siswa mengantuk, atau bahkan tidak memiliki minat dalam belajar.³⁷

³² Ibid.

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

³⁶ Ibid.

³⁷ Yowelna Tarumasely, *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa* (Academia Publication, 2023), bk. 80.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik SMP yang harus dihadapi Guru adalah dari segi aspek psikomotor, aspek kognitif, aspek afektif, mengalami kondisi egosentris, peningkatan kemampuan kognitif serta mengalami peningkatan secara intensitas emosinya. Pertama, perkembangan aspek psikomotor. Wuest dan Lombardo menyatakan bahwa perkembangan aspek psikomotor siswa SMP ditandai dengan perubahan jasmani dan fisiologis. Secara fisiologis mengalami perubahan tinggi badan, berat badan, perubahan otot, tulang, organ tubuh dan juga lemak tubuh. Perubahan lain adalah pubertas dan pematangan seksual. Secara fisiologis perubahan yang terjadi adalah perubahan ukuran dan berat jantung-paru, perubahan sistem syaraf dan pencernaan. Perubahan penting lainnya adalah perkembangan keterampilan motorik. Kedua, perkembangan aspek kognitif. Siswa SMP mempunyai kemampuan berpikir abstrak dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Siswa SMP juga mampu berkonsentrasi lebih lama, dan mampu mengingat lebih lama apa yang dilihat dan didengar. Ketiga, perkembangan aspek afektif. Perkembangan afektif siswa SMP menurut Wuest dan Lombardo adalah bagaimana siswa berinteraksi dengan orang lain, bersosial. Keempat, mengalami egosentris. Siswa mengalami kondisi yang hanya mementingkan pendapatnya sendiri dan mengabaikan pendapat orang lain. Kelima, peningkatan emosional. Pada saat remaja sudah mampu mengekspresikan emosi dan mengetahui waktu dan tempat untuk mengekspresikannya. Mengalami proses pemahaman norma dan moral yang lebih baik.³⁸

Pengertian Metode *Role-Playing*

Secara harfiah *role* didefinisikan sebagai peranan, dan *play* berarti bermain. Hamalik mengemukakan bahwa metode *role-playing* adalah suatu metode pengajaran yang berdasarkan pengalaman karena siswa mengekspresikan perasaannya tanpa dibatasi kata atau gerak. Sehubungan dengan itu George Shaftel menjelaskan bahwa bermain peran dapat mendorong siswa untuk mampu mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan sehingga dari bermain peran siswa dapat diterapkan pada kehidupan nyata. Menurut Uno, melalui metode ini juga diminta siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam suatu materi ajar dengan bentuk cerita sederhana.

Metode *role-playing* pada pelajaran pendidikan agama Kristen dipahami sebagai bagian penting dalam mempermudah guru dalam menyampaikan maksud firman Tuhan, mengerti maksud firman Tuhan dan memudahkan siswa dalam memahami materi guru.³⁹ Pada penerapan metode ini juga diharapkan apa yang sudah dipahami oleh siswa dari proses pembelajaran pendidikan agama Kristen dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁰

³⁸ Muhammad Taufik, *Manajemen Penjas* (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2020), 92–95.

³⁹ Septiara, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIISMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 1 (2023): 192.

⁴⁰ *Ibid.*, 197.

Dalam proses pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Kristen, metode *role-playing* sudah tidak asing lagi. Metode *role-playing* adalah metode bermain peran. Dalam pelaksanaannya, metode *role-playing* sangat relevan untuk digunakan karena berhubungan untuk memahami Alkitab perlu suatu gambaran dari maksud dari suatu teks Alkitab. Metode *role-playing* adalah sebuah teknik yang dirancang oleh guru dimana peserta didik akan berperan sebagai karakter seseorang, memainkan peran tertentu sebagai strategi untuk memahaminya⁴¹.

Role-playing adalah bermain peran yang berfungsi sebagai cara menguasai bahan-bahan pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi bentuk cerita. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode *role-playing* ialah menentukan topik, menentukan pemeran, membuat lembar kerja (jika diperlukan), latihan singkat, dan melaksanakan permainan peran.⁴² Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara untuk mempermudah menguasai materi melalui pengembangan dan penghayatan siswa. dengan kegiatan bermain peran siswa akan lebih meresapi materi.⁴³ Melalui metode ini diharapkan berdampak positif terhadap pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.⁴⁴

Langkah-langkah Melaksanakan Metode *Role-Playing*

Role-playing adalah bermain peran yang berfungsi sebagai cara menguasai bahan-bahan pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi bentuk cerita. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode *role-playing* adalah menentukan topik, menentukan pemeran, membuat lembar kerja (jika diperlukan), latihan singkat, dan melaksanakan permainan peran.⁴⁵ Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara untuk mempermudah menguasai materi melalui pengembangan dan penghayatan siswa. dengan kegiatan bermain peran siswa akan lebih meresapi materi.⁴⁶ Melalui metode ini diharapkan berdampak positif terhadap pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.⁴⁷ Sehubungan dengan hal tersebut, dalam buku Andri Kurniawan, *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)* Uno menguraikan langkah-langkah dalam menyusun pembelajaran bermain peran: pertama, persiapan. Pada tahap ini guru menyediakan suatu bacaan untuk dipahami oleh siswa, kemudian guru mengajukan pertanyaan seputar bacaan. Apabila ternyata ditemukan ada siswa itu tidak paham mengenai bacaan tersebut maka diperlukan untuk memahami bacaan dengan bermain peran, tetapi jika ternyata bacaan tersebut sudah jelas maka metode *role-playing* tidak diperlukan. Kedua, memilih pemain. Pada tahap ini guru menentukan siapa yang akan menjadi pemeran suatu tokoh dalam cerita, memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya. Akan tetapi semua siswa harus

⁴¹ Dkk Jakub Saddam Akbar, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 219.

⁴² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

⁴³ Junaidah, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* Vol. 19. N (2022): 96.

⁴⁴ *Ibid.*, 98.

⁴⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, bk. 44.

⁴⁶ Junaidah, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Proses Pembelajaran," 96.

⁴⁷ *Ibid.*, 98.

dilibatkan dalam permainan peran ini, memberikan kesempatan untuk aktif. Ketiga, menata Kelas. Pada tahap ini guru mendiskusikan bersama siswa untuk penataan kelas, serta alat yang digunakan dalam mendukung pelaksanaan metode *role-playing*. Keempat, memainkan peran. Pada tahap ini bermain peran dilaksanakan secara spontan. Permainan peran dilakukan oleh siswa untuk memahami suatu cerita. Akan tetapi, pada awalnya akan didapatkan banyak siswa kebingungan memerankannya dan bahkan tidak sesuai dengan yang seharusnya dilakukan, namun guru harus menghentikannya. Kelima, diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini guru dan siswa bersama-sama untuk meriview permainan tadi dan melakukan evaluasi untuk perbaikan. Guru dapat memberikan solusi perbaikan apabila terdapat cerita yang tidak sesuai. Keenam, bermain peran ulang. Permainan dilaksanakan kembali jika ternyata permainan tadi tidak sesuai dengan tujuan dilakukannya permainan peran. Memainkan peran yang sesuai dengan skenario. Ketujuh, diskusi dan evaluasi kedua. Pada tahap ini guru bersama-sama diskusi terhadap permainan yang dilaksanakan tadi, apabila ternyata terdapat kekeliruan dalam permainan peran maka guru mengevaluasi, bila diperlukan dapat mengulang kembali dalam permainan peran untuk mencapai pemahaman terhadap suatu cerita. Delapan, berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pada tahap terakhir ini siswa diajak untuk mencertikan apa yang mereka pahami dari permainan yang telah dilakukan dan kemudian membuat kesimpulan. Menarik kesimpulan makna dari permainan peran.⁴⁸

Tujuan Metode *Role-Playing*

Tujuan pembelajaran adalah hasil belajar mengajar.⁴⁹ *Role-playing* adalah salah satu metode Bermain peran yang mempunyai tujuan memacu siswa untuk aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Djamarah dan Zain, tujuan penggunaan metode *role-playing* adalah: Pertama, siswa dapat menghargai perasaan orang lain; kedua, siswa belajar membagi tanggungjawab; ketiga, siswa dipacu untuk mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; keempat, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut J.J Hasibuan & Moedjiono bahwa tujuan metode ini adalah pertama, melatih keterampilan; kedua, memahami suatu konsep atau prinsip; ketiga, untuk latihan masalah.⁵⁰

Dalam penelitian Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk, penggunaan metode *role-playing* dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.⁵¹ Senada dengan hal tersebut, penerapan metode *role-playing* bertujuan untuk: pertama, meningkatkan minat belajar siswa. Melalui metode ini diharapkan mampu merangsang belajar peserta didik semakin meningkat, sehingga menghasilkan prestasi belajar yang baik. Pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *role-playing* dapat meningkatkan minat belajar karena melibatkan peserta didik dalam memahami suatu materi. Siswa diajak untuk aktif memahami suatu cerita. Kedua, meningkatkan prestasi belajar. Ketika siswa mempunyai

⁴⁸ Andri Kurniawan, *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, bks. 79–81.

⁴⁹ Oci Markus, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," *Journal Teologi Santum Dominine* shsush, no. gshab (2001): 54–65, <https://files.indihomestudy.com/pdf/150.pdf>.

⁵⁰ Hasrian Rudi setiawan, *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)* (UMSU Press, 2023), bk. 43.

⁵¹ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," *Jurnal pena ilmiah* 1, no. 1 (2016): 611–620.

minat belajar maka kualitas belajar mereka akan meningkat.⁵² Ketiga, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi. Ada kalanya guru memerlukan suatu metode ini untuk menjelaskan materi dengan bermain cerita, seperti materi yang berhubungan dengan cerita. Keempat, memberikan pengalaman yang kongkrit. Memahami materi dengan cara bermain peran dapat memberikan pengalaman yang jelas dan akurat.⁵³ Metode ini juga tidak hanya memahami materi namun juga mampu mengaplikasikan dalam kehidupan nyata⁵⁴ sehingga memberikan pengalaman yang baik pada siswa.

Prinsip Metode *Role-Playing*

Dalam buku *Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)* mengatakan bahwa prinsip dari metode pembelajaran *role-playing* yakni pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang terjadi di dunia nyata, kemudian diangkat ke suatu pertunjukan peran di dalam kelas agar siswa dapat merefleksikan nilai-nilai yang siswa pelajari dari peran yang dimainkannya. Dengan demikian metode *role-playing* merupakan metode mendramatisasikan situasi sosial yang mengandung problem atau masalah. Namun dalam pelajaran PAK metode *role-playing* prinsipnya adalah mendramatisasikan suatu kisah dalam Alkitab agar siswa dapat memahami materi berupa cerita tersebut dan menemukan makna dibalik cerita sehingga akhirnya siswa diharapkan mampu mendapatkan refleksi dalam membangun Iman.⁵⁵

Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Role-Playing*

Beberapa kelebihan pada metode *role-playing* sebagai berikut: pertama, ingatan peserta didik semakin kuat dan tajam kemampuan kognitif siswa semakin tajam. Apabila ketika guru menyampaikan materi dengan metode yang tidak hanya ceramah melainkan juga dengan metode yang berupa visual dan audio. Kedua, melatih inisiatif dan kreativitas siswa. Ketiga, ketika dilaksanakannya metode *role-playing* maka guru melibatkan siswa untuk memainkan peran tokoh, atau berupa benda mati. Dalam hal ini, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk memikirkan bagaimana ia akan mendramakannya, dengan demikian siswa akan menjadi lebih kreatif dan inisiatif dalam memikirkan cara mendramakannya. Keempat, menumbuhkan kemampuan seni drama siswa. Melalui metode ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berdrama. Melatih kerja sama. Dalam proses metode *role-playing* memerlukan keterlibatan banyak siswa, siswa diajak untuk menyusun suatu drama yang baik. Dengan demikian, mereka terlatih dalam bekerja sama. Kelima, melatih rasa tanggung jawab dengan sesama. Keenam, melatih siswa berbahasa yang lebih baik dan mudah dipahami. Diperlukan bahasa yang baik dan benar dalam pengucapan teks pada metode dengan suatu cerita. Melalui metode ini diharapkan siswa dapat melatih kemampuan berbahasa yang baik. Keenam, menyenangkan peserta didik. Metode *role-playing* sangat menyenangkan bagi siswa karena merupakan metode

⁵² "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Mengelola Pertemuan/ Rapat Pada Peserta Didik Kelas XI AP3 Semester IV SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/ 2017," *Jurnal Pendidikan* Vol. 9 (2018): 115.

⁵³ dkk Noor bin Saper, *Proceedings International Conference on Guidance and Counseling 2017 (ICGC'17)*. (Pontianak: Elmans' Institute bekerjasama dengan Jurusan BKI FUAD IAIN Pontianak, 2018), bk. 369.

⁵⁴ *Ibid.*, bk. 368.

⁵⁵ Andri Kurniawan, *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, bks. 78–79.

yang interaktif, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Jika siswa hanya sebagai pendengar, maka bisa jadi siswa akan mengantuk atau bahkan tidur di dalam kelas.⁵⁶

Kekurangan Metode *Role-Playing*

Beberapa kekurangan metode *role-playing*, yaitu: pertama siswa yang tidak ikut bermain peran akan menjadi pasif. Diharapkan dalam pelaksanaan metode ini semua siswa dapat terlibat agar tidak ada siswa yang pasif. Kedua, memerlukan waktu cukup banyak. Pada kenyataannya, metode ini memerlukan waktu yang banyak karena guru harus mengarahkan siswa dalam memikirkan tempat, dramanya, belum lagi jika ternyata ada kegagalan dan harus diulang kembali. Ketiga, lokasi tempat yang diperlukan cukup luas. Memerlukan kelas yang luas, karena bermain peran perlu ruangan yang leluasa. Keempat, kelas yang lain terganggu ketika bermain peran dilakukan.⁵⁷ Keenam, membuat guru menjadi sibuk. Alokasi waktu pelajaran pendidikan agama Kristen per minggu adalah 3 jam per minggu. Waktu 3 jam ini cukup untuk menuntaskannya, akan tetapi *effort* atau kerja keras guru memang diperlukan dalam penggunaan metode ini. Berdasarkan langkah-langkah yang telah dibuat, metode ini dianggap membuat guru menjadi sibuk karena: pada saat guru membentuk kelompok pemain peran berjumlah tiga atau dua, maka guru harus membantu ketiga kelompok secara bergantian dalam menyusun cerita yang akan diperankan. Kesabaran guru PAK pun teruji pada saat ini. Misalnya, pada saat guru menolong kelompok A untuk menyusun cerita, beberapa siswa dari kelompok B akan juga mengajukan banyak pertanyaan dan meminta bantuan guru untuk menyusun cerita untuk kelompoknya. Jika guru menghiraukan kelompok B, maka yang terjadi siswa menjadi malas menyusun cerita karena mereka beranggapan ada keberpihakan. Namun apabila guru terkait tidak membantu kelompok A dan B, akan terjadi kemoloran waktu sehingga waktu yang telah ditentukan tidak tepat. Karena mereka tidak terkontrol. Jadi guru harus mau disibukkan, kerja keras dan bersabar dalam menolong mereka menyusun cerita yang baik. Guru harus membantu mereka memiliki imajinasi yang baik dan membantu mereka dalam menyusun cerita untuk diperankan, dalam hal ini guru tidak hanya sebagai pemateri melainkan menjadi fasilitator dan organisator.⁵⁸

Keistimewaan *Role-Playing* pada Pelajaran PAK (Siswa SMP)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “istimewa” adalah khas, lain daripada yang lain, mempunyai ciri khusus. Dalam hal ini, metode *role-playing* ada sifat-sifat tertentu ketika dilaksanakan pada proses pembelajaran pendidikan agama Kristen. Menurut Brown, keistimewaan *role-playing* adalah melibatkan pengalaman peserta didik dan membantu individu peserta didik meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau latihan perilaku.⁵⁹ Selain itu, menurut Muhammad Peri Syaprizal keistimewaan *role-playing* adalah dapat melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan

⁵⁶ Purwaningrum Puji Iestari, *Strategi Pembelajaran Ekonomi* (PT teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2023), bk. 116.

⁵⁷ Ibid., bks. 116–117.

⁵⁸ Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).

⁵⁹ Mochamad Abdul Azis Amir, “Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiever,” *Edusentris* 3, no. 1 (2016): 95.

kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.⁶⁰ Metode *role-playing* adalah tepat untuk diaplikasikan dalam pelajaran agama Kristen pada jenjang SMP. Adapun keistimewaan *role-playing* pada pelajaran PAK untuk siswa SMP, antara lain:

Pertama, durasi konsentrasi siswa SMP umumnya lebih lama dengan adanya simbol-simbol, audio visual. Dalam hal ini metode *role-playing* bermanfaat baik, memudahkan siswa untuk memahami isi firman Tuhan, karena tidak hanya mendengarkan (ceramah). Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan metode ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Pendidikan agama Kristen hadir dengan kekhasan tersendiri, berangkat dari teks Alkitab. Dalam pengajaran pendidikan agama Kristen, Alkitab adalah dasar dari pelajaran agama Kristen. Teks Alkitab berisi suatu kisah-kisah, baik kisah yang benar-benar terjadi maupun kisah-kisah dalam suatu perumpamaan. Untuk memahami kisah-kisah ini, tidak mudah hanya dengan membaca ataupun mendengarkannya saja. Ada kalanya orang dewasa pun kurang memahami isi firman Tuhan yang berisi kisah-kisah dengan membacanya saja, sekedar mendengarkan. Sehubungan dengan hal tersebut siswa SMP mampu berkonsentrasi lebih lama apabila menggunakan simbol-simbol, visual dan audio,⁶¹ permainan, dsb.⁶² Jadi dikatakan metode *role-playing* istimewa karena yang remaja (siswa SMP) sendiri lebih mudah memahami dan menemukan makna dari kisah-kisah Alkitab dengan adanya simbol-simbol, atau dengan peragaan.

Kedua, menyenangkan. Berdasarkan pernyataan Gunarsa dalam buku Shilphy mengenai remaja lebih senang bereksperimen, senang bereksplorasi dan banyak khayalan maka penggunaan metode ini dianggap menyenangkan buat mereka. Disamping itu, metode ini dianggap menyenangkan karena proses pembelajaran yang interaktif. Umumnya remaja tidak senang proses pembelajaran yang satu arah atau cara mengajar guru yang hanya ceramah ataupun pembelajaran yang monoton.⁶³ Tidak dapat dipungkiri apabila guru PAK hanya ceramah dalam menjelaskan materi siswa menjadi bosan, mengantuk dan hal ini menunjukkan tidak ada motivasi siswa dalam belajar. Jadi, karena remaja (siswa SMP) senang pembelajaran yang aktif dan interaktif yang melibatkan imajinatif maka metode ini adalah tepat untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

Ketiga, melatih keterampilan atau melatih psikomotorik siswa SMP. Berdasarkan pernyataan Gunarsa dalam buku Shilphy, remaja kaku dalam gerakannya. Dengan penggunaan metode ini siswa akan terpacu untuk melatih kemampuan gerak mereka. Disamping itu, karena siswa SMP umumnya ingin dianggap sudah dewasa ataupun ingin dipuji maka biasanya mereka akan berupaya sebisa mungkin dalam menampilkan drama yang sebagus mungkin. Jadi psikomotorik siswa SMP akan terlatih karena ada dorongan ingin dipuji.

⁶⁰ Muhammad Peri Syaprizal, Smk Negeri, and Teluk Kuantan, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Dengan Metode Role Play Berbasis Kartu Bergambar Pada Siswa Smk" (n.d.).

⁶¹ Maria Magdalena Emy Rahmawati and C. Asri Budiningsih, "Pengaruh Mind Mapping Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ipa," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 123–138.

⁶² Nur Rahmatul Azkiya, "Permainan Sensori Motorik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Dengan ADHD," *Procedia : Studi Kasus dan Intervensi Psikologi* 9, no. 4 (2021).

⁶³ Wetik Puspitasari, Vivi Ratnawati, and Laelatul Arofah, "Analisis Penerapan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Remaja Pada Masa Pandemi Covid 19," *Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* (2021): 174–179, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/1370>.

Keempat, menjadi kesempatan untuk menanamkan jati diri yang baik. Pada dasarnya karakteristik remaja adalah masa pencarian jati diri. Pada masa ini, mereka mencari tahu secara mendalam tentang siapa mereka sebenarnya. Tidak adanya pemenuhan dari orang tua ataupun sekolah terhadap jati diri siswa remaja, mereka mencari jati diri dengan melakukan tindakan kemerosotan moral. Dengan adanya penggunaan metode ini pada pelajaran PAK, *role-playing* menjadi kesempatan yang tepat bagi guru PAK untuk menanamkan jati diri yang baik sebab apabila siswa remaja memperagakan kisah Alkitab maka mereka akan menemukan makna yang terselubung dan itu akan tertanam dalam dirinya. Jadi, *role-playing* dianggap istimewa karena dapat menanamkan jati diri yang baik melalui makna yang terselubung dari kisah-kisah Alkitab yang mereka perankan.

Kelima, sebagai wadah untuk melatih emosi, mengontrol emosi. Kondisi emosi pada siswa SMP ada pada masa emosi yang labil, emosi yang labil ini ditandai dengan mudah marah, mudah tersinggung, merenung, tiba-tiba bersedih, dsb. Hal ini terjadi karena perubahan hormon pada remaja. Tanpa penanganan akan terjadi kondisi emosi yang negatif seperti berlarut-larut marah, bersedih, dsb. Untuk mengatasi ini, guru PAK dapat menggunakan metode ini sebagai wadah bagi mereka untuk meluapkan emosi mereka. Pada dasarnya metode *role-playing* melibatkan emosi, pada saat siswa bermain peran tentu mereka akan melibatkan emosi mereka yang ditandai dengan mimik wajah ataupun penekanan intonasi yang sesuai dengan karakteristik yang mereka perankan. Namun, dalam hal ini guru PAK perlu memberikan penjelasan akibat marah, yang sesuai dengan pandangan Alkitab.

Manfaat Metode Role-Playing

Bagi siswa, dipacu untuk berani berpendapat. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role-playing* dapat mendorong siswa untuk berani menyuarakan pendapatnya. Pada dasarnya seseorang tidak berani berpendapat dan menjadi pasif karena mereka tidak menguasai atau tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Metode ini dianggap mempermudah bagi mereka memahami materi karena penjelasan materi secara visual, audio atau audio visual seperti: gambar, film, drama, gambar bersuara yang menarik, dsb. Jadi siswa yang pasif pun akan menjadi lebih berani mengungkapkan pendapatnya karena metode ini dapat memudahkan bagi mereka dalam memahami materi. Walaupun pendapat mereka tidak kompleks dan benar akurat, namun mereka berani berkontribusi dalam proses pembelajaran.⁶⁴

Membuat kesadaran sosial pada siswa. Ketika proses pembelajaran menggunakan metode *role-playing*, guru akan melibatkan lebih dari satu siswa untuk memainkan peran sesuai materi. Kesadaran akan hubungan kehidupan sosial akan terbentuk dari ketika mereka memainkan permainan peran dengan baik, terciptanya kerja sama yang baik, rasa empati.⁶⁵ Ketiga, memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi. Kegiatan belajar kelompok dengan bermain peran dapat mengembangkan pengertian siswa terhadap

⁶⁴ Asri Aulia Rachman, Nana Djumahana, and Arie Rakhmat Riyadi, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Sisiwa Kelas IV Sekolah Dasar" (2019): 57–65.

⁶⁵ Rahma Intan Talitha dan Tiara Cempakasari, "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MENGHARGAI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN CIJATI," *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar I*, no. 2 (2016).

materi.⁶⁶ Keempat, meningkatnya minat belajar. Siswa mempunyai kemampuan memahami yang baik dengan cara simbol-simbol, audio, visual. Ketika siswa memerankan suatu kisah, cerita maka peserta didik kelompok lain akan menjadi perhatian terhadap proses pembelajaran. Melalui metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan saling memberi dorongan kepada peserta didik yang lain.⁶⁷

Dalam penelitian Lukman Hakim, penggunaan metode *role-playing* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar.⁶⁸ Keaktifan dalam belajar berpengaruh baik pada kualitas belajar siswa. Dalam penelitian Septiara Nengsi Simamora pun demikian bahwa pada pelajaran pendidikan agama kristen metode *role-playing* berpengaruh pada keaktifan belajar siswa. Hasil ditemukan bahwa siswa lebih aktif belajar ketika menggunakan metode *role-playing*.⁶⁹ Siswa yang aktif dalam belajar akan mempengaruhi kualitas belajar maupun hasil belajarnya.

Bagi guru, mempermudah menyampaikan materi. Metode *role-playing* dapat menolong guru dalam menyampaikan materi. Mampu menjelaskan tujuan dari proses pembelajaran serta memudahkan guru memberikan pengalaman bagi siswa. Pada proses pembelajaran menggunakan metode ini guru adalah sebagai mediator.⁷⁰ Kedua, memudahkan guru menciptakan iklim belajar siswa yang baik. Proses pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru, diharapkan dalam proses pembelajaran siswa dan guru sama-sama aktif dalam menanggapi materi. Metode *role-playing* dipandang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, interaktif, terbuka dalam berpendapat, bertanya dan menjawab persoalan.⁷¹

Dapat mempermudah guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁷² Pada dasarnya siswa tidak suka dengan cara mengajar guru yang monoton, konvensional. Siswa mau ada proses pembelajaran yang menarik, metode ini dianggap menarik bagi

⁶⁶ Sutria Amina Kasanah and Aries Tika Damayani, "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 519–526.

⁶⁷ Tien Kartini, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung," *JURNAL, Pendidikan Dasar* (2007): 1–5.

⁶⁸ lukman hakim, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris," *Jurnal humanis, jurnal ilmu-ilmu sosial dan humaniora* Vol. 15 No (2023).

⁶⁹ Septiara Nengsi Simamora, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar PAK Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMPN 2 Spoholon Tahun Pelajaran 2023/ 2024," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol.1 No. (2023).

⁷⁰ Ahmat Luthfi Abdillah, Ahmad Koliqul Amin, and Cahyo Hasanudin, "Analisis Keterampilan Menulis Teks Drama Dengan Metode Role Playing Berbantuan Audio Visual" 1, no. 3 (2021): 146–155.

⁷¹ Ana Agung Made Ardani, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Inpres I Nambaru," *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 210–216.

⁷² Kartini, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung."

mereka karena metode ini membuat siswa aktif. Disamping itu, karena siswa lebih suka memahami materi dengan adanya peragaan, maka metode ini dianggap dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya, manfaat yang ditemukan dalam penggunaan metode ini adalah memudahkan guru mengukur kemampuan siswa yang mencakup tiga ranah.⁷³ Pada saat penggunaan metode *role-playing* tentu melibatkan ketiga aspek, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara kognitif, siswa diharuskan untuk menguasai materi dengan mengingatnya. Dalam hal ini, guru dapat mengetahui tingkat pengetahuannya terhadap materi melalui bermain dramanya. Pada dasarnya bermain peranpun memerlukan tingkat ingatan yang baik. Secara afektif, guru dapat melihat cara mereka memperlakukan teman kelompok mereka. Sedangkan secara psikomotorik, guru dapat melihat tingkat keterampilan mereka bermain peran.

IV. KESIMPULAN

Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan dan mendidik seseorang. Bentuk pendidikan itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu formal dan non-formal. Terlaksananya pendidikan di sekolah memerlukan persiapan yang matang, sehingga memerlukan strategi, metode yang sesuai dengan siswa. Sehubungan dengan hal di atas, dalam proses pembelajaran guru PAK dituntut untuk menggunakan metode yang kreatif dan inovatif dalam mengajar, yang sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar. Metode *role-playing* adalah suatu upaya untuk memberikan penerangan terhadap materi (kisah-kisah tertentu) yang mungkin sulit untuk dipahami dengan ceramah saja. Adapun keistimewaan metode *role-playing* dalam proses pembelajaran pendidikan agama Kristen bagi siswa SMP adalah meningkatkan konsentrasi belajar dan memudahkan mereka memahami materi, menyenangkan, melatih keterampilan atau melatih psikomotorik siswa SMP, menanamkan jati diri yang baik, sebagai wadah melatih emosi atau kontrol emosi.

Penggunaan satu metode saja tidak cukup dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam pendidikan agama Kristen. Sekalipun metode *role-playing* dipandang sangat istimewa, metode ini juga tidak efektif digunakan setiap kali pertemuan. Guru pendidikan agama Kristen dapat memanfaatkan metode ini satu kali dalam sebulan atau bila diperlukan maksimal dua kali sebulan. Guru pendidikan agama Kristen haruslah kreatif dan inovatif dalam mengolah pembelajaran. Penggunaan satu metode setiap pertemuan tidak efektif karena hanya akan mengakibatkan kebosanan. Akan menjadi pembelajaran yang monoton, sehingga berakibat pada kurangnya minat belajar siswa.

REFERENSI

- Abdillah, Ahmat Luthfi, Ahmad Koliqul Amin, and Cahyo Hasanudin. "Analisis Keterampilan Menulis Teks Drama Dengan Metode Role-playing Berbantuan Audio Visual" 1, no. 3 (2021): 146–155.
- Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ana Agung Made Ardani. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Inpres I Namaru." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 210–216.

⁷³ Purwaningrum Puji Iestari, *Strategi Pembelajaran Ekonomi*, bks. 118–119.

- Andri Kurniawan, dkk. *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Wijaya Bestari Samasta, 2022.
- B. S. Sidjabat. *Membesarkan Anak Dengan Kreatif: Panduan Menanamkan Iman Dan Karakter Kepada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: ANDI, 2012.
- Banne, A. "Peran Gereja Terhadap Perilaku Pemuda Di Dalam Keluarga." *IAKN Manado*, 2018.
- BS. Sijabat. *Strategi Pendidikan Kristen, Suatu Tinjauan Teologis- Filosofis*. PBMR ANDI, 2021.
- Dwi Puspitasari, Yunia, and Wisda Miftakhul Ulum. "Studi Kepustakaan Siswa Hiperaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2020): 304–313.
- Fipin Iestari. *Memahami Karakteristik Anak*. CV Bayfa Cendikia Indonesia, 2020.
- Hamranani, Sri Sat Titi, Puput Risti Kusumaningrum, Devi Permatasari, and Eka Agus Setyawan. "Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja." *Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja* 4 (2021): 1570–1579.
- Harmathilda Hasanusi. "Penalaran Moral Dalam Mencegah Delikueni Remaja." *Jurnal Qiro'ah* Vol. 9. No (2019): 1–16.
- Hasrian Rudi setiawan. *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*. UMSU Press, 2023.
- Hendrik legi. *Metode Mengajar Pendidikan Agama Kristen*. Jawa barat: EDU PUBLISHER, 2021.
- Homigrausen dan Enklaar. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008.
- Jakub Saddam Akbar, Dkk. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Jefry Kurniawan Korua. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen (PAK) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran." *Matar Jurnal Teologi dan pendidikan kristen*, no. Peningkatann minat dan hasil belajar pendidikan agama kristen (PAK) melalui penerapan model pembelajaran bermain peran. Jefry Kurniawan Korua. *Matar Jurnal Teologi dan pendidikan kristen*. Peningkatann minat dan hasil belajar pendidikan agama kristen (PAK) (n.d.): Peningkatann minat dan hasil belajar pendidikan ag.
- Junaidah. "Penerapan Metode Role-playing Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* Vol. 19. N (2022): 94–104.
- Junihot M. Simanjuntak. *Desain Dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen: Implementasi Desain Dan Pengembangan Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Dan Pelayanan Pendewasaan Umat Di Sekolah Dan Gereja*. Yogyakarta: PMBR Andi, 2023.
- Kartini, Tien. "Penggunaan Metode Role-playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung." *JURNAL, Pendidikan Dasar* (2007): 1–5.
- Kasanah, Sutria Amina, and Aries Tika Damayani. "Keefektifan Model Pembelajaran Role-playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 519–526.
- Kebudayaan, Kementrian pendidikan dan. *Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti: Buku Guru*. Jakarta, 2013.
- Khatibah. "Penelitian Kepustakaan." *Iqra* 05, no. 01 (2011): 36–39.
- lukman hakim. "Penerapan Metode Pembelajaran Role-playing Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris." *Jurnal humanis, jurnal ilmu-ilmu sosial dan humaniora* Vol. 15 No (2023).

- M. Ismail Makki dan Aflahah. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Duta Media, 2019.
- Maani, Siti. "Pembelajaran Kooperatif Model Role-playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMP Negeri 1 Pemenang." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 9 No. (2022).
- Markus, Oci. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." *Journal Teologi Santum Dominine shsush*, no. gshab (2001): 54–65. <https://files.indihomestudy.com/pdf/150.pdf>.
- Moh. Suardi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Muhammad Taufik. *Manajemen Penjas*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Noor bin Saper, dkk. *Proceedings International Conference on Guidance and Counseling 2017 (ICGC'17)*. Pontianak: Elmans' Institute bekerjasama dengan Jurusan BKI FUAD IAIN Pontianak, 2018.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, and Ali Sudin. "Penerapan Metode Role-playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal pena ilmiah* 1, no. 1 (2016): 611–620.
- Parhusip, Bongsu, Hasahatan Hutahaean, and Elda Theresia. "Penerapan Model Think-Pair and Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAK Pada Siswa SMP." *Didache: Journal of Christian Education* 1, no. 2 (2020): 117.
- Purwaningrum Puji lestari. *Strategi Pembelajaran Ekonomi*. PT teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2023.
- Rachman, Asri Aulia, Nana Djumahana, and Arie Rakhmat Riyadi. "Penerapan Metode Role-playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Sisiwa Kelas IV Sekolah Dasar" (2019): 57–65.
- Rahma Intan Talitha dan Tiara Cempakasari. "PENERAPAN METODE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MENGHARGAI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN CIJATI." *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* I, no. 2 (2016).
- Rahmatul Azkiya, Nur. "Permainan Sensori Motorik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Dengan ADHD." *Procedia : Studi Kasus dan Intervensi Psikologi* 9, no. 4 (2021).
- Rahmawati, Maria Magdalena Emy, and C. Asri Budiningsih. "Pengaruh Mind Mapping Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ipa." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 123–138.
- Rosbanon Dewi & Zaenul Salam. "Penerapan Metode Role-playing Terhadap Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan" (n.d.): 36–45.
- Septiara. "Pengaruh Model Role-playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIISMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 1 (2023): 191–208.
- Septiara nengsi simamora. "Pengaruh Model Role-playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024." *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial* Vol. 1 No. (n.d.): 191–208.
- Septiara nengsi Simamora. "Pengaruh Metode Role-playing Terhadap Keaktifan Belajar PAK Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMPN 2 Spoholon Tahun Pelajaran 2023/ 2024." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol.1 No. (2023).
- Septiara Nengsi Simamora. "Pengaruh Model Role-playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/ 2024." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 1 No. (2023): 191–

208.

- Shiva Devy. *New Edition Pocket Book: IPS & PKN SMP/MTs Kelas VII, VIII, Dan IX*. Jakarta selatan, 2017.
- Siburian, Melfi. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Metode Bermain Peran Di SMP Negeri 1 Sunggal." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)* 3, no. 1 (2022): 32–49.
- Syaiful Bahri Djamarah. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Tambunan, Susanti, Simion Harianja, Eduward Hottua Hutabarat, Robert Simangunsong, and Rawatri Sitanggang. "Pengaruh Model Pembelajaran Role-playing Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2023/2024." *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi* 1, no. 4 (2023): 232–248.
- Teti Wahyuni. "Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI Di PAUD Binaan BGP Aceh." *Jurnal buah hati* Vol 10 (2023): 53–64.
- Triannah. "Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sosial Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal penelitian dan pendidikan IPS (JPPI)* (2020): 7–14.
- Try Gunawan Zebua. *Studi Literatur Problem Based Learning Untuk Masalah Motivasi Bagi Siswa Dalam Belajar Matematika*. Gunungsitoli: Guepedia, 2020.
- Wayan Artika. *Pendidikan Dan Manusia: Kumpulan Kritik Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo persada, 2018.
- Yanto, Ari. "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).
- Yowelna Tarumasely. *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa*. Academia Publication, 2023.
- Yuwanita, Ika, Happy Indira Dewi, and Dirgantara Wicaksono. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa." *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 152.
- "Penerapan Metode Role-playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAK (Study Kasus: SD I Haruku-Sameth)." *JURNAL PENDIDIKAN AGAMA* Vol. 1 (n.d.): 1–5.
- "Penerapan Metode Role-playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Mengelola Pertemuan/ Rapat Pada Peserta Didik Kelas XI AP3 Semester IV SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/ 2017." *Jurnal Pendidikan* Vol. 9 (2018): 1–99.
- "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Materi Aku Bisa Mengasahi Orang Lain Melalui Metode Bercerita Teknik Estafet (Estafet Storytelling) Pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri Pringgolayan Semester II Tahun Pelajaran." *Jurnal Pendidikan Empirisme* Vol 7 (2020): 1–161.