



Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024

Septiara Nengsi Simamora¹, Damayanti Nababan,² Oloria Malau,³
Masniar H.Sitorus,⁴ Malani Simanungkalit⁵

¹⁻⁵ Prodi Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Abstract. *The aim of this research is to find out how much positive and significant influence the Role Playing Model has on the active learning of Christian Religious Education and Character Education for class VIII students at SMP Negeri 2 Sipoholon for the 2023/2024 academic year. The method used in this research uses quantitative methods. The population is all 120 students in class VIII of SMP Negeri 2 Sipoholon for the 2023/2024 academic year who are Christians and the sample was determined to be 48 people, namely 40% of the total population using random sampling techniques. Data was collected using 47 positive closed items. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of the Role Playing Model on the learning activity of Christian Religious Education and Characteristics of class VIII students of SMP Negeri 2 Sipoholon for the 2023/2024 Academic Year: 1) Test the analysis requirements: a) test a positive relationship to obtain a score $r_{xy} = 0.561 > r_{table}(a=0.05, n=48) = 0.284$, thus it is known that there is a positive relationship between variable $.05, dk=n-2=46) = 2.021$, thus there is a significant relationship between variable The regression equation $Y = 20.68 + 0.74X$ is obtained. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: *Role Playing Model, Active Learning in Christian Religious Education, Class VIII Students of SMP Negeri 2 Sipoholon*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang positif dan signifikan Model *Role Playing* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang beragama Kristen berjumlah 120 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 48 orang yaitu 40% dari jumlah populasi menggunakan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan item tertutup positif sebanyak 47 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Model *Role Playing* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,561 > r_{tabel}(a=0,05, n=48) = 0,284$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,596 > t_{tabel}(a=0,05, dk=n-2=46) = 2,021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. c) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 31,5%. 2) Uji pengaruh: Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 20,68 + 0,74X$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Model Role Playing, Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen, Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon

LATAR BELAKANG

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”. Oleh karena itu, guru mempunyai fungsi, peran dan kedudukan yang sangat strategis, sehingga sangat dibutuhkan peran pendidik yang profesional.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi memiliki sikap yang benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Teori belajar adalah suatu teori yang didalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antar guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Pada lembaga pendidikan formal, ada unsur yang sangat berperan aktif dalam belajar yakni guru (sebagai pengajar) dan peserta didik (pelajar). Jadi dalam proses belajar terjadi interaksi antara guru dan pelajar yang disebut dengan belajar mengajar, maka ada yang disebut dengan istilah feedback (umpan balik) baik dari guru maupun dari peserta didik.

Menurut Schunk yang dikutip dari buku belajar dan pembelajaran, belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan beroleh dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku.¹ Terdapat berbagai macam teori dengan pendapatan para ahli yang berdeda. Belajar juga diartikan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar, dijalur pendidikan formal, informal, atau nonformal ditinjau dari segi guru, kegiatan belajar siswa dapat tergolong dirancang guru, siswa juga dapat belajar ditempat-tempat tertentu untuk mengerjakan tugas sekolah. Disamping itu juga kegiatan belajar yang termasuk rancangan guru. Artinya, siswa belajar karena keinginannya sendiri. Pengetahuan tentang “belajar, karena ditugasi” dan “belajar karena dimotivasi diri” sangat penting bagi guru dan calon guru.

Dampak yang mempengaruhi pada proses kegiatan pembelajaran terutama pada keaktifan belajar siswa yaitu minat, motivasi, bakat, kesehatan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan dengan hal ini akan dapat dipengaruhi keaktifan belajar siswa. Dalam pembelajaran model merupakan suatu teknik, cara atau prosedur yang dipakai oleh seorang guru untuk mengerti atau memahami maksud firman Tuhan. Sehingga untuk menyampaikan maksud firman Tuhan itu, guru Pendidikan Agama Kristen harus memilih dan menggunakan model dengan baik sesuai dengan model pembelajarannya. Dengan menggunakan model *role playing* siswa lebih aktif dalam memainkan perannya, mengembangkan sikap percaya diri peserta didik dan mengembangkan persuasi dan komunikasi menemukan sendiri dan mencari jawaban-jawaban baru yang dapat merangsang anak didik untuk lebih giat belajar. Sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh guru PAK sehingga mereka akan lebih aktif

¹ Perawita Nyoman Ni, ddk “*Belajar dan Pembelajaran*”, (Depok: PT RajaGrafindo Pasada 2018), hlm 5

mengikuti pembelajaran PAK. Menurut istarani tujuan mempergunakan suatu metode yang paling tepat dalam pendidikan adalah untuk memperoleh efektivitas dari kegunaan model itu sendiri.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Keaktifan Belajar PAK

Menurut Sudjana dikutip dari buku Sihir belajar merupakan proses yang aktif, apabila tidak dilibatkan dalam kegiatan belajar sebagai responsi siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil yang diinginkan.² Adapun suatu peroses pembelajaran untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui interaksi. Keaktifan belajar siswa merupakan dasar penting bagi dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih antusias.

Sedangkan menurut Wahyuningsih “keaktifan adalah keikutsertaan siswa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung dimana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru”.³

Dasar Alkitabiah Keaktifan Belajar PAK

Alkitab dengan jelas menekankan akan pentingnya proses berpikir. Tuhan Yesus mengatakan kepada murid-murid-Nya agar senantiasa mengasih Tuhan dengan segenap hati, jiwa, kekuatan dan pikiran kita (Mat. 22:37). Kita dapat melihat bagaimana pikiran adalah salah satu bagian inti terpenting dari mengasih Tuhan. Paulus kemudian mengingatkan kita dalam Roma 12:2 supaya tidak menjadi serupa dengan dunia ini tetapi berubah oleh pembaharuan akal budi. Artinya dengan berpikir kita akan tahu mana yang baik dan benar dihadapan Allah. Oleh sebab itu mengajar siswa untuk berpikir adalah esensial bagi dunia pendidikan Kristen.

Ciri-ciri Siswa Yang Aktif Belajar PAK

Dalam proses pembelajaran guru dapat melihat dan memperhatikan setiap kegiatan peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Siswa yang aktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat dilihat dari penerapan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan diaplikasikan di dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran dikatakan aktif apabila di dalam pelaksanaannya mampu menghidupkan baik fisik maupun psikis siswa dalam belajar, mampu mengikut sertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mengimplementasikannya didalam kehidupannya sehari-hari dengan meneladani karakter Yesus Kristus. Dengan demikian ada beberapa ciri-ciri siswa yang aktif yaitu: menurut Jauhari

² Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, 1st ed. (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), hlm 10.

³ Ibid., hlm 49.

diantaranya yaitu:

Menurut Jauhar keaktifan belajar dapat dilihat dalam hal:

- 1) Bertanyak / meminta penjelasan
- 2) Mengemukakan gagasan
- 3) Mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasan sendiri.⁴

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa PAK

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Siswa juga dapat memecahkan masalah. Di samping itu guru PAK juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada banyak faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menurut Gagne dan Briggs yang dikutip Priansa yakni:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar pada peserta didik)
3. Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik
4. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
7. Memberikan umpan balik (*feedback*)
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.⁵

Prinsip-prinsip Keaktifan Belajar PAK

Dalam penerapan prinsip pembelajaran yang mengaktifkan belajar PAK terhadap beberapa hal yang perlu diperhatikan agar dalam penerapan di lapangan dapat dihindarkan hal-hal yang akan mengganggu efektivitas dan efisiensi dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip utama tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Mendesain pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif sepenuhnya dalam proses belajar. Keaktifan fisik, mental, dan emosional dapat diupayakan dengan melibatkan sebanyak mungkin indera siswa. makin banyak keterlibatan indera itu dalam proses belajar, semakin maksimal keaktifan siswa.

⁴ Mohammad Jauhari, *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011), hlm 157.

⁵ Donni Juni Priansa, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru*, ed. Sentiana Kasmana, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm 288.

- 2) Membebaskan siswa dari ketergantungan yang berlebihan pada guru. Cara belajar DDCH (Duduk, Dengar, Catat, Hafal) mengakibatkan siswa dalam belajar selalu dibawah arahan guru, maksudnya bila tanpa murid tidak punya inisiatif sendiri. Ciri-ciri murid yang aktif antara lain adalah:
 - a) Siswa akan terbiasa belajar teratur walaupun tidak ada ulangan.
 - b) Siswa mahir/memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada
 - c) Siswa terbiasa melakukan sendiri kegiatan belajar di laboratorium, bengkel dan lain-lain
 - d) Siswa mengerti bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar.
- 3) Menilai hasil belajar dengan cara berikut, yaitu bahwa setiap hasil pembelajaran syarat dengan berbagai macam kegiatan belajar, maka prestasi peserta didik tergambar pada kegiatan belajar itu perlu diadakan penilaian dengan ujian lisan, ujian tertulis, tes buku terbuka tes yang dikerjakan di rumah, dan lain-lain.⁶

Jenis-jenis Keaktifan Belajar PAK

Menurut Wahyuningsih menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. *Visual activities*. Kegiatan-kegiatan visual yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termaksud didalamnya antara lain: melakukan percobaan membuat konstruksi, bermain.
7. *Mental activities*, sebagai contohnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa. Mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, dan tenang.⁷

⁶ Hamzah Uno, Mohamad Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 33

⁷ Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, hlm 50.

Pengertian Model *Role Playing*

Role playing merupakan model berakting yang sesuai dengan peran yang ditentukan oleh guru. Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan model nama model pembelajaran bermain peran. Dengan cara pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok harus dapat memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru.

Menurut Trianto, model merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.⁸ Dalam pembelajaran, suatu model sangat dibutuhkan oleh guru supaya dalam penyampaian materi bisa menggunakan variasi. Suatu model bertujuan sebagai cara bagaimana pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik untuk membantu siswa aktif dalam proses belajar mengajar.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Djamarah mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah. Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, guru juga harus mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Guru menyusun tahap-tahap bermain peran, guru juga membuat dialog.
- 4) Menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain.
- 5) Pemeranan. Pada tahap ini para siswa mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.⁹

Tujuan Model *Role Playing*

Menurut Kurniasih dan seni bahwa tujuan model pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan di daktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu model ini akan melatih siswa agar mereka mampu

⁸ Oktarina. Muhamad, Evi, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm 15.

⁹ Ibid., hlm 63-64.

menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.¹⁰

Kelemahan dan Kelebihan Model *Role Playing*

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Begitu halnya dengan model *role playing*, memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Djamarah menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran *role playing*
 - a) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuan dalam bekerja sama.
 - b) Siswa bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
2. Kekurangan model pembelajaran *role playing*
 - a) Sebagian siswa yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
 - b) Banyak memakan waktu.
 - c) Memerlukan tempat yang luas.
 - d) Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Proses Pembelajaran PAK

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, penerapan model pembelajaran *Role Playing* dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari, karena di dalam belajar PAK, siswa dituntut untuk mengaplikasikan apa yang dipelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu penerapan model *Role Playing* ini sangat penting digunakan saat pembelajaran PAK, agar siswa nantinya akan memahami materi yang disampaikan dan dapat menerapkan hal yang sudah dipelajari didalam kehidupan sehari-hari.

¹⁰ Ibid, hlm 68

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.¹¹ Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan data dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan menguji hipotesis yang telah diajukan, ditinjau dari jenis datanya maka penulis menggunakan penelitian metode kuantitatif.

Selanjutnya Sugiyono mengemukakan bahwa “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.¹²

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024. Adapun penulis memilih lokasi penelitian ini adalah dengan alasan penulis melihat adanya masalah yang perlu diteliti mengenai keaktifan belajar siswa di sekolah tersebut. Adapun waktu penelitian ini direncanakan pada bulan Mei-Juli 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan Data

Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (*Model Role Playing*) dengan variabel Y (Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa) Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

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

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm 2.

¹² Ibid., hlm 6.

Σy = Jumlah Skor Variabel Y

Σxy = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden¹³

Tabel 1.1 Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	81	73	6561	5329	5913
2	76	72	5776	5184	5472
3	59	85	3481	7225	5015
4	78	77	6084	5929	6006
5	81	70	6561	4900	5670
6	74	70	5476	4900	5180
7	77	61	5929	3721	4697
8	72	66	5184	4356	4752
9	73	62	5329	3844	4526
10	58	54	3364	2916	3132
11	56	62	3136	3844	3472
12	70	73	4900	5329	5110
13	77	73	5929	5329	5621
14	75	76	5625	5776	5700
15	71	70	5041	4900	4970
16	72	66	5184	4356	4752
17	64	79	4096	6241	5056
18	72	69	5184	4761	4968
19	72	71	5184	5041	5112
20	64	67	4096	4489	4288
21	61	65	3721	4225	3965
22	59	64	3481	4096	3776
23	78	82	6084	6724	6396
24	81	74	6561	5476	5994
25	74	69	5476	4761	5106
26	79	67	6241	4489	5293
27	72	69	5184	4761	4968
28	74	88	5476	7744	6512
29	72	75	5184	5625	5400
30	80	92	6400	8464	7360
31	63	62	3969	3844	3906
32	72	69	5184	4761	4968

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 213

33	74	76	5476	5776	5624
34	62	68	3844	4624	4216
35	62	66	3844	4356	4092
36	71	81	5041	6561	5751
37	77	81	5929	6561	6237
38	79	90	6241	8100	7110
39	75	82	5625	6724	6150
40	79	85	6241	7225	6715
41	68	66	4624	4356	4488
42	85	90	7225	8100	7650
43	76	90	5776	8100	6840
44	82	92	6724	8464	7544
45	75	72	5625	5184	5400
46	84	90	7056	8100	7560
47	73	78	5329	6084	5694
48	72	81	5184	6561	5832
Jumlah	3481	3560	254865	268216	259959

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

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

$$r_{xy} = \frac{48.259959 - (3481)(3560)}{\sqrt{(48.254865 - (3481)^2)(48.268216 - (3560)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{12478032 - 12392360}{\sqrt{(12233520 - 12117361)(12874368 - 12673600)}}$$

$$r_{xy} = \frac{85672}{\sqrt{(116159)(200768)}} = \frac{85672}{\sqrt{23321010112}}$$

$$r_{xy} = \frac{85672}{152712.18}$$

$$r_{xy} = 0.561$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,561$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=48)$ yaitu $0,284$ diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus

signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono¹⁴:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0.561 \times \sqrt{48-2}}{\sqrt{1-(0.561)^2}} \\
 &= \frac{0.561 \times \sqrt{46}}{\sqrt{1-0.315}} \\
 &= \frac{0.561 \times 6.782}{\sqrt{1-0.315}} \\
 &= \frac{3.805}{\sqrt{0.685}} \\
 &= \frac{3.805}{0.828} \\
 &= 4.596
 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,596. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=48-2=46$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,596 > 2,021$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Analisis Regresi

Menurut Sugiyono: “Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya.” Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah.” Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

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

Dimana:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X¹⁵

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Op. Cit, hlm. 184

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Op. Cit, hlm. 188

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

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

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

Tabel 1.2. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai a dan b

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	81	73	6561	5329	5913
2	76	72	5776	5184	5472
3	59	85	3481	7225	5015
4	78	77	6084	5929	6006
5	81	70	6561	4900	5670
6	74	70	5476	4900	5180
7	77	61	5929	3721	4697
8	72	66	5184	4356	4752
9	73	62	5329	3844	4526
10	58	54	3364	2916	3132
11	56	62	3136	3844	3472
12	70	73	4900	5329	5110
13	77	73	5929	5329	5621
14	75	76	5625	5776	5700
15	71	70	5041	4900	4970
16	72	66	5184	4356	4752
17	64	79	4096	6241	5056
18	72	69	5184	4761	4968
19	72	71	5184	5041	5112
20	64	67	4096	4489	4288
21	61	65	3721	4225	3965
22	59	64	3481	4096	3776
23	78	82	6084	6724	6396
24	81	74	6561	5476	5994
25	74	69	5476	4761	5106
26	79	67	6241	4489	5293
27	72	69	5184	4761	4968
28	74	88	5476	7744	6512
29	72	75	5184	5625	5400
30	80	92	6400	8464	7360

31	63	62	3969	3844	3906
32	72	69	5184	4761	4968
33	74	76	5476	5776	5624
34	62	68	3844	4624	4216
35	62	66	3844	4356	4092
36	71	81	5041	6561	5751
37	77	81	5929	6561	6237
38	79	90	6241	8100	7110
39	75	82	5625	6724	6150
40	79	85	6241	7225	6715
41	68	66	4624	4356	4488
42	85	90	7225	8100	7650
43	76	90	5776	8100	6840
44	82	92	6724	8464	7544
45	75	72	5625	5184	5400
46	84	90	7056	8100	7560
47	73	78	5329	6084	5694
48	72	81	5184	6561	5832
Jumlah	3481	3560	254865	268216	259959

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

$$a = \frac{(3560)(254865) - (3481)(259959)}{48(254865) - (3481)^2}$$

$$a = \frac{(907319400) - (904917279)}{(12233520) - (12117361)}$$

$$a = \frac{2402121}{116159}$$

$$a = 20,68$$

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

$$b = \frac{48(259959) - (3481)(3560)}{48(254865) - (3481)^2}$$

$$b = \frac{(12478032) - (12392360)}{(12233520) - (12117361)}$$

$$b = \frac{85672}{116159}$$

$$b = 0,7$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

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

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 20,68 + 0,74X$$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 20,68 maka untuk setiap penambahan variabel X (*Model Role Playing*) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa) sebesar 0,74 dari nilai *Model Role Playing* (variabel X).

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono¹⁶, "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

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

$$r^2 = (0.561)^2$$

$$r^2 = 0.315$$

Selanjutnya menurut Sugiyono¹⁷, "Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$)." Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2 = 0,315$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,315 \times 100\% = 31,5\%$.

Pengujian Hipotesa

Rumusan Hipotesa:

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari hasil uji hubungan positif di atas diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel (n=46)}$ yaitu $0,561 > 0,284$ dan dari hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel(\alpha=0,05,dk=n-2=46)}$ yaitu $4,596 > 2,021$. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak. Maka dari ketentuan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

¹⁶ Ibid, hal, 369

¹⁷ Ibid, hal, 369

Pembahasan

Dari hasil pengolahan data jawaban siswa tentang Model *Role Playing* Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 diketahui bahwa Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 semakin meningkat dikarenakan Model *Role Playing* tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pelaksanaan Model *Role Playing* tersebut antara lain: 1) Memilih masalah; 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas; 3) Menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan; 4) Menghunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum pelaksanaan kegiatan belajar; 5) Membentuk kelompok belajar yang keanggotaannya lebih kurang lima orang; 6) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; 7) Memanggil telah diunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan; 8) Mengamati skenario yang diperagakan oleh siswa; 9) Membagikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok; dan 10) Memberikan kesimpulan dan evaluasi. Maka dengan dilaksanakannya Model *Role Playing* tersebut secara positif dan signifikan meningkatkan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang ditunjukkan anak dengan sikapnya yang pembelajaran berpusat pada siswa, turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan masalah/soal.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,561$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100%-5% = 95% dan untuk $n = 46$ yaitu 0,284. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,561 > 0,284$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model *Role Playing* terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,596$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\square\square\square$ dan $n-2 = 46$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu

4,596 > 2,021. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model *Role Playing* terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 20,68 + 0,74X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 20,68 maka untuk setiap penambahan Model *Role Playing* maka Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa akan meningkat sebesar 0,74 dari Model *Role Playing*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,315$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Model *Role Playing* terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 31,5%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Model *Role Playing* yang maksimal dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru

Guru hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya kepada siswa terkhusus untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon. Berdasarkan hasil penelitian penulis, secara keseluruhan Model *Role Playing* sudah baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan langkah-langkah penggunaan Model *Role Playing* yang dianggap sudah baik dan meningkatkan langkah-langkah penggunaan Model *Role Playing* yang masih kurang maksimal. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk perbaikan selanjutnya.

Sesuai dengan bobot item tertinggi, guru hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan pembelajarannya melalui penggunaan Model *Role Playing* dengan senantiasa memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam memerankan skenario yang dibawakan. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, guru hendaknya meningkatkan pembelajarannya melalui Model *Role Playing* dengan guru senantiasa mempersiapkan sebuah naskah drama untuk pertemuan yang akan datang.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, maka guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan indikator Model *Role Playing* yaitu indikator mengamati skenario yang diperagakan oleh siswa. Dan berdasarkan indikator terendah, guru hendaknya meningkatkan indikator Model *Role Playing* yaitu indikator membentuk kelompok belajar yang keanggotaannya lebih kurang lima orang antara lain guru PAK membentuk kelompok belajar dan kelompok belajar terdiri dari lebih kurang lima orang.

2. Siswa

Meskipun secara keseluruhan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa sudah baik, namun siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan keaktifan belajar-nya yang sudah baik tersebut sehingga siswa secara maksimal dapat turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, dan mampu menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan masalah.

Dalam hal ini siswa telah selalu mencatat hal-hal penting dalam materi pembelajaran yang dijelaskan. Oleh karena itu siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan sikapnya yang mencatat hal-hal penting dalam materi pembelajaran yang dijelaskan tersebut. Sementara hal yang perlu ditingkatkan oleh siswa yaitu supaya siswa selalu merasa terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini siswa perlu meningkatkan keaktifannya dengan ikut serta membahas soal-soal dan ikut serta mencari solusi pemecahan masalah.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa yaitu indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya antara lain mengajukan pertanyaan kepada guru dan meminta bantuan kepada teman untuk menjelaskan hal yang belum dipahami. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya yaitu mengerjakan tugas mencatat hal-hal yang penting dalam pembelajaran.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi

Pekerti siswa tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Model *Role Playing* ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar PAK siswa, minat belajar PAK siswa, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018),
- Oktarina. Muhamad,Evi, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013)
- Perawita Nyoman Ni,ddk “*Belajar dan Pembelajaran*”, (Depok: PT RajaGrafindo Pasada 2018),
- Seni Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk peningkatan Profesional Guru*,(Jakarta: Kata pena 2015)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G*, (Bandung: Alfabeta,2016),
- Sinar, *Model Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018)
- Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning* (CVI UTAMA)