

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SMA
NEGERI 4 AMBON**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Agama Kristen

Diajukan Oleh

Novia Lasafia Lakoruhut

Nim.1520190101068



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) AMBON**

2023

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SMA
NEGERI 4 AMBON**

SKRIPSI

OLEH

NAMA : NOVIA LASAFIA LAKORUHUT

NIM : 1520190101068



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) AMBON**

2023

LOGO



PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan jujur dan benar. Jika dikemudian hari saya terbukti menyimpang dari pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan yang berlaku.



Ambon, 8 Agustus 2023
Yang Membuat Pernyataan

Novia Lasafia Lakoruhut
NIM.1520190101068

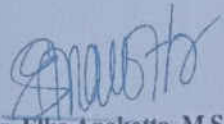
LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh NOVIA LASAFIA LAKORUHUT, NIM.1520190101068 PRODI
PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN, JUDUL "PENERAPAN METODE *ROLE
PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SMA
NEGERI 4 AMBON", telah memenuhi syarat dan disetujui dalam Ujian Skripsi.

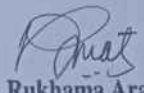
Ambon, 8 Agustus 2023

Pembimbing Utama

Pembimbing Pedamping


Dr. Elka Anakotta, M.Si

NIP.197611012002122004


Dr. Rukhama Aralaha, M.Th

NIP.196703182005012002

Mengetahui

Ketua Program Studi


Dr. K. Makulua, S.Th, M.Pd.K
NIP.197804242006042003

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada
SMA Negeri 4 Ambon

Disusun Oleh

Nama : Novia Lasafia Lakoruhut

Nim : 1520190101068

Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Pada Tanggal 8 September 2023

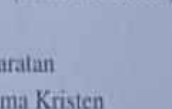
Susunan Tim Penguji

Ketua : Dr. Onisimus Amtu, M.Pd

Sekretaris : Meike E. Toisuta, M.Acc

Anggota : Dr. Elka Anakotta, M.Si

Anggota : Dr. Rukhama Aralaha, M.Th

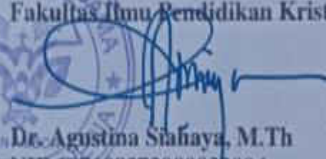
()
()
()
()

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar serjana Pendidikan Agama Kristen
tanggal 8 September

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Kristen


Dr. K. Makulu, S.Th, M.Pd.K
NIP.197804242006042003

Mengesahkan
Dekan
Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen


Dr. Agustina Sihaya, M.Th
NIP.197108272000032004



KATA PENGANTAR

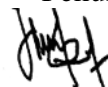
Puji dan syukur dipanjatkan bagi Tuhan yang Maha Esa, atas cinta kasih serta limpahan berkat dan rahmatnya, bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan skripsi yang disusun ini yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada SMA Negeri 4 Ambon”. Skripsi ini yang telah disusun penulis sebagai salah satu untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar S1 pada Program Studi Pendidikan Agama Kristen di Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon. Penulis sadar sungguh bahwa dalam penulisan skripsi ini ada banyak pihak yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Maka dengan itu, rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada.

1. Dr. Yance Z. Rumahuru, MA. Selaku Rektor Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
2. Dr. Agustina Siahaya, M.Th. Selaku Dekan fakultas Ilmu Pendidikan Kristen.
3. Dr. K. Makulua, S.Th, M.Pd.K. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Kristen..
4. Dr. Elka Anakotta, M.Si. Selaku pembimbing utama, yang dimana selalu setia membimbing dan memberikan motivasi sampai pada penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. R. Aralaha, M.Th. Selaku pembimbing pendamping, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi selama membimbing penulis sampai pada penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Onisumus Amtu, M.Pd. Selaku wakil dekan dan sekaligus penguji satu yang telah memberikan motivasi serta masukan dalam penulisan skripsi ini.

7. Meike Toisuta, M. Acc. Selaku penguji dua dan sekaligus tutor yang selalu memberikan masukan dan motivasi kepada penulis selama berada dalam perkuliahan.
8. Ny. E. Pattiwael S.Th. Selaku Guru Pendidikan Agama Kristen SMA Negeri 4 Ambon, dan siswa siswa kelas XI IPA 2 yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta papa Herman Lakoruhut dan mama Adorci Rajangawa/Lakoruhut, dan kaka terkasih Martina Rajangawa, Yelse Lakoruhut, Delfis Lakoruhut, serta adik Noval Lakoruhut, yang selalu memberikan semangat dan bantuan baik secara material maupun, moral, serta doa kepada penulis selama studi sampai pada penulisan skripsi ini.
10. Welhelmus Salmon, A.Md.Tra dan Frenska Salmon, selaku suami dan anak yang selalu memberikan cinta kasih serta motivasi bahkan bantuan secara material maupun moral, dan doa selama studi sampai pada penulisan skripsi ini.
11. Jeksoni Dodego. Selaku teman terbaik yang selalu memberikan motivasi serta bantuan secara material maupun moral dan doa kepada penulis selama studi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran bagi penulisan skripsi untuk menyempurnakan dan dapat membawa manfaat bagi penulis sendiri serta bagi pembaca pada umumnya.

Ambon, 8 Agustus 2023
Penulis



Novia Lasafia Lakoruhut

ABSTRAK

Nama : Novia Lasafia Lakoruhut

Nim : 1520190101068

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada SMA Negeri 4 Ambon.

(73 halaman+ halaman angka romawi xiv)

Penelitian ini yang dilakukan penulis atas dasar latar belakang masalah yang kenyataannya bahwa pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 4 Ambon, terliha minat belajar siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran di kelas, karena pembelajaran dilaksanakan guru belum membawa siswa pada pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang menjadi faktor terhadap rendahnya minat belajar siswa. Namun setelah peneliti melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* untuk memperbaiki proses pembelajaran serta menerapkan metode ini untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon. Maka tindakan yang dilakukan serta berdasarkan hasil observasi bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan ternyata terjadinya peningkatan. Hal ini di buktikan dari lembar observasi yang diperoleh skor aktivitas guru pada siklus I mencapai nilai 78,12% dengan kategori aktif, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95,31% sangat aktif. Hasil pengamatan aktivitas siswa dengan nilai 60,93% kategori kurang pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 89,06%. aktif. Dari hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai 45,86% dengan kategori kurang sedangkan pada siklus II mendapat 78,67% dengan kategori Baik. Jadi penerapan metode *role playing* dengan pada materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada bidang pendidikan agama kristen dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 4 Ambon, Kecamatan Baguala.

Kata Kunci. Metode *Role Playing*, Minat Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBARAN LOGO	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBARAN PERSETUJUAN	v
LEMBARAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Tinjauan Teori	12
2.2.1. Metode <i>Role Playing</i>	12
2.2.2. Minat Belajar Siswa	21
2.3. Kerangka Berpikir	26
2.4. Hipotesis	27
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1. Pendekatan Penelitian	28
3.2. Lokasi Penelitian	29
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	29
3.4. Prosedur Penelitian	29

3.5. Instrumen Penelitian	32
3.6. Teknik Pengumpulan Data	33
3.7. Teknik Analisis Data	34
3.8. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.4. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
4.4.1. Sejarah Sekolah	38
4.4.2. Visi Misi Sekolah	39
4.1.3. Data Keadaan Siswa SMA Negeri 4 Ambon	42
4.1.4. Data Keadaan Tenaga Pendidik SMA Negeri 4 Ambon	42
4.1.5. Sarana Penunjang SMA Negeri 4 Ambon	42
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	44
4.2.1. Hasil Analisis Penelitian Siklus 1	45
4.2.2. Hasil Analisis Penelitian Siklus 2	56
4.3. Pembahasan	68
4.4. Hasil Analisis Wawancara	71
BAB V PENUTUP.....	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Implikasi Pak dan Minat Siswa	80
5.3. Saran	82
DAFTAR PUSATAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Penelitian	32
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Responden	37
Tabel 4.1	Sejarah Kepemimpinan SMA Negeri 4 Ambon	38
Tabel 4.2	Data Keadaan Siswa SMA Negeri 4 Ambon	40
Tabel 4.3	Data Keadaan Guru SMA Negeri 4 Ambon	42
Tabel 4.4	Sarana Penunjang SMA Negeri 4 Ambon	43
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	49
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	51
Tabel 4.7	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I	52
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	61
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	63
Tabel 4.10	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Karangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis dan MC Taggart	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian Kampus

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Kesbangpol

Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Lampiran 5: Materi Pembelajaran Siklus I

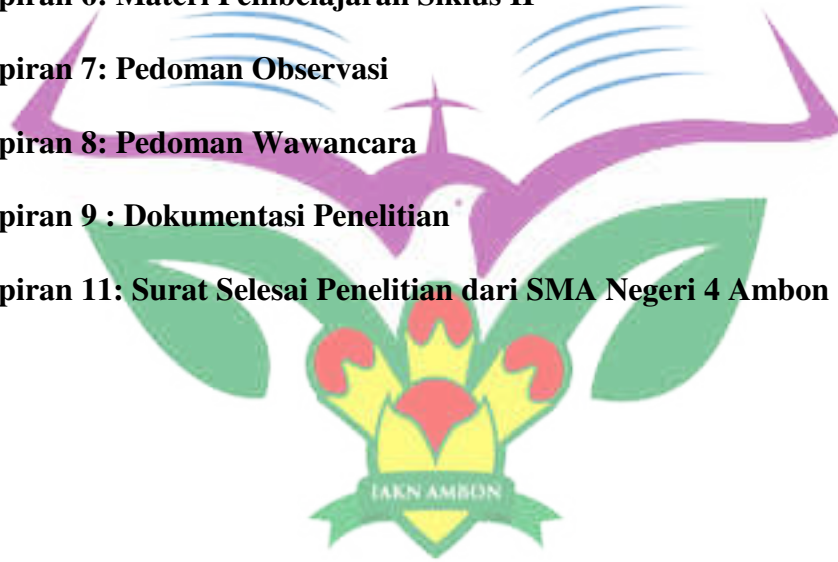
Lampiran 6: Materi Pembelajaran Siklus II

Lampiran 7: Pedoman Observasi

Lampiran 8: Pedoman Wawancara

Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 11: Surat Selesai Penelitian dari SMA Negeri 4 Ambon



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan demi memfasilitasi dan mengukur kualitas belajar siswa. Untuk itu, dalam suatu proses belajar mengajar yang berlangsung pada sekolah tentunya guru harus melaksanakan pembelajaran yang bisa membawa pada kegiatan belajar yang mengesankan supaya siswa tersebut terlibat dalam aktivitas belajar dengan baik. Dalam berjalanya pembelajaran tentunya minat dapat diimbangi dari dalam diri siswa, agar bisa terlihat siswa berpartisipasi dalam belajar mengajar.

Belajar adalah suatu hal yang penting dilakukan oleh setiap siswa untuk bisa mendapatkan ilmu pengetahuan. Maka dengan itu, dalam mendapatkan ilmu harus diimbangi dengan minat belajar, sebab minat juga merupakan salah satu tolak ukur untuk menunjang akan hasil belajar yang baik dalam pembelajaran selama menempuh pendidikan. Dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang mempunyai minat yang tinggi akan dapat membantu proses mengajar guru di kelas, karena terlihat siswa akan memperhatikan dan aktif serta berpartisipasi dalam belajar, maka hal inilah juga yang bisa dapat menunjang proses belajar mengajar lebih optimal. Ataupun sebaliknya jika siswa memiliki minat belajar yang rendah akan terlihat kualitas pembelajaran menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berbicara tentang minat dalam Nurmalia, menurut Hansen (Fauziah, 2017) minat belajar siswa sangat berhubungan erat dengan suatu kepribadian diri baik motivasi,

ekpresi, ataupun bantuan faktor keturunan atau juga adanya pengaruh lingkungan. Sedangkan menurut Sabri (Syardiansah, 2016) minat merupakan kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus dan dimana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar menjadi lebih baik.(Imelda Rahmi, Nuralina, 2020)

Berdasarkan dengan penjelasan yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu sifat dimiliki secara relatif menetap pada setiap diri seseorang sehingga mudah memperhatikan akan apa yang disenangi serta lebih aktif dalam berpartisipasi dalam belajar. Maka sebetulnya bahwa minat sudah dimiliki setiap orang sebelum adanya suatu tindakan untuk meningkatkan minat belajar. Maka jika terjadinya minat belajar siswa rendah karena adanya faktor faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Dengan adanya faktor yang mempengaruhi yang membuat minat belajar siswa rendah siswa akan sangat sulit untuk mengikuti aktivitas belajar mengajar dengan baik.

Meningkatnya minat belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung tentunya menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru sebagai pendidik di sekolah. Sebab faktor utama rendahnya minat belajar siswa sangat berpengaruh dengan proses pembelajaran guru di sekolah. Guru merupakan penentu dalam keberhasilan pembelajaran siswa di sekolah, karena guru adalah sumber belajar mengajar, sumber ilmu pengetahuan yang mampu memberikan pembelajaran yang bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat membuat siswa menyukai materi yang dipelajari. Tetapi pada kenyataan saat ini dilihat minat belajar siswa masih terlihat rendah pada Pendidikan Agama Kristen karena materi dan metode yang pelajari belum sesuai

sehingga adapun masalah-masalah yang dihadapi dalam mengembangkan pembelajaran secara optimal.

Masalah tentang rendahnya minat belajar siswa dilihat juga pada SMA Negeri 4 Ambon. Sebagaimana dilihat peneliti semasa Praktek Kerja Lapangan pada sekolah ini bahwa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang dilaksanakan guru Pendidikan Agama Kristen pada siswa -siswi kelas XI IPA 2 belum berjalan dengan maksimal. Artinya bahwa dalam kegiatan pembelajaran dilakukan belum terlihat minat siswa dalam mengikuti aktifitas pembelajaran secara baik, maka terlihat siswa belum terlalu aktif serta suasana pembelajaran di kelas belum menyenangkan. Karena pada pembelajaran berlangsung siswa lebih banyak hanya mendengarkan dan menerima apa yang disampaikan guru. Sehingga dengan suana pembelajaran yang seperti ini diyakini akan berpengaruh pada minat siswa untuk aktif dalam belajar sebab dengan suasana seperti ini terlihat akan siswa lebih memilih melakukan aktivitas lain dibandingkan memperhatikan guru yang mengajar di depan.

Padahal pembelajaran Pendidikan Agama Kristen merupakan suatu pendidikan yang membawa siswa agar bisa mengembangkan nilai-nilai spiritualitas yang baik lewat apa yang dipelajari. Namun jika pembelajaran yang tidak maksimal di dapatkan siswa, maka terlihat siswa belum mampu memahami akan apa yang dipelajari. Untuk itu, tugas dan peran guru Pendidikan Agama Kristen mempunyai peran penting dalam membantu pertumbuhan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, agar siswa dapat mampu memahami materi serta memiliki nilai-nilai yang baik dari apa yang dipelajari untuk bekal masa depan. Untuk itu, dalam membuat minat siswa untuk menyukai pelajaran Pendidikan

Agama Kristen, guru harus kreatif dalam merancang pembelajaran dengan menyesuaikan materi serta metode yang digunakan dalam pembelajaran secara baik. Sebab materi dan metode yang sesuai akan membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran secara baik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang diajarkan guru Pendidikan Agama Kristen pada SMA Negeri 4 Ambon, terdiri dari tiga guru dan memiliki 30 rombongan belajar, pada kelas X terdiri dari 11 kelas dan kelas XI dibagi dalam 10 kelas, sedangkan pada kelas XII dibagi menjadi 9 kelas. Dari banyaknya rombongan belajar ini akan terlihat perbedaan cara belajar siswa dalam menerima pembelajaran di kelas masing-masing. Untuk itu, guru seharusnya bukan saja memberikan materi tetapi guru juga harus mampu mengetahui akan apa yang disenangi dan tidak disenangi dalam melaksanakan pembelajaran serta juga sebagai guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif.

Namun jika guru tidak mampu menciptakan suasana belajar yang baik. Maka pembelajaran yang diberikan akan diterima tetapi tidak dipahami dengan benar serta tidak dilakukan dengan baik. Kemudian yang menjadi permasalahan rendahnya minat belajar siswa yang dilihat pada salah satu kelas yaitu kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon dimana siswa memiliki minat yang rendah dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru di kelas.

Rendahnya minat belajar siswa pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon, maka adapun perencanaan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas ini. Sebagaimana siswa siswi kelas XI IPA 2 akan menjadi subjek penelitian karena pada kelas ini yang dilihat rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen kurang aktif.

Ada juga masalah yang dilihat dari kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, karena guru dalam melaksanakan pembelajaran masih bersifat monoton dan lebih sering menggunakan metode cerama dan diskusi, guru lebih sering memberikan tugas, siswa kurang meminati pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada jam-jam terakhir, terpengaruh dengan *Handphone*. Selain masalah yang dijelaskan di atas, ada juga masalah yang dilihat pada kelas XI IPA 2 adalah metode *role playing* belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 4 Ambon. Adanya masalah metode pembelajaran yang belum bervariasi, serta belum bisa melibatkan semua siswa, bahkan materi dan metode juga diajarkan belum sesuai, sehingga membuat suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa.

Masalah-masalah yang dilihat pada SMA Negeri 4 Ambon, peneliti lebih fokus melihat minat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan guru Pendidikan Agama Kristen di kelas. Terkait masalah yang terjadi pada kelas XI IPA 2 sesungguhnya metode pembelajaran sangatlah penting dipahami dan mampu digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Sebab metode juga sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Karena jika metode yang digunakan pada pembelajaran belum sesuai akan menghasilkan proses pembelajaran di kelas tidak berjalan dengan efektif dan pastinya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran akan menurun.

Untuk itu, dalam mengatasi masalah pembelajaran pada bidang Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang dilakukan guru pada siswa kelas XI IPA 2

SMA Negeri 4 Ambon. Maka peneliti dapat memilih dan menawarkan metode *role playing* untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Berbicara tentang metode *role playing*. Menurut Saefudin (Pratiwi, 2018), *role playing* merupakan metode belajar yang melibatkan siswa untuk bermain peran artinya dalam belajar siswa bisa memainkan peran dalam berkehidupan sosial dan masyarakat. Dengan penjelasan Saifudin maka dapat disimpulkan bahwa, dengan bermain peran (*Role playing*) siswa terlihat akan lebih aktif dan mudah menguasai materi serta dapat mempraktekkan diri sesuai realita kehidupan yang dijalani pada materi pembelajaran.

Menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat dilaksanakan pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon. Dengan topik materi tentang “Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”. Pada pilihan materi ini peneliti menerapkan metode *role playing* guna untuk melihat bagaimana mampu meidentifikasi dan mengimplementasikan serta mampu memahami gaya hidup dalam menghadapi era perkembangan teknologi saat ini.

Tujuan dari memberi materi ini agar siswa tidak salah dalam menjalankan kehidupan dengan cara pemanfaatan terhadap teknologi sebagai anugerah Tuhan. Kemudian dari materi ini yang akan diberikan kepada siswa dengan metode *role playing* akan dibuat dengan musikalisasi puisi dan berdrama secara kelompok, kemudian judul puisi yang diperankan siswa tentang “Dampak Teknologi” dari puisi ini akan diperankan oleh siswa pada setiap kelompok dengan tampilan yang diikuti pada isi puisi.

Setelah pada tindakan pertama yang diperankan dengan musikalisasi puisi tidak berhasil menarik minat siswa untuk aktif pada proses pembelajaran di kelas. Maka akan dilakukan pada tindakan kedua dengan mengembangkan puisi menjadi sebuah naskah parodi singkat untuk mengubah peranan dengan berdialog secara berkelompok dan mengikuti naskah parodi yang telah buat.

Penerapan metode ini yang dilakukan dengan dua cara yang berbeda agar dari hasil yang diharapkan oleh peneliti, siswa bisa lebih aktif mengikuti pembelajaran maka akan dilihat minat siswa akan meningkat lewat keaktifan siswa pada aktifitas dalam belajar pada bidang Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti. Maka dengan itu, dalam menerapkan metode ini guru dapat mendampingi dan juga mengarahkan permainan peran atau *Role Playing*. Supaya siswa memahami, memaknai materi dan berani tampil serta bisa terlibat aktif bermain peran pada materi yang diajarkan.

Pada penerapan metode *role playing* tentunya siswa harus berlatih dalam bermain peran sebelum dipentaskan. Dalam bermain peran, guru juga harus bisa menerima kritikan dan masukan yang diberikan siswa terkait dengan skenario yang sudah buat oleh guru. Dari masukan yang diberikan oleh siswa maka dapat dilihat bahwa, bukan saja membuat siswa aktif melainkan siswa juga berpikir kritis dan bisa menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

Terkait uraian penjelasan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka pada pelaksanaan penelitian ini yang dilakukan peneliti akan mengkaji lebih dalam tentang "Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada SMA Negeri 4 Ambon".

1.2. Indentifikasi Masalah

1. Rendahnya minat belajar siswa pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.
2. Pelaksanaan pembelajaran bersifat monotong.
3. Materi dan metode yang belum disesuaikan dan kurang kreatif.
4. Siswa bosan mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada jam terakhir sehingga
5. Metode *role playing* belum pernah digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

1.3. Pembatasan Masalah

Pada pembatasan masalah ini supaya penelitian yang dilakukan dapat terarah yang sebagaimana yaitu rendahnya minat belajar siswa dalam keterlibatan pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Dengan pembatasan masalah, maka adapun pemecahan masalah yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan minat belajar siswa pada SMA Negeri 4 Ambon. Maka peneliti menawarkan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas XI IPA 2.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian adalah Bagaimana minat belajar siswa setelah penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon.

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon. Serta dalam melaksanakan penelitian dengan harapan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian yang akan dilaksanakan berguna untuk menambah pengetahuan dan menjadi referensi bagi akademisi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan pendidikan terkhususnya pada bidang Pendidikan Agama Kristen.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru SMA Negeri 4 Ambon terlebih khusus guru Pendidikan Agama Kristen, penelitian ini bermanfaat untuk menjadi referensi bagi guru agar lebih kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran agar siswa lebih memiliki minat belajar.
2. Bagi siswa kelas XI IPA 2 metode pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen.

BAB II

LANDASAN TTEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian sebelumnya yang berkaitan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis antara lain: Penelitian dilaksanakan oleh, Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, Delkia Lesbatta judul: Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati Anak pada usia 5-6 tahun. Pada hasil penelitian dilaksanakan dengan II siklus penerapan metode bermain cukup efektif mengembangkan serta meningkatkan empati anak di PAUD Kecamatan Sirimau, Kota Ambon. di PAUD Kecamatan Sirimau Ambon, temuan penelitian bahwa metode bermain yang diterapkan pada siklus II sangat efektif dalam mengembangkan dan meningkatkan empati anak. Terlihat bahwa siswa bermain dengan temannya, siswa juga dapat bergiliran bermain, dan siswa dapat berbagi makanan dengan teman yang lain pada saat jam makan, membantu teman yang membutuhkan alat tulis atau buku, mau membantu teman yang sakit, dan menimbulkan perasaan senang, kesedihan karena pelukan teman memiliki empati. (Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, 2020)

Penelitian dilakukan oleh Imelda Rahmi, dalam penelitiannya dengan Judul: Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian yang dilihat bahwa, minat belajar siswa ditemukan hanya 35,26% yang tuntas pada kategori sedang sebelum dilakukan tindakan. Namun setelah pertemuan pertama siklus 1 hasil belajar mereka meningkat menjadi

38,27% dengan kategori sedang. Pada pertemuan kedua siklus 1 ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 45,55% dengan kategori sedang. Pada pertemuan awal siklus 2, ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 58,92% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini semakin meningkat pada pertemuan kedua siklus 2 dimana ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 77,36% dikategorikan sangat tinggi. (Imelda Rahmi, Nurmalina, 2020)

Penelitian dilakukan oleh Ni made Mega Hariani Judul: Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan biakan makhluk hidup. Pada siklus I hanya 60,56% siswa yang aktif, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,92%. Peningkatan kinerja guru juga signifikan dari 70,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Perubahan yang paling menonjol adalah ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 36,67% menjadi 73,33% pada siklus I kemudian menjadi 86,67% pada siklus II. Hasil ini sepenuhnya sesuai dengan ekspektasi dan menunjukkan peningkatan yang serius dalam pencapaian akademik. (Ni Made Hariani, 2019)

Pada uraian penjelasan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saat ini maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu, adanya perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Melihat perbedaan dari penelitian sebelumnya yang dijelaskan di atas. Maka perbedaan dilakukan oleh peneliti sebelumnya antara lain: Subjek penelitian dan lokasi penelitian, kemudian juga terlihat proses penerapan kegiatan pembelajaran, perbedaan langkah-langkah *role playing* yang dilakukan oleh siswa, tingkat pengembangan dan hasil yang dicapai yang diharapkan dari setelah penerapan metode *role playing* ini siswa bisa berempati dan hasil belajar siswa lebih baik.

Adapun perbedaan pada waktu penelitian yang dilakukan dengan penelitian saat ini dan metode yang diterapkan pada mata pelajaran yang diberikan kepada siswa berbeda. Karena penelitian saat ini akan dilaksanakan pada SMA Negeri 4 Ambon Lateri, dengan subjek penelitian yang diambil pada siswa kelas XI IPA 2 dengan jumlah siswa 30 orang kemudian metode ini diterapkan guna untuk lebih melibatkan siswa aktif dalam belajar kemudian untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa pada bidang Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Persamaan dapat terlihat pada metode *role playing* yang digunakan pada proses pembelajaran yang dimana diharapkan siswa dapat terlibat dalam belajar di kelas.

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1. Metode *Role Playing*

A. Pengertian metode *role playing*

Dalam Siti Hasanatul Mardiah, metode adalah tindakan dalam melakukan suatu rencana yang telah disusun pada kegiatan yang akan dilakukan dalam mencapai suatu hasil yang optimal. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015), artinya bahwa metode merupakan salah satu aksi atau tindakan aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, maka yang dilakukan oleh guru untuk mampu menunjukkan keterampilan dalam mengajar dengan menggunakan sejumlah metode yang ada. Maka secara harafiah metode *role playing* dapat diartikan sebagai permainan peran yang dimainkan seseorang untuk berpura-pura menjadi orang lain, dan permainan ini dapat memfasilitasi pemain dapat berperan khayalan, dan mampu bekerja sama untuk menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Permainan ini melakukan aksi seperti berperan yang dipilih sesuai

karakter. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Selama permainan berlangsung, para pemain harus berinformasi dalam kerangka peraturan yang telah ditetapkan. Metode *role playing* juga dapat memiliki arti yang mengacu terhadap suatu perubahan tingkah laku seseorang dalam menjalankan peranan baik berperan dalam sosial sebagai tokoh cerita maupun peranan khayalan dalam teater.(Heru Subagiyo, 2021)

Role playing pada dunia pendidikan merupakan salah satu model dimana dalam menguasai bahan-bahan pelajaran, pengembangan berpikir kritis serta penghayatan yang dilakukan siswa, pengembangan berpikir kritis dan penghayatan yang harus dilakukan siswa dalam memerankan suatu tokoh hidup dalam kehidupan nyata. *Role playing* juga dapat dikenal sebagai model pembelajaran bermain peran.(Heru Subagiyo, 2021).

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bisa berinteraksi dalam menceritakan suatu topik atau juga situasi dan peristiwa. Dalam pembelajaran di kelas maka topik cerita atau situasi yang dibicarakan dapat dilakukan dengan peranan masing-masing dengan sesuai tokoh yang nantinya diperankan. Menurut Akhamd Sudrajad, pada artikel pendekatan pembelajaran (2010), menyatakan bahwa *role playing* adalah satu model pembelajaran yang dimana akan diarahkan dalam upaya untuk memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa.(Heru Subagiyo, 2021)

Menurut Djamarah dan Zain (2010 :88), bermain peranan menekankan siswa agar ikut serta dalam permainan peranan dalam berkaitan dengan masalah sosial di

kehidupan. Metode sosiodrama dan *role playing* dapat dilakukan pada pembelajaran di kelas dengan prosedur diantaranya.

1. Guru dapat menerangkan suatu materi yang menyakut peristiwa banyak orang, agar siswa lebih memahami maka guru harus membuat drama agar siswa bisa berperan dan lebih mudah memahami meteri yang disampaikan.
2. Guru melatih siswa, agar siswa bisa menyelesaikan masalah yang bersifat sosial psikologi.
3. Guru juga dapat melatih dan juga mengarahkan siswa, supaya bisa bergaul dengan teman dan juga bisa membantu memberikan pemahaman terhadap teman yang bermasalah (Alfiani, 2000).

Pada penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa *role playing* yaitu suatu motode pembelajaran yang dimana mempacu siswa agar bisa bereperan aktif dalam pembelajaran dengan cara memerankan peranan.

B. Tujuan metode *role playing*

Tujuan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran ini diharapkan diantaranya.

1. Siswa dapat menghayati peranan yang diperanankan
2. Siswa dapat menghargai perasaan orang lain.
3. Siswa dapat belajar dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.
4. Siswa mampu memecahkan masalah yang terjadi di kelas.(Alfiani, 2000)

Berdasarkan tujuan *role playing* atau bermain peranan dapat sesuaikan dengan jenis-jenis belajar diantaranya:

1. Belajar dengan berperan
2. Dapat meniruh

3. Belajar dengan merespon balik antara pengamat yang mengomentari setiap perilaku yang di pertunjukan siswa.
4. Belajar melalui penilaian.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

C. Fungsi Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan permainan yang dimainkan dengan secara sadar.

Fungsi *role playing* yaitu:

1. Mengatasi kesulitan diri

Role playing adalah pelatihan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa agar dapat mengembangkan kemampuan dalam berpikir dan juga bertindak. *Role playing* dapat dilakukan secara spontan namun pada pembelajaran di kelas siswa dapat mengikuti aturan yang telah disepakati bersama antara guru dan siswa-siswi. Dengan mengarahkan siswa untuk mengikuti aturan, maka siswa bisa bekerjasama dengan siswa lain menunjukkan kedisiplinan, menghormati sesama teman. Pada permainan peran atau *role playing* yang harus diatasi guru dalam belajar yaitu hambatan-hambatan yang dialami siswa dalam berperan, dimana guru mampu mengatasi dengan cara memberikan siswa untuk bisa menikmati suasana bebas, kebahagiaan agar siswa tidak bosan dalam bermain peranan.

Role playing juga digunakan sebagai media latihan dialog dengan sesama. dialog yang dimaksud *role playing* berbeda dengan dialog pada naskah lakon yang dituliskan oleh penulis lakon. Dialog *role playing* disusun sendiri oleh pemeran sehingga mudah dan cepat dihafal. Jika dalam penyusunan dialog, siswa belum terbiasa maka guru melatih dengan hal-hal yang mudah bagi siswa seperti memperkenalkan identitas diri serta bisa menceritakan kehidupan sehari-hari yang dilakukan siswa di rumah masing-masing, dengan cara ini bisa melakukan dialog

bersama teman-teman untuk bertanya terhadap pengenalan dan juga cerita yang di sampaikan setiap siswa.

2. Meningkatkan kemampuan simpati dan empati.

Simpati dan empati merupakan kejiwaan yang dirasakan seseorang dalam hal suka dan duka. Maka dalam *role playing* bermain peran bukan hanya dimainkan oleh seorang siswa, yang dimana permainan ini membutuh proses pemindahan jiwa dari siswa yang satu kesiswa yang lain. Sehingga dari pemindahan ini yang melibatkan seorang siswa dapat merasa simpati pada siswa yang lain.

3. Membentuk individu bertanggungjawab

Metode *role playing* yang diajarkan guru terhadap siswa maka siswa harus bertanggung jawab dalam menjalankan tugas sebagai siswa dalam belajar permainan peranan. Siswa juga dapat menaati aturan bermain peranan dalam konteks suasana yang dibuat oleh guru. Maka disinilah guru mengatur siswa agar harus melakukan kesepakatan dalam bermain supaya ketika bermain bisa sesuai prosedur.

4. Mengembangkan pola pikir adaptif

Pada permainan peranan ini pengembangan pola pikir adaptif yang merupakan kemampuan berpikir seseorang yang bisa beradaptasi pada suatu lingkungan serta masalah, mampu berpikir dengan kemampuan dalam menghadapi segala tantangan. Jika penerapan *role playing* sering mengalami masalah, yang dimana baik masalah dalam *role playing* maupun kehidupan yang dijalani.(Heru Subagiyo, 2021)

C. Faktor-Faktor Metode *Role Playing*

Pada buku *role playing*, Merani menjelaskan bahwa faktor yang harus di perhatikan dalam menentukan *role playing* menghasilkan perubahan perilaku siswa. Sebab dalam berperilaku siswa sering menunjukan rasa takut dikritik, dihukum

ditertawakan, sehingga menjadi hambatan yang akan dirasakan siswa dalam bermain peran. Untuk guru bisa dibatasi maka hambatan tersebut dihilangkan perubahan dapat terjadi dan setiap siswa dapat mengadakan eksplorasi perilaku.(Heru Subagiyo, 2021)

D. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Pada penerapan metode ini, agar bisa siswa tertarik dan dapat memperhatikan pelajaran serta mudah memahami, berani tampil dan sikap menghormati sesama, disiplin serta bertanggung jawab dalam tugas belajar di kelas terlebih dalam bermain peran. Menurut M. Basyiruddin Usman, kelebihan dari metode *role playing* diantaranya:

1. Melatih keberanian siswa dn juga terlatih dalam berdrama.
2. Kelas juga terlihat hidup karena menarik perhatian siswa yang ada di sekolah.
3. Siswa menghayati suatu peristiwa dan mampu mengambil sebuah kesimpulan.
4. Siswa terlatih dalam menyusun sebuah ide dalam belajar.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Adapun kelebihan dari *role playing* yang di cari dalam *role playing* atau bermain peranan yaitu:

1. Melatih siswa dalam memahami, serta merangsang akan isi bahan yang diperankan.
2. Dapat melatih siswa dalam berbicara yang baik dalam berbahasa yang baik, agar dapat dipahami.
3. Melatih siswa agar berpikir dan berinisiatif dan berkreatif.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Terkait kelebihan *role playing* yang dijelaskan di atas, maka adapun kelemahan dalam metode *role playing* atau bermain peran sebagai berikut:

- a) Menyita waktu dalam jam pembelajaran
- b) Sering siswa menolak untuk mengikuti permainan peran karena alasan malu terhadap peranan.
- c) Memerlukan persiapan yang terteliti. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Menurut Djamarah, kelemahan dari metode *role playing* yaitu.

- 1) Jika terdapat siswa yang tidak mengikuti permainan peran maka siswa kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu dalam penyampaian materi sampai pada permainan peran yang akan di pertunjukkan. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

E. Indikator Metode *Role Playing* Dapat Meningkatkan Kemampuan Dalam Diri siswa yang dilihat yaitu:

1. *Visual activities*

Visual activities adalah merupakan suatu kegiatan yang dapat menarik perhatian siswa seperti: Mengamati orang lain dan mengamati cerita yang sedang berlangsung.

2. *Oral activities*

Oral activities adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan seperti: mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi.

3. *Listening activities*

Listening activities adalah kegiatan yang dapat dilakukan seperti: mendengarkan penyaji bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4. *Writing activities*

Writing activities adalah suatu kegiatan yang dilakukan seperti menulis cerita, menulis laporan, karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, angket.

5. *Drawing activities*

Drawing activities adalah suatu kegiatan yang dilakukan seperti: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.

6. *Motor Activities*

Motor activities adalah merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melakukan percobaan, berkonstruksi.

7. *Mental activities*

Mental activities adalah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seperti mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan membuat keputusan.

8. *Emotional activities*

Emotional activities adalah suatu perasaan seseorang untuk menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, diam, gugup. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

F. Langkah -Langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Menurut Zurinal dan Wahdi Sayuti dalam bukunya yang berjudul ilmu pendidikan pengantar dan dasar-dasar pelaksanaan pendidikan, menerapkan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Membuat permasalahan yang diangkat dari tempat atau kejadian aktual yang berkembang di masyarakat dengan materi pembelajaran.
2. Menunjukan 2 siswa atau lebih untuk memerankan tokoh yang terlibat dalam kejadian tersebut.
3. Meminta siswa memerankan permainan untuk bertindak seperti yang dilakukan oleh para aktor dengan membuat scenario atau dialog.
4. Siswa lain untuk mengamati dan menulis setiap adegan yang dimainkan setiap kelompok untuk di jadikan sebagai bahan evaluasi.
5. Siswa memberikan komentar pada kelompok bermain.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Menurut Hamzah B Uno, prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah yaitu:

1. Memberikan pemanasan (*warning up*). Guru memperkenalkan kepada siswa tentang metode *role playing*
2. Memilih pemain. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kemudian guru menyiapkan materi yang akan digunakan nanti.
3. Menyiapkan pengamat (observasi). Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat atas peran yang sedang dilakukan.
4. Menata panggung. Guru dan siswa berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan, dan mempersiapkan apa saja kebutuhan yang di perlukan saat akan melaksanakan *role playing*.
5. Memainkan peran. Pelaksanaan *role playing* yang dilaksanakan oleh masing-masing kelompok secara bersungguh-sungguh.
6. Diskusi dan evaluasi. guru meminta tiap kelompok untuk berdiskusi dan mengevaluasi atau memberi pendapat tentang peran yang telah dilakukan.

7. Memainkan peran ulang. Setelah melakukan diskusi dan evaluasi, maka langkah selanjutnya adalah memainkan peran ulang, agar peran yang kedua ini bisa berjalan lebih baik, dari permainan peran yang pertama.
8. Diskusi dan evaluasi kedua. Seperti pada tahap pertama, diskusi dan evaluasi pada tahap kedua ini, tidak jauh berbeda, yaitu guru meminta tiap kelompok untuk berdiskusi dan mengevaluasi peran yang sudah di laksanakan.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk berbagi pengalamannya tentang peran yang sudah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Pada beberapa uraian penjelasan diatas, maka ada beberapa langkah-langkah metode *role playing* yang penulis gunakan pada penelitian ini sebeagai berikut:

1. Guru dapat memberikan bahan cerita atau permasalahan yang terjadi disekitar lingkungan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.
- 2.
3. Setiap kelompok dapat memainkan peranan dan kelompok lain dapat mengamati jalan cerita untuk dijadikan bahan kritikan, pendapat dan masukan bagi kelompok yang telah selesai memainkan peranan.
4. Siswa dan guru memberikan kesimpulan setelah kelompok selesai.

2.2.2. Minat Belajar Siswa

A. Pengertian Minat

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah suatu keinginan hati yang tidak puas terhadap suatu hal yang menjadi gairah, keinginan. Untuk lebih mengetahui

minat belajar siswa lebih dalam maka ada beberapa pendapat yang di paparkan peneliti dibawah ini.(Andi Acrhu P, 2019)

1. Menurut Muhibin Syah, yang dimana menyatakan bahwa minat merupakan suatu keinginan yang terbesar terhadap sesuatu.
2. Menurut Akyas Ashari bahwa minat merupakan kecenderungan terhadap beberapa objek kegiatan, minat yang dimana objek yang diamati dengan diperhatikan dengan rasa senang.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Pengertian minat yang dijelaskan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa, minat adalah suatu pribadi yang dimiliki oleh setiap orang dalam menyenangkan akan hal yang disukai pada suatu objek atau aktifitas yang dilakukan. Berbicara tentang minat belajar, siswa cenderung dilihat pada keingan dan perasaan siswa dalam berpartisipasi untuk mengikuti pembelajaran secara baik.

B. Macam-Macam Minat

Minat dibedakan menjadi dua yaitu;

a) Minat intrisik

Minat intrisik ini, dapat berkaitan erat dengan aktivitas seseorang, minat juga adalah hal yang mendasar bagi setiap orang dalam melakukan suatu hal. Contohnya siswa dapat belajar pada mata pelajaran lain dengan baik, aktif dalam belajar, namun dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa belajar tidak serius sehingga pembelajaran tidak berjalan baik.

b) Minat ekstrinsik

Minat ekstrinsik adalah minat yang dimana berkaitan dengan tujuan dari suatu hasil yang sudah dicapai, kemudian apabila suatu minat yang sudah dicapai kemungkinan akan hilang minat tersebut. Contohnya pembelajaran Pendidikan

Agama Kristen kurang diminati namun ketika ada ujian kenaikan kelas maka siswa tersebut belajar terus menerus, untuk dapat menghasilkan nilai yang baik. Tetapi Ketika hasil yang diperoleh dengan baik. Setelah itu siswa tidak lagi belajar dengan baik di rumah maupun di sekolah sehingga akan sendirinya minat itu akan berkurang.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

C. Fungsi Minat

Minat dalam belajar memiliki fungsi yang sangat berperan besar bagi siswa dalam belajar. Minat yang dimiliki siswa dalam belajar pada mata pelajaran yang disukai tentunya akan terus siswa dapat menekuni dan juga serius dalam belajar, baik belajar di sekolah maupun di rumah. Namun sama halnya berbeda dengan siswa yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, pasti akan terlihat siswa hanya bisa menerima pelajaran dari guru di sekolah namun tidak menekuni dalam belajar dengan baik. Menurut Moh, Uzer Usman dan Lilis Setiawati (2012:4) menyatakan bahwa, belajar merupakan suatu perubahan perilaku pada setiap individu, yang dimana interaksi antara individu pada setiap lingkungan.(Andi Achru P, 2019)

Berdasarkan pandangan yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, minat belajar adalah suatu gairah yang dimiliki siswa untuk bisa menerima pembelajaran dengan secara optimal serta dapat mengubah pola pikir dalam bertindak dalam menjalankan kehidupan dalam lingkungan sosial.

D. Indikator Minat Menurut Salmento (Rusmiati, 2017), di antaranya yaitu;

a) Perasaan senang.

Siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka terlihat siswa terus belajar tanpa ada paksaan dalam mempelajari ilmu tersebut.

b) Ketertarikan belajar.

Ketertarikan memiliki hubungan dengan minat yang cenderung tertarik pada seseorang dan suatu benda serta juga pada pengalaman baik yang dirangsang dalam mengikuti proses pembelajaran untuk tertarik dengan materi atau juga metode yang dilaksanakan pada pembelajaran di kelas.

c) Perhatian belajar.

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain demi apa yang menjadi suatu pandangan. Jadi dalam belajar siswa yang terlihat mempunyai minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan.

d) Keterlibatan dalam belajar

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut. (Imelda Rahmi, Nurmalina, 2020)

E. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Jika dilihat pada permasalahan pembelajaran siswa tentunya kita dapat memperhatikan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam belajar pada mata pelajaran yang tertentu, dimana termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, maka secara keseluruhan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dibagikan menjadi dua yaitu faktor eksternal,

faktor internal. Pada dua faktor ini dapat memengaruhi minat siswa dalam belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, yang dapat dilihat pada faktor eksternal terjadinya dari lingkungan keluarga, kurikulum, faktor metode mengajar, faktor guru, serta sarana prasarana, dan juga metode pembelajaran, sedangkan faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi faktor biologis, faktor psikologis. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Terkait penjelasan faktor-faktor mempengaruhi minat belajar. Maka peneliti menyimpulkan bahwa, faktor eksternal dan internal merupakan dua hal yang tidak dapat dilepas pisahkan. Belajar merupakan suatu usaha sadar untuk menjadikan diri yang mampu memiliki sejumlah ilmu pengetahuan yang baik. Jika kurikulum sebagai penentu untuk pengembangan mutu pendidikan maka yang harus diperhatikan oleh guru secara baik, kemudian prasarana adalah bagian dari kebutuhan untuk belajar dengan nyaman serta bisa memadai akan berjalannya pembelajaran sehingga guru merupakan sumber pengetahuan yang mampu mengakomodir siswa agar tidak terjadinya halangan atau hambatan dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas.

F. Hubungan antara Minat Belajar terhadap Kegiatan Belajar

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam belajar siswa. Minat merupakan suatu daya motivasi yang membuat seseorang memusatkan perhatian pada sesuatu, suatu benda, atau suatu kegiatan tertentu. Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar bila ada minat didalamnya. Mengenai kegiatan belajar, minat tertentu dapat mempengaruhi hasil belajar yang menunjukkan minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat dengan sendirinya

membangkitkan minat tanpa adanya paksaan dari pihak luar sehingga siswa dapat belajar secara aktif.(Ahmad Susanto, 20113)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu hal yang penting dimiliki oleh setiap orang dalam hubungan terhadap kegiatan pembelajaran yang merupakan suatu hal yang cenderung dilakukan untuk dapat diperoleh suatu hasil yang diharapkan dengan diperoleh dari kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk memperoleh hasil yang baik, yang harus dilakukan adalah siswa sendiri yang mengembangkan minat dalam diri. Tetapi jika tanpa dukungan dan dorongan maka minat setiap orang tertentu akan kurang dimiliki secara baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Karangka berpikir

2.4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara dari hasil penelitian ini, yang dimana berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang digambarkan di atas. Maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut. Penerapan metode *role playing* dapat berjalan dengan efektif maka minat belajar siswa SMA Negeri 4 Ambon pada Pendidikan Agama Kristen lebih meningkat.



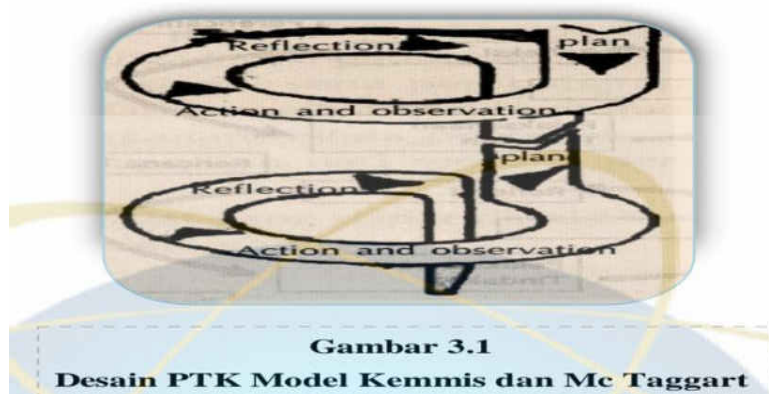
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu cara demi mencari kebenaran secara ilmiah. Maka dengan itu penelitian yang dilaksanakan pada SMA Negeri 4 Ambon, merupakan salah satu upaya untuk menjawab permasalahan secara sistematis. Maka penelitian yang dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pilihan jenis penelitian ini yang digunakan untuk mengarahkan penelitian ini atas dasar masalah yang lihat pada SMA Negeri 4 Ambon dan tujuan peneliti memerlukan segala data dari siswa dan guru SMA Negeri 4 Ambon.

Sedangkan model penelitian yang digunakan yaitu *Kammes* dan *MC Taggart*, dan penelitian ini dilakukan secara bekerja sama dengan guru Pendidikan Agama Kristen, yang dilaksanakan peneliti dengan satu siklus identik, satu kali Pembelajaran. Maka siklus dilaksanakan berdasarkan setiap perubahan yang akan dicapai sehingga setiap siklus akan dilakukan melalui tiga tahap yaitu: perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. (Suharsimi Arkuanto, Suhardjono, 2008)



3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 4 Ambon Kecamatan Baguala, alasan memilih lokasi penelitian ini. Karena benar-benar masalah yang dilihat dalam proses pembelajaran di kelas, kemudian penulis juga memilih lokasi ini karena sudah pernah berkunjung dan melakukan observasi ketika dalam praktek lapangan pada SMA ini. Sehingga mudah untuk menjangkau dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Selain lokasi adapun waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Mei sampai bulan Juni tahun 2023.

3.3. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 2 pada SMA Negeri 4 Ambon, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Alasan kelas ini dijadikan subjek penelitian karena minat belajar siswa masih terlihat rendah, disebabkan materi yang dipelajari dalam pembelajaran masih menggunakan metode yang bersifat konvensional. Objek penelitian dilakukan peneliti yaitu penerapan metode *role playing* untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa pada bidang Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

3.4. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan rencana prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model *Kammas dan MC Taggart*. Kemudian pada pelaksanaan penelitian berlangsung selama 4 kali pertemuan dan dua kali tatap muka. Artinya bahwa sebelum dua kali tatap muka pelaksanaan tindakan siklus 1 dan 2. Peneliti terlebih dahulu datang mengidentifikasi kondisi kelas dan jadwal

penelitian serta hal-hal lain yang disiapkan dalam perencanaan tindakan sebagai berikut.

1. Perencanaan tindakan I

1) Perencanaan

- a) Membuat RPP dan mendiskusikan dengan guru mata pelajaran.
- b) Meyiapkan materi pelajaran, serta alat bantu dalam belajar.
- c) Menyiapkan lembar observasi dan pedoman wawancara.

2) Tindakan dan Observasi

Prosedur tindakan dan pelaksanaan observasi penelitian ini dapat dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru yang akan memberikan pembelajaran pada siklus I memainkan peranan lewat musikalisasi puisi pada materi tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan dibantu oleh guru Pendidikan Agama Kristen untuk dapat memberikan penilaian terhadap hasil aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan siswa. Pada proses pembelajaran dapat menerapkan metode *role playing* yang akan disesuaikan dengan isi puisi.

2. Refleksi

Refleksi pada siklus I dilakukan peneliti dan kolaborator dapat mengkaji hasil dan mengevaluasi siklus I yang dimana dibandingkan dengan indikator keberhasilan. Jika penerapan metode *role playing* dalam belajar belum semua siswa memenuhi kriteria indikator pencapaian maka akan dilanjutkan pada tindakan siklus k II. Berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus I yang tidak berhasil maka menjadi pertimbangan dilanjutkan pada siklus II dengan tahapan sebagai berikut.

1. Perencanaan tindakan II

1) Perencanaan

Pada siklus kedua tindakan dilakukan sama dengan tindakan siklus I yang mengacu pada langkah -langkah rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- a) Membuat RPP dan mendiskusikan dengan guru mata pelajaran.
- b) Meyiapkan meteri pelajaran, serta alat bantu dalam belajar.
- c) Menyiapkan lembar obsevasi, wawancara.

2) Tindakan dan Observasi

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I langkah-langkah yang ditempu kurang lebih sama dengan siklus I. Inti dari pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki pelaksanaan siklus I. Namun pada berbedah pada sknario dalam bermain peran pada siklus kedua sudah bermain drma sesuai naskah cerita yang dibuat pada tugas siklus I.

3) Refleksi

Pada tahap ini guru dapat mengevaluasi proses pembelejaran pada siklus ke II yang dimana jika tindakan yang dilakukan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa, maka penelitian ini dihentikan.(Siti Hasanatul Mardiah, 2015)

Maka hal ini juga peneliti lakukan oleh peneliti yang berkaitan dengan tindakan penelitian yang dilaksanakan paada SMA Negeri 4 Ambon maka adapun jadwal penelitian yang disusun dapat untuk menjadikan patokan jadwal pelaksnaan semasa penelitian oleh peneliti dan guru Pendidikan Agama Kristen Negeri 4 Ambon pada kelas XI IPA 2 yang dimana jadwal tersebut dapat dilihat pada table 3.1 dibawah ini sebagai berikut.

Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan	Bulan Mei Waktu (Minggu Ke)				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan					
2	Menyusun Konsep Pelaksanaan					
3	Menyepakati jadwal pembelajaran					
4	Menyusun Instrumen					
5	Diskusi Konsep Pelaksanaan					
6	Pelaksanaan Siklus I					
7	Pelaksanaan Siklus II					
8	Penyusunan Laporan					

3.5. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah, observasi, wawancara.

1. Observasi

Secara umum observasi merupakan suatu cara atau metode pengumpulan informasi atau data yang diperoleh melalui observasi dan secara sistematis mencatat fenomena yang menjadi sasaran observasi. Dengan kata lain observasi dilakukan untuk memperoleh informasi dari aktivitas pengamat. (Walgito, 2010)

2. Wawancara

Wawancara pada umumnya adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Adapun juga yang

menyatakan bahwa pengertian wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, atau sendiri-sendiri secara langsung atau jarak jauh. Menurut Lexy J. Moleong, pengertian wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu.(Moleong 2010.)

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugyono, “teknik pengumpulan datanya satu langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian mengambil data”. Proses pengumpulan data untuk penelitian penulis melakukan hal itu harus mempunyai sarana dan teknik untuk mendapatkan data atau informasi yang baik dan akurat tentang segala sesuatu yang diteliti, sehingga benar dan informasi tentang data yang diperoleh dapat diperhitungkan. Maka pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan pedoman observasi dan wawancara. .

Pada observasi Guru Pendidikan Agama Kristen turut berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas XI IPA 2. Dimana ketika peneliti akan memulai pembelajaran maka guru tersebut akan melihat minat siswa selama tindakan pembelajaran dengan metode *role playing*. Maka dalam observasi ini peneliti menggunakan teknik observasi yang akan dilaksanakan secara langsung digunakan selama pelaksanaan tindakan untuk pengamatan akan menggunakan lembar observasi dan beri tanda centang atau checklis oleh guru terhadap aktivitas pembelajaran guru dan siswa serta presentasi minat belajar siswa.

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui kesan terhadap apa yang dipelajari pada siklus I dan II dengan wawancara yang dibuat

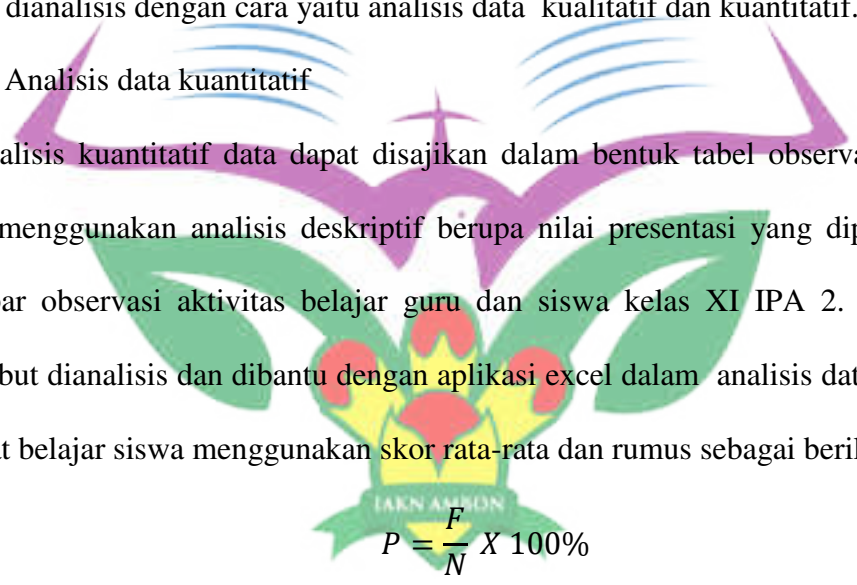
berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan minat belajar siswa dalam pada pembelajaran Agama Kristen menggunakan metode pembelajaran *role playing*. (Sugyono, 2009a,hal 62)

3.7. Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh pada waktu penelitian, maka selanjutnya peneliti akan memeriksa kelengkapan dan kebasahan data. Setelah itu data tersebut akan dianalisis dengan cara yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis data kuantitatif

Analisis kuantitatif data dapat disajikan dalam bentuk tabel observasi aktivitas dan menggunakan analisis deskriptif berupa nilai presentasi yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar guru dan siswa kelas XI IPA 2. Setelah itu, tersebut dianalisis dan dibantu dengan aplikasi excel dalam analisis data presentasi minat belajar siswa menggunakan skor rata-rata dan rumus sebagai berikut.


$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka Presentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 = Bilangan Konstanta. (Sudijono, 2011).

Kemudian hasil persentase yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa yang diharapkan pada penelitian ini adalah 75% pada kategori sangat aktif. Sebagaimana

yang disesuaikan dengan hasil pengembangan dari Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, sebagai berikut.

60% Kurang aktif

60% - 75% Cukup aktif

75% - 99% Aktif

100% Sangat aktif .(Syaiful Bahri Djamarah, 2010)

Kemudian untuk mengukur minat belajar siswa dilihat dari presentasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Maka adapun aspek-aspek yang menjadi penilaian pada observasi presentasi minat belajar siswa.

- 1) Siswa memiliki perasaan senang presentasi, 86% - 100% =Sangat baik.
 - 2) Tertarik dengan materi dan metode presentasi, 76% - 85%=Baik.
 - 3) Memperhatikan instruksi dan penjelasan guru presentasi, 60%-75%=cukup.
 - 4) Terlibat setiap aktivitas dalam PBM presentasi, 55% - 59%=Kurang.
 - 5) Memerankan peranan dengan baik, $\leq 54\%$ = Kurang baik.(Purwanto, 2013)
2. Analisis data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari deskripsi berupa hasil wawancara dengan responden untuk mengetahui kesan terhadap apa yang dipelajari pada siklus I dan II dengan wawancara yang dibuat berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan minat siswa dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing*. (Siti Hasanatul Mardiah, 2015). Pada pelaksanaan penelitian di kelas XI IPA 2 peneliti melakukan wawancara setelah selesai tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Kemudian data dianalisis secara kualitatif menggunakan proses coding yang dimana peneliti mengatur data, menafsirkan dan menjadi satu kesimpulan.

3.8. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon, yang dimana menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Peningkatan minat belajar siswa dalam penelitian ini tercermin dari presentasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I dan siklus II. Kemudian yang menjadi penilaian pada observasi presentasi minat belajar yang dilihat pada 5 aspek yang akan dinilai.

Keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan nilai yang diperoleh pada minat belajar siswa adalah 76%. Untuk itu, menjadi tolak ukur keberhasilan peningkatan minat belajar siswa, yang dikatakan meningkat apa bilah kriteria keberhasilannya sama dengan yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2013:103), yang dimana jika presentasi pada setiap siklus dikatakan tergolong baik, maka presentasi siswa yang diperoleh pada rentang batas atas 76%-85%.

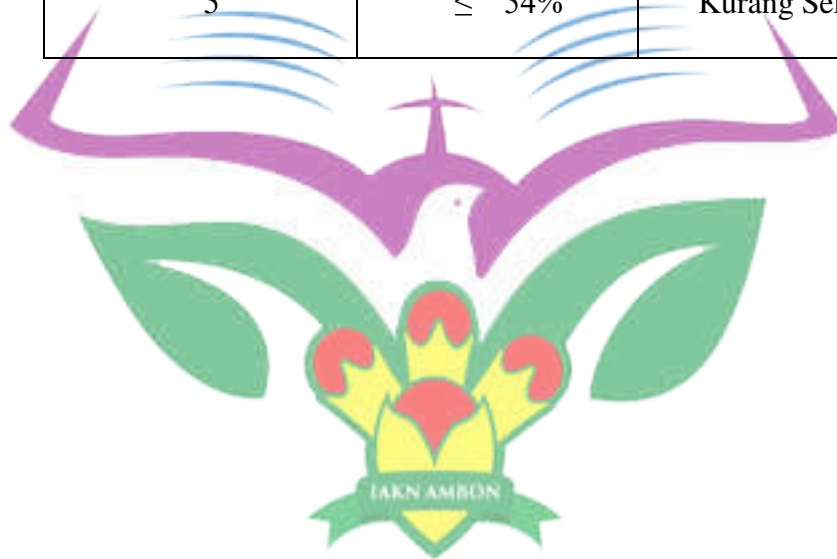
Jadi seumpama pada siklus ke-2 kategori baik atau mencapai lebih besar dari pada siklus ke-1 berarti terjadi peningkatan yang positif. Maka indikator kinerja dari data kuantitatif ditetapkan bahwa peningkatan minat siswa lewat presentasi responden (siswa) dan peningkatan positif baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya sebagai indikator peningkatan pembelajaran yang positif, dari siklus ke siklus. (Purwanto, 2013)

Namun jika hasil yang diperoleh terjadi sebaliknya maka sebagai indikasi kurang berhasil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang dilaksanakan nanti. Terkait dengan itu, adapun kriteria penilaian responden pada penelitian yang dilaksanakan saat ini sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini sebagai berikut.

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Responden

Rentang Presentasi (%) Interpretasi Kualitas

No	Kategori	Keterangan
1	86%-100%	Sangat Baik
2	76%-85%	Baik
3	60% - 75%	Cukup
4	55%-59%	Kurang
5	$\leq 54\%$	Kurang Sekali



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Sejarah Sekolah

SMA Negeri 4 Ambon memiliki sejarah yang cukup unik terkait dengan nama lembaganya. Berdasarkan sejarah pada tahun 1973 dan diberi nama Sekolah Menengah Pembangunan Pertama (SMPP) hingga di akhir tahun 1977. Pada tahun 1978 SMPP dibagi menjadi 2 yaitu SMPP 1 yang saat ini menjadi SMA Negeri 5 Ambon, dan SMPP 2 itu adalah namanya kita sampai pada tahun 1980. Kemudian digantikan namanya lagi dari SMPP 2 menjadi SMA Negeri Lateri dari tahun 1980 sampai tahun 1998. Dan tahun 1998 inilah muncul nama SMA Negeri 4 Ambon yang dikenal sampai saat ini. Berikut tabel sejarah kepemimpinan SMA Negeri 4 Ambon.

Tabel 4.1. Sejarah Kepemimpinan SMA Negeri 4 Ambon.

Nama Sekolah	Tahun Pendirian	Nama Kepala Sekolah
1.SMPP 2	1978 sda 1980	A. J. Alfons, BA
2.SMA NEGERI LATERI	1980 sda 1985 1985 sda 1987 1987 sda 1998	A. J. Alfons, BA Drs. F. Nendisa Ny. R. M. Tamaela, BA
3.SMA NEGERI 4 AMBON	1998 sda 2002 2002 sda 2004 2004 sda 2005 2005 sda 2010 2010 sda 2021	Drs. A. R. Tahalele D. Z. Tahapary Drs. Z. Leiwakabessy Dra. Ch. Makoy Dra. Ny. H. Haurissa-L, M.Pd
	2021 sda 2023	Laurens Makatipu, S.Pd, M.Pd

4.1.2 Visi dan Misi Sekolah

A. Visi Sekolah

Terwujudnya insan cerdas, beriman, berakarakter, dan berwawasan lingkungan hidup.

B. Misi Sekolah

1. Melaksanakan proses pembelajaran yang kondusif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
3. Menciptakan masyarakat sekolah yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
4. Melaksanakan pendidikan karakter melalui pembiasaan.
5. Menciptakan masyarakat sekolah yang berbudaya lingkungan hidup.

4.1.3 Data Keadaan Siswa SMA Negeri 4 Ambon

Dalam penelitian dilakukan juga mengambil beberapa dokumen untuk mendukung penyusunan skripsi sebagaimana salah satu untuk memperlengkapi data-data dari SMA Negeri 4 Ambon sendiri. Data yang diambil selain dari kelas XI IPA 2 peneliti juga tak lupa mengambil data siswa secara keseluruhan sebagaimana untuk menjadi sumber untuk mengetahui jumlah siswa yang ada. Dapat dilihat data siswa SMA Negeri 4 Ambon dari tahun ajaran 2022/2023 sekolah ini memiliki siswa yang berjumlah 1.049 orang, dan memiliki 30 rombongan belajar, dimana kelas X terdiri dari 11 dan memiliki jumlah siswa 405 orang. Sedangkan kelas XI dibagi dalam 10 kelas, serta memiliki jumlah siswa 310 orang. Kemudian pada kelas XII dibagi menjadi 9 kelas dengan memiliki

jumlah siswa 334 orang, data dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2. Data Kedaan Siswa Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jenis Kelamin	
	Pria	Wanita
X	206	199
XI	152	158
XII	189	145
Jumlah Berdasarkan Jenis Kelamin	547	502
Jumlah Keseluruhan		1.049 Siswa

JUMLAH ROMBONGAN BELAJAR KELAS X

Kelas X	Pria	Wanita	Jumlah
1	16	20	36
2	20	17	37
3	14	23	37
4	24	13	37
5	14	24	38
6	13	24	37
7	20	16	36
8	14	22	36
9	24	13	37
10	24	14	38
11	23	13	36
Jumlah	206	199	405

JUMLAH ROMBONGAN BELAJAR KELAS XI

Kelas XI	Pria	Wanita	Jumlah
1	12	24	36
2	18	12	30
3	12	18	30
4	12	19	31
5	17	12	29
6	12	12	24
7	22	12	34
8	20	12	32
9	18	12	30
10	9	25	34
Jumlah	152	158	310

JUMLAH ROMBONGAN BELAJAR KELAS XII

Kelas XII	Pria	Wanita	Jumlah
1	23	14	37
2	19	20	39
3	20	19	39
4	29	10	39
5	26	10	36
6	25	10	35
7	10	27	37
8	25	12	37
9	12	23	35
Jumlah	189	145	334

4.1.4. Data Keadaan Tenaga Pendidik SMA Negeri 4 Ambon

Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian kurikulum terkait dengan data tenaga pengajar secara keseluruhan 64 orang dan dengan pegawai SMA Negeri 4 Ambon memiliki jumlah keseluruhan 80 orang. Untuk tenaga pendidik pada bidang Pendidikan Agama Kristen berjumlah 3 orang yang dimana terdiri dari 2 guru PNS dan 1 guru honor. Adapun data dapat dilihat pada tabel di bawah sebagai berikut.

Tabel. 4.3. Data Keadaan Guru SMA Negeri 4 Ambon

No	Kategori	Jumlah
1	Guru PNS/P3K	5 orang
2	Honor	10 orang
3	Kontrak	4 orang
4	Pagawai	16 orang
5	PNS	45 orang
Jumlah Keseluruhan 80 orang		

4.1.4 Sarana Penunjang SMA Negeri 4 Ambon

SMA Negeri 4 Ambon memiliki sarana penunjang yang cukup baik untuk siswa dalam melaksanakan pendidikan pada SMA maupun sarana pelaksanaan pembelajaran yang sebagaimana sarana penunjang SMA Negeri 4 Ambon yang dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini sebagai berikut.

Tabel 4.4. Sarana Penunjang SMA Negeri 4 Ambon.

Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
Ruangan Kepala Sekolah	1	Baik
Kantor	1	Baik
Koridor dan meja piket depan	1	Baik
Ruang guru	1	Baik
Ruangan belajar	28	Baik
Ruangan computer	1	Baik
Ruangan multimedia	1	Baik
Lab kimia	1	Baik
Lab fisika	1	Baik
Ruangan kesiswaan	1	Baik
Ruangan osis	1	Baik
Ruangan Humas	1	Baik
Ruangan sapra	1	Baik
Ruang rapat	1	Baik
Ruangan uks	1	Baik
Ruangan BK	1	Baik
Lab biologi	1	Baik
Ruangan seni	1	Baik
Perpustakaan	1	Baik
Musola	1	Baik
Toilet siswa perempuan	4	Baik
Toilet guru	1	Baik
Toilet tamu	1	Baik
Toilet siswa laki-laki	4	Baik
Kantin	1	Baik
Garasi motor dan Mobil	1	Baik
Rumah Guru	1	Baik

4.2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dengan masalah-masalah yang dilihat terkait rendahnya minat belajar siswa pada kelas XI IPA 2 dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar, maka peneliti menerapkan metode bermain peran atau *role playin*, dengan harapan agar dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Agama Kristen. Maka demikian tindakan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan jadwal yang dibuat. Maka ada dua siklus pembelajaran yang akan dilaksanakan, dengan satu siklus, satu kali pertemuan, maka dengan dua siklus maka akan dilaksnakan dua kali pertemuan.

b. Pelaksanaan Pra Siklus

Terkait perencanaan penelitian dalam pelaksanaan tindakan di kelas XI IPA 2, peneliti membawakan surat penelitian pada tanggal 10 Mei 2023, kemudian peneliti kembali terlebih dahulu melakukan diskusi bersama pada tanggal 12 Mei 2023 dengan guru Pendidikan Agama Kristen yang mengajar di kelas XI IPA 2. Tujuan untuk melakukan diskusi awal dengan guru tersebut agar peneliti dapat mempersiapkan segala perangkat pembelajaran sebelum melakukan tindakan dan observasi pada kegiatan pembelajaran siklus pertama.

Pada saat diskusi, peneliti dan guru juga berdiskusi guru meminta agar peneliti yang mengajar dan guru Pendidikan Agama Kristen sebagai observer dalam kegiatan belajar, selain itu yang di diskusikan peneliti dan guru juga mempersiapkan segala keperluan dalam pembelajaran diantaranya adalah RPP, materi dan alat bantu lainnya. Setelah persiapan ini dilakukan sebelum pelaksanaan

tindakan pada siklus I, peneliti datang dan membawakan seluruh perangkat pembelajaran, materi, lembar observasi serta pedoman wawancara pada hari senin tanggal 15 Mei 2023, kemudian peneliti dan guru Pendidikan Agama Kristen mengkoordinasikan kepada ketua kelas agar dapat mempersiapkan teman-teman untuk membuat kelompok.

Tujuan menginformasikan sebelumnya agar ketua kelas dapat membuat kelompok lebih awal supaya ketika dalam pembelajaran guru tidak lagi menunggu siswa untuk berbagi kelompok. Sebab kebiasaan siswa dalam belajar kelompok dibagi dalam kelompok-kelompok bisa menyita waktu dalam pembelajaran, belum lagi pada kegiatan pembelajaran siswa harus bermain peran. Sehingga dengan guru sudah lebih awal mengarah ketua kelas XI IPA 2 untuk membuat kelompok supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai waktu yang ditentukan.

4.2.1. Hasil Analisis Penelitian Siklus 1

Berdasarkan kesepakatan yang dibuat pada Pra siklus yang dilakukan pada tanggal 12 Mei, terkait dengan proses tindakan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada 17 Mei. Maka adapun rancangan dan perencanaan yang akan dilaksanakan pada pelaksanaan penelitian ini yang mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dengan tahap perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum tindakan dan observasi dilakukan adapun perencanaan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dilaksanakan yaitu peneliti memberikan penjelasan singkat terkait materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang sudah

direncanakan pada RPP, kemudian dalam menarik minat belajar siswa guru memberikan naskah puisi dan pada pembelajaran maka siswa akan diarahkan untuk mengerjakan LKS yang di dalamnya siswa dapat membaca musikalisasi puisi pada setiap kelompok dan disesuaikan dengan metode *role playing*. Kemudian berlangsungnya proses pembelajaran peneliti dibantu oleh guru Pendidikan Agama Kristen untuk melihat akan aktivitas pembelajaran yang sedang dilaksanakan dengan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar penilaian presentasi minat belajar siswa.

2. Tindakan Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dilaksanakan oleh peneliti dan observer masuk pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2023 di kelas XI IPA 2 dengan melaksanakan pembelajaran pada pokok bahasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kegiatan pembelajaran mengacu pada dua tujuan pembelajaran yang di rancangan dalam pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dengan menggunakan metode *role playing*.

a) Kegiatan Awal

Pada pembelajaran awal yang dilaksanakan di kelas XI IPA 2 peneliti masuk ke kelas dengan observer, dimana peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, menanyakan kabar siswa, dan mengajak siswa berdoa sebelum memberikan materi, mengabsensi siswa, memaparkan kompetensi dasar, indikator, memberikan apresepasi dan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Menjelaskan secara singkat tentang pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Setelah menjelaskan materi pada kegiatan inti peneliti kemudian mengarahkan

siswa untuk duduk secara berkelompok dan dapat mengerjakan tugas pada lembar kerja siswa yang dimana siswa diarahkan untuk membaca musikalisasi puisi yang berjudul tentang (Dampak Teknologi). Kemudian tugas telah dibagikan maka disesuaikan dengan metode *role playing* yang sudah direncanakan pada gambaran siklus I. Dimana dalam pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran yang lebih maksimal. Dalam bermain peranan pada setiap kelompok siswa dapat menjawab pertanyaan guru serta mampu memberikan pertanyaan dan masukan bagi kelompok yang bermain peranan, kemudian itu peneliti memberikan penguatan serta peneliti dan siswa memberikan kesimpulan bersama.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti memberikan informasi tentang tugas kepada setiap kelompok membuat naskah parodi singkat yang berkaitan dengan materi lanjutan tentang pengaruh perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu peneliti meminta salah satu siswa untuk berdoa dalam menutupi pembelajaran.

3. Tindakan Observasi

Pada tindakan observasi ketika peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, ditegaskan lagi bahwa yang menjadi observer dari penelitian ini yaitu Guru Pendidikan Agama Kristen yang bertugas untuk mengamati dan memberikan penilaian terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran serta mengamati dan memberikan penilaian terhadap aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan

pembelajaran. Tindakan observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tindakan pelaksanaan siklus I pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 17 Mei, 2023 dan peneliti sebagai guru yang mengajar dalam tindakan pelaksanaan siklus 1. Sedangkan Guru Pendidikan Agama Kristen, memiliki tugas untuk ikut serta dalam pelaksanaan tindakan di kelas XI IPA 2 sebagaimana dalam membantu peneliti untuk menilai atau mengobservasikan siswa dan peneliti selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Untuk menilai akan proses aktivitas pembelajaran pada siklus 1 guru akan melaksanakan pembelajaran dengan materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, dengan metode pembelajaran *Role Playing* dimana dalam metode ini pembelajaran berlangsung siswa diharapkan lebih banyak terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Maka adanya tindakan pembelajaran pada kelas XI IPA 2 adapun data peneliti atau guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan penilaian terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan siswa yang mengacu pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sudah dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus I.

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I maka adapun data yang diperoleh dari aktivitas guru berdasarkan hasil observasi yang dilihat pada pada tabel 4.5 dibawah ini sebagai berikut.

Tabel 4.5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1.Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				√
	2.Guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk				√
	3.Guru menanyakan kabar siswa			√	
	4.Guru mengajak siswa untuk berdoa				√
	5.Guru mengabsensi siswa			√	
	6.Guru Memaparkan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok			√	
	7.Guru memberikan Apersepsi Pada Siswa			√	
	8.Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok			√	
Kegiatan Inti	9.Guru Membagikan LKS untuk ke 5 kelompok				√
	10.Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengerjakan tugas yang ada pada LKS				√
	11.Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk memainkan peran			√	
	12. Guru memberikan pertanyaan			√	
	13.Guru Memberikan Penguatan			√	
	14.Guru dan siswa memberikan kesimpulan		√		
	15.Guru menginformasikan kepada siswa terkait dengan materi lanjutan		√		
Kegiatan Penutup	16. Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk berdoa		√		
Skor yang diperoleh		50			
Skor maksimal yang dapat diperoleh		64			
Presentasi		78,12%			
Kategori		Aktif			

Hasil Observasi Aktivitas Guru 17, Mei 2023

Presentasi Aktivitas Guru Pada Siklus I :

$$P = \frac{50}{64} \times 100\% = 78,12\%$$

Keterangan :

60% Kurang aktif

60% - 75% Cukup aktif

75% - 99% Aktif

100% Sangat aktif

Pada siklus pertama observer menilai dari hasil aktivitas pembelajaran guru pada tabel 4.4 dalam kegiatan awal sampai akhir pembelajaran pada siklus I nilai persentasi yang diperoleh aktivitas guru yaitu dengan kategori aktif. Hal ini jika disesuaikan dengan keterangan diatas sudah mencapai hasil yang maksimal. Terkait dengan itu juga dikatakan sudah aktif, adapun teori yang mendukung dari hasil penelitian ini dari hasil pengembangan dari Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, pada keterangan di atas, maka aktivitas guru dinyatakan sudah aktif pada siklus 1.

Sebagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang dibuat pada rancangan pelaksanaan tindakan pada siklus I. Serta guru mampu mengelolah kelas dengan baik, mampu menyampaikan materi dengan jelas, serta menerapkan langkah-langkah permainan peranan lewat membaca musikalisasi puisi pada setiap kelompok dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran yang sampaikan guru dapat dilakukan.

2) Hasil Observasi aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam belajar mengajar yang diamati oleh observer pada kegiatan pembelajaran dilihat siswa belum maksimal mengikuti kegiatan pembelajaran secara baik. Maka dengan adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti,

adapun data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I.

Tabel 4.6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1.Siswa menjawab salam guru			√	
	2.Siswa merapikan tempat duduk			√	
	3.Siswa merespon guru dengan memberitahu kabar mereka hari ini				
	4.Siswa berdoa			√	
	5.Siswa menyimak absensi guru			√	
	6.Siswa memperhatikan dan menulis		√		
	7.Siswa menyimak dan mengikuti arahan guru		√		
	8.Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru			√	
Kegiatan Inti	9.Siswa menerima LKS dari guru			√	
	10.Siswa mengerjakan LKS yang diberikan Guru		√		
	11.Siswa memainkan peran sesuai isi musikalisasi puisi		√		
	13.Siswa menjawab pertanyaan guru		√		
	14.Siswa menyimak		√		
	15.Siswa membuat kesimpulan bersama dan mencatat		√		
Kegiatan Penutup	16.Siswa menyimak		√		
	17.Siswa berdoa			√	
Skor yang diperoleh		39			
Skor maksimal yang dapat diperoleh		64			
Nilai Presentasi		60,93%			
Kategori		Cukup Aktif			

Observasi aktivitas siswa 17 Mei 2023

Hasil Presentasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I :

$$P = \frac{39}{64} \times 100\% = 60,93\%$$

Berdasarkan hasil observasi skor yang diperoleh hasil keseluruhan presentasi yang diperoleh 60,93% dengan demikian aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar cukup aktif, sebab dalam penelitian yang diharapkan aktivitas belajar siswa dapat memperoleh hasil aktif. Namun berdasarkan hasil analisis dari presentasi aktivitas siswa yang dikembangkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, belum mencapai pada kategori cukup aktif. Hal ini dilihat dari hasil observasi pada aktivitas pembelajaran, siswa belum mengikuti pembelajaran dengan maksimal sehingga dari kegiatan pembelajaran dari hasil yang diperoleh dari pengamatan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar mengajar belum sepenuhnya dilakukan secara baik.

3) Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I

Minat belajar siswa diamati oleh observer menggunakan lembar observasi minat yang telah disiapkan. Ada lima aspek yang dinilai pada lembar observasi yang mengacu pada indikator minat belajar. Berikut tabel observasi minat belajar siswa.

Tabel 4.7. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek				
		1	2	3	4	5
1	AM	3	2	3	2	2
2	C.A	3	3	2	3	2
3	C.H	2	3	2	2	3
4	C.M	2	2	2	2	2
5	D.H	2	3	2	2	2
6	D.U	2	3	3	3	2
7	F.S	2	3	2	2	2
8	GM	2	2	3	2	2
9	H.R	2	2	2	3	3
10	HW	2	2	2	3	2
11	J.J	2	2	3	2	3
12	J.P	3	2	3	2	2
13	K.P	2	3	2	2	2
14	L.A	3	2	2	2	3

15	L.S	2	2	2	3	2
16	M.B	2	2	2	2	2
17	M.J	3	2	3	2	2
18	MM	2	2	3	2	2
19	MM	2	2	3	2	2
20	N.K	3	2	2	2	2
21	R.H	3	2	2	2	2
22	R.P	3	2	2	2	2
23	S.L	3	2	2	2	2
24	S.P	3	2	3	2	3
25	V.H	2	3	3	2	3
26	V.L	2	3	2	2	3
27	VM	2	2	3	2	2
28	V.S	2	2	2	2	2
29	Y.H	3	3	2	2	2
30	Y.R	2	2	2	3	2
Jumlah		71	69	71	66	67
Presentasi		47,33%	46%	47,33%	44%	44,66%
Rata-rata		2,36	2,3	2,36	2,2	2,23
Jumlah Rata-rata						2,29
Presentase Minat Belajar Siswa Siklus I						45,86%
Kategori						Kuran Baik

Observasi Presentasi Minat Belajar Siswa, 17 Mei 2023

Keterangan aspek yang dinilai:

1. Perasaan senang saat mengikuti proses belajar mengajar
2. Tertarik dengan materi serta metode yang digunakan guru
3. Memperhatikan instruksi dan penjelasan guru dalam PBM
4. Terlibat setiap aktivitas dalam PBM
5. Memerankan peran dengan baik

Hasil observer dalam penilaian presentasi minat siswa pada kegiatan pembelajaran disiklus I observer memberikan penilaian yang mengacu pada lembar observasi presentasi minat siswa dalam lima aspek diatas. Dari data hasil

presentasi minat belajar siswa siklus I bahwa minat siswa belum meningkat, dibuktikan pada data yang disajikan pada tabel 4.7.

Pada data hasil observasi presentasi minat belajar siswa dianalisis bahwa minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, dengan Topik materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dinyatakan belum meningkat. Karena belum memenuhi kriteria keberhasilan pada penilaian presentasi minat belajar yang ditetapkan peneliti pada 76%, sebagaimana yang menjadi tolak ukur keberhasilan meningkatkannya minat belajar siswa yang dikembangkan oleh Ngalim Purwanto (2003:103), dengan itu, jika hasil presentasi minat belajar siswa meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, maka hasil presentasi yang harus diperoleh dari presentasi minat siswa lebih $\geq 76\%$. Namun pada kenyataannya pada penelitian siklus I ini hanya mencapai nilai presentasi minat belajar siswa 45,86%, tergolong kurang baik.

Maka simpulkan bahwa pada siklus I berdasarkan hasil presentasi yang mengacu pada penilaian minat siswa dalam 5 aspek dinyatakan, minat siswa kelas XI IPA 2 belum meningkat. Hal ini didukung dengan teori pengembangan dari Ngalim Purwanto, yang dimana dilihat pada aktivitas pembelajaran siswa dengan 5 aspek penilaian pada penelitian ini. Siswa belum memiliki perasaan senang, belum tertarik dengan metode, belum memperhatikan instruksi, belum terlibat aktivitas belajar secara baik, belum memerankan peranan secara baik dengan membaca musikalisasi puisi. Maka pada siklus I metode *role playing* dinyatakan tidak berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas XI IPA pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

4. Tindakan Refleksi

Refleksi merupakan suatu tindakan untuk menganalisis serta memperbaiki dari setiap tahapan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus yang dimana dijadikan bahan acuan, untuk memperbaiki dan lebih menyempurnakan tindakan siklus berikutnya yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil analisis ditemukan pada penelitian ini bahwa tindakan yang dilakukan pada pada siklus I belum meningkatkan minat siswa, karena adanya fakto-faktor yang mempengaruhi pada proses pembelajaran yang dimana faktor utama penyebab tindakan belum berhasil datang dari dalam diri siswa.

Maka dikatakan faktor penyebab dari siswa sendiri yang belum membuat meningkat minat belajar, hal ini dilihat dari aktivitas siswa belum mengikuti pembelajaran dengan baik, dibuktikan pada tabel aktivitas siswa. Hasil presentasi yang diperoleh 60,93%, aktivitas siswa belum mencapai ketuntas, karena berdasarkan hasil observer terlihat ketika pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang terlihat kurang berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi, ada juga siswa yang belum mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian siswa juga masih tidak serius memainkan peranan.

Maka hal ini berpengaruh pada minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dimana dilihat dari nilai observasi dari skor presentasi minat belajar siswa diperoleh sebesar 45,86 % tergolong kurang sekali, artinya bahwa pada tindakan siklus I dengan bermain peran lewat membacakan musikalisasi puisi yang disesuaikan dengan metode *role playing*, belum berjalan dengan baik. Pada hal, pada siklus I guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dalam

menyampaikan materi dan juga melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang dibuat pada rancangan pelaksanaan pembelajaran. Tetapi pada tindakan siklus I belum meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa karena siswa tidak sepenuhnya aktif sehingga berpengaruh pada minat siswa yang dilihat dari hasil diperoleh persentase minat belajar siswa pada siklus tergolong kurang baik, karena hanya mencapai 45,86%. Hal ini didukung dari teori pengembangan Ngalim Purwanto dalam penelitian 5 aspek indikator minat belajar yang harus dicapai pada penelitian ini adalah $\geq 76\%$ baru tergolong meningkat minat belajar siswa dengan baik.

Tekait dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I belum meningkatkan minat belajar siswa, maka pada tahap ini menjadi bahan evaluasi bagi peneliti dan observer untuk menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan selanjutnya dengan metode pembelajaran yang sama tetapi berbeda dengan peranan sebelumnya. Maka dalam pelaksanaan tindakan siklus 2 peneliti sebelumnya sudah memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk mengidentifikasi video-video yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan membuat naskah parodi singkat yang diperankan melalui metode *role playing* pada siklus II. (N.F, 2023)

4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan kelemahan pembelajaran pada siklus I. Maka adapun tindakan pada siklus ke II yang akan dilaksanakan pada 24 Mei 2023 dengan demikian pada tindakan yang disajikan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi.

1. Tindakan Perencanaan

Tindakan siklus II yang direncanakan untuk dapat memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I. Maka dalam perencanaan pelaksanaan siklus II peneliti membuat RPP, lembar Observasi aktivitas guru, siswa dan lembar observasi minat belajar siswa. Pada perencanaan tindakan siklus ke II ini peneliti mengubah cara bermain peranan dengan berdasarkan pada gambaran siklus pertama. Jika tidak berhasil meningkatkan minat siswa maka dilanjutkan pada siklus ke II dari tugas yang diberikan pada siklus I untuk menulis naskah parodi singkat dari hasil Identifikasi video perkembangan teknologi, kemudian dipresentasikan sesuai dengan metode pembelajaran *role playing* dengan tujuan agar siswa bisa terlibat dan menaruh perhatian pada kegiatan pembelajaran.

2. Tindakan Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Mei 2023 di SMA Negeri 4 Ambon dengan pokok bahasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kegiatan pembelajaran mengacu pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, dengan langkah -langkah yang ditentukan.

a) Kegiatan Awal

Selama proses pembelajaran peneliti bertindak sebagai guru, yang akan mengajar sedangkan guru Pendidikan Agama Kristen bertindak sebagai observer. Pertama-tama yang dilakukan peneliti pada pembelajaran awal yang dilaksanakan di kelas XI IPA 2 dengan mengacu pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dimana guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam peneliti masuk ke kelas dengan observer, dimana peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan

salam, guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk, Guru menanyakan kabar siswa, guru mengajak siswa untuk berdoa, guru mengabsensi siswa, guru memaparkan kompetensi, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok, guru memberikan apersepsi pada siswa dengan menayangkan Video Tentang Perkembangan teknologi, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati video, guru membagi siswa dalam lima kelompok.

b) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan awal sudah dilakukan maka guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati video. Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk duduk secara berkelompok dan guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengidentifikasi tentang pengaruh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan pertanyaan terkait dengan apa yang sudah ditemukan oleh siswa lewat proses identifikasi. Selanjutnya guru dan siswa melakukan kesepakatan untuk menggunakan salah satu naskah parodi yang dibuat pada setiap kelompok.

Pada kesepakatan bersama naskah parodi yang dipakai untuk diperankan bersama dari kelompok 3. Dimana alasan pada naskah cerita digunakan untuk bermain peran karena dari alur cerita sangat menarik untuk didengar dan diperankan oleh siswa kelas XI IPA 2 sendiri. Sebab dari isi cerita sangat berkaitan apa yang terjadi pada kehidupan mereka sehari-hari di sekolah.

Kemudian setelah kesepakatan guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang didalamnya memberikan tugas kepada siswa untuk dapat memainkan peranan secara baik, memberikan tanggapan serta masukan pada setiap kelompok yang presentasi sesuai dengan naskah parodi yang sudah dibuat. Berakhirnya permainan peranan. Kemudian pada pembelajaran ini ada dua tujuan pembelajaran yang harus

dicapai, sehingga dengan itu guru dan siswa dapat memberikan kesimpulan terkait materi yang sudah dipelajari. guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari bersama.

c) Kegiatan Akhir

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan bermain. Maka pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan setelah selesai pembelajaran guru mengajak siswa bernyanyi dan setelah selesai bernyanyi Guru mempersilahkan seorang siswa untuk berdoa dan mengakhiri pembelajaran pada siklus kedua ini.

3. Tindakan Observasi

Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung observasi atau pengamatan pada siklus II dilakukan terhadap pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta presentasi minat belajar siswa yang masih diamati oleh guru Pelajaran Pendidikan Agama Kristen sendiri. Maka hasil observasi pengamat pada siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa serta minat belajar siswa diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran dalam kelas sudah ada peningkatan dibandingkan dengan siklus I dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Hal ini dapat dibuktikan pada lembar-lembar observasi yang sudah disajikan pada setiap aktivitas belajar guru dan siswa sebagai berikut.

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pada siklus ke II pembelajaran dilaksanakan pada 24 Mei 2023 dan materi pembelajaran dan metode masih tetap sama namun dengan tujuan dan langkah-langkah Aktivitas belajar yang dilakukan guru yang berbedah dari sebelumnya.

Maka berdasarkan hasil observasi aktivitas pembelajaran pada siklus II bahwa observer melihat guru dalam mengelolah proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, dengan materi tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mengacu Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah kegiatan, dari pembukaan kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dapat dijalankan dengan secara baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI IPA 2.

Hasil observer yang dilakukan guru pada penyampaian materi, Penyampaian penerapan langkah-langkah peranan sudah disampaikan secara baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan menggunakan metode *role playing* lewat naskah parodi yang dibuat.

Dikatakan kegiatan belajar guru sudah baik melaksanakan pembelajaran dapat dilihat pada setiap kegiatan yang dilakukan baik dari kegiatan awal yang sebagaimana guru melakukannya, sebaliknya pada kegiatan inti guru sudah mampu menyampaikan materi secara baik dan mudah dipahami, kegiatan penutup yang dilakukan sudah berdasarkan langkah-langkah pada rancangan pembelajaran yang dibuat.

Maka hasil dapat dianalisis dari hasil penilaian presentasi aktivitas belajar yang dilakukan guru pada kelas XI IPA 2. Sebagaimana dibuktikan dari apa yang dinilai oleh observer pada hasil pengamatan aktivitas guru pada lembar observasi, yang mana guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah meningkat secara baik, hal ini dapat dibuktikan pada hasil penilaian observer terhadap aktivitas guru yang dilihat pada tabel 4.7 hasil observasi aktivitas guru siklus II dibawa ini sebagai berikut.

Tabel 4.8. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1.Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				√
	2.Guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk				√
	3.Guru menanyakan kabar siswa			√	
	4. mengajak siswa untuk berdoa				√
	5.Guru mengabsensi siswa				√
	6.Guru Memaparkan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok				√
	7.Guru memberikan Apersepsi Pada Siswa dengan Menayangkan Video Tentang Perkembangan Teknologi				√
Kegiatan Inti	8.Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati video				√
	9.Guru Membagi siswa dalam 5 Kelompok				√
	10.Guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi tentang pengaruh perkembangan IPTEK terhadap kehidupan sehari-hari			√	
	11.Guru memberikan pertanyaan terkait dengan apa yang sudah ditemukan oleh siswa lewat proses identifikasi				√
	12.Guru Mengarahkan Siswa untuk mengumpulkan naskah parodi yang sudah ddibuat				√
	13.Guru mengarahkan siswa untuk memerankan naskah parodi yang sudah di buat				√
	14.Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dibelajarkan				√
Kegiatan Penutup	15.Guru menutup proses belajar mengajar dengan mengajak siswa bernyanyi				√
	16.Guru mempersilahkan seorang siswa untuk berdoa			√	
Skor yang diperoleh		61			
Skor maksimal yang dapat diperoleh		64			
Nilai Presentasi		95,31 %			
Kategori		Aktif			

Observasi Aktivitas Guru 24 Mei 2023

Presentasi Aktivitas Guru Pada Siklus II:

$$P = \frac{61}{64} \times 100\% = 95,31\%$$

Dari hasil pengamatan pada tabel 4.7 menunjukkan aktivitas guru meningkat, berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II nilai persentase aktivitas guru 95,31% dengan kategori aktif. Dikatakan dengan kategori aktif didukung dengan teori yang dikembangkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Dimana jika presentasi aktivitas yang diperoleh dari $\geq 75\%$, maka hasil aktivitas guru sudah dikatakan aktif.

Hal ini juga dilihat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dari siklus ke siklus sudah meningkat yang dimana aktivitas pembelajaran juga pada siklus ke 2 guru sudah melaksanakan baik dari kegiatan awal sampai kegiatan ini dan kegiatan akhir dengan menerapkan metode *role playing* dapat berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang dibuat. Artinya bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran benar-benar guru memaparkan kompetensi dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok dan Tujuan, dan menyampaikan materi serta metode pada pembelajaran di kelas XI IPA pada siswa sudah sesuai pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, serta guru mengarahkan siswa untuk memerankan naskah parodi yang sudah dibuat baik pada kegiatan pembelajaran disiklus II.

Maka dari teori yang mendukung maka dari data yang disajikan pada tabel aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada tindakan siklus 2 yang dimana hasil presentasi yang diperoleh guru sudah maksimal aktif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

b) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pada siklus II observasi aktivitas siswa dapat diobservasi pada presentasi siswa dalam memerankan peranan lewat naskah parodi yang sudah buat. Adapun hasil data observasi aktivitas siswa kelas XI IPA 2 yang dilihat pada tabel 4.9.

Table 4.9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1.Siswa merepson salam guru				√
	2.Siswa merapikan tempat duduk				√
	3.Siswa merespon guru dengan memberitahukan kabar mereka				
	4.Siswa dan guru berdoa				
	5.Siswa menyimak absensi guru				√
	6. Siswa menyimak dan mencatat				√
	7.Siswa menyimak				√
Kegiatan Inti	8.Siswa mengamti video				√
	9.Siswa mengikuti arahan guru dan membentuk 5 kelompok				√
	10.Siswa mengidentifikasi pengaruh IPTEK lewat berbagai sumber di Internet, Yotube				√
	11.Siswa menyampaikan apa yang ditemukan lewat proses identifikasi			√	
	12.Siswa mengumpulkan naskah parodi			√	
	13.Siswa mengikuti arahan guru untuk memerankan naskah parodi yang sudah di buat				√
	14.Siswa dan guru menyimpulkan materi yang dibelajarkan				√
Kegiata Penutup	15.Siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi				√
	16.Siswa bersama guru berdoa dalam menutupi pembelajaran				√
Skor yang diperoleh		57			
Skor maksimal yang dapat diperoleh		64			
Nilai Presentasi		89,06%			
Kategori		Aktif			

Observasi Aktivitas Siswa 24 Mei 2023

Presentasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II:

$$P = \frac{57}{64} \times 100\% = 89,06\%$$

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Berdasarkan hasil observasi yang dilihat guru Pendidikan Agama Kristen nilai persentase aktivitas siswa yang diperoleh 89,06% dengan keterangan diatas bahwa di lihat adanya perkembangan peningkatan yang sudah maksimal. Artinya bahwa siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal dimana siswa sudah mampu mengidentifikasi pengaruh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam kehidupan sehari-hari, serta sudah dapat membuat suatu naskah parodi yang bisa mengkritisi supaya setiap orang bisa menggunakan teknologi secara baik.

Hasil observasi juga dilihat siswa tidak lagi malu-malu mengikuti peranan melainkan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* dengan membaca naskah parodi. Dilihat juga siswa dapat melaksanakan arahan guru dan mampu memahami akan materi yang disampaikan sehingga dapat terlihat adanya peningkatan minat belajar yang dilihat dari hasil aktivitas siswa pun diperoleh sangat baik.

c) Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

Pada observasi minat belajar siswa lewat presentasi siswa bermain peranan adapun hasil observasi terhadap presentasi minat belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan menggunakan Metode *Role Playing* yang mengacu pada penilaian 5 aspek

indikator keberhasilan peningkatan minat belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini pada tabel 4.10 dibawah ini sebagai berikut.

Tabel 4.10. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Aspek				
		1	2	3	4	5
1	A.M	3	4	4	4	3
2	C.A	4	4	3	4	4
3	C.H	4	4	4	4	4
4	C.M	4	4	3	4	4
5	D.H	4	4	4	4	4
6	D.U	4	3	4	4	4
7	F.S	4	4	3	4	4
8	G.M	4	4	4	4	4
9	H.R	4	4	4	4	4
10	H.W	4	4	4	3	4
11	J.J	4	4	4	4	4
12	J.P	4	4	4	4	4
13	K.P	4	4	4	4	4
14	L.A	4	4	4	4	4
15	L.S	4	4	4	4	4
16	M.B	4	4	4	4	3
17	M.J	3	4	4	4	4
18	M.M	4	4	3	4	4
19	M.M	4	4	4	4	4
20	N.K	3	4	4	4	4
21	R.H	4	4	4	4	4
22	R.P	4	4	4	4	4
23	S.L	4	4	4	4	4
24	S.P	4	4	4	4	4
25	V.H	4	4	4	3	4
26	V.L	4	4	4	4	4
27	VM	4	4	4	4	4
28	V.S	4	4	4	4	4
29	Y.H	4	4	4	4	4
30	Y.R	4	4	4	4	4
Jumlah		117	119	116	118	118

Presentasi	78%	79%	77%	79%	79%
Rata-rata	52	53	52	52	52
Jumlah rata-rata					52
Presentase Minat Belajar Siswa Siklus II					78,67%
Kategori					Baik

Observasi Presentasi Minat Belajar Siswa 24 Mei 2023

Keterangan aspek yang dinilai

1. Perasaan senang saat mengikuti proses belajar mengajar
2. Tertarik dengan materi serta metode yang digunakan guru
3. Memperhatikan instruksi dan penjelasan guru dalam PBM
4. Terlibat setiap aktivitas dalam PBM
5. Memerankan peran dengan baik

Berdasarkan hasil observasi penilaian minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II observer menilai akan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilihat dari setiap aspek yang dinilai adanya peningkatan minat belajar siswa dimana karena metode yang gunakan peneliti saat pembelajaran sesungguhnya membuat siswa senang karena tertarik dengan materi serta metode sehingga siswa banyak yang terlibat aktif dalam memerankan peranan pada siklus II secara maksimal. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil observasi minat belajar siswa memperoleh nilai persentase yaitu 87,26% dengan kategori sangat aktif, yang sesuai dengan nilai presentase yang diperoleh hasil pengembangan dari Ngalim Purwanto.(Purwanto, 2013).

Slameto (Djamarah, 2008: 191), menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

Lebih lanjut dikatakan bahwa anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu maka ia cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut. Begitu pula presentasi minat belajar siswa sudah meningkat karena siswa memiliki perasaan senang, ketertarikan, perhatian, aktif dalam aktivitas pembelajaran, maka demikian pada pelaksanaan siklus II ada peningkatan secara signifikan terhadap minat belajar siswa XI IPA 2 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan menggunakan metode *role playing* terjadi peningkatan yang maksimal. Artinya bahwa dengan hasil yang diperoleh pada penilaian minat belajar siswa terlihat metode yang digunakan peneliti berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA 2 siswa sangat baik.

4. Tindakan Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan siklus II yang diperoleh hasil dari aktivitas guru, siswa dan tes minat dalam proses pembelajaran berlangsung dilihat bahwa sudah berjalan dengan maksimal. Hal ini dapat dilihat analisis dari beberapa hal yang sudah dilakukan dan ditingkatkan dalam proses belajar mengajar di kelas, sudah ada peningkatan aktivitas guru terlihat ketika guru sudah baik dalam mengelola pembelajaran yang sedang berlangsung.

Guru sudah bersikap tegas dalam mengarahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara baik, siswa sudah terlibat aktif dalam bermain peranan, penyampaian indikator dan tujuan pembelajaran sudah baik dan sesuai dengan RPP yang telah disusun, kemudian untuk siswa ditemukan mulai aktif dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi, siswa sudah mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa juga sudah menunjukkan minat belajarnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, siswa terlihat sangat semangat dalam

bermain peran. Maka dilihat sebagian besar siswa mulai memahami peranan masing-masing dan mereka sudah bisa menguasai materi pelajaran dengan materi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta lebih terlibat aktif dan bertanggung jawab untuk merancang naskah parodi serta memerankannya.

Pada tindakan siklus II penelitian ini dipercaya bahwa metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen benar-benar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Terbukti dilihat dari aktivitas siswa dan hasil minat belajar siswa yang memperoleh hasil presentasi yang secara signifikan memperoleh hasil yang baik, maka dari itu proses penelitian pun sudah tidak dilanjutkan. (N.F Mei, 2023)

4.3. Pembahasan

Penerapan metode *role playing* dalam kegiatan penelitian ini yang dilakukan dalam memperoleh suatu fakta dan manfaa. Maka adanya tindakan yang perlu dilakukan secara kolaboratif. Adapun penelitian yang dilakukan dengan tujuan supaya dapat memperbaiki permasalahan pembelajaran antara guru dan siswa serta untuk bisa meningkatkan kondisi pembelajarn yang lebih berkualitas. Maka penulis melakukan penelitian semata-mata hanya melihat tingkat kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dengan metode *role playing*.

Data penelitian ini diperoleh dari aktivitas guru dan siswa serta dari hasil observasi minat belajar siswa dari lembar pengamatan aktivitas siswa. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung dengan metode ini diyakini dapat meningkatkan minat siswa lewat

keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang telah memenuhi kriteria pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

Maka adanya tindakan, adapun data penelitian juga telah dikumpulkan dalam penelitian ini dengan ada beberapa hal yang perlu dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis hasil pengelolaan aktivitas guru, aktivitas mengajar guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada skor yang diperoleh pada tindakan pertama dengan nilai 78,12% dengan kategori Aktif, sedangkan pada pelaksanaan tindakan kedua mencapai nilai 93,31% kategori Aktif. Dengan demikian dapat dilihat dari data bahwa kinerja guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode bermain peran berada pada level yang belum maksimal. Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran sehubungan dengan kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RRP I dan II.
2. Analisis hasil pengelolaan aktivitas siswa berdasarkan observasi hasil belajar siswa, pada siklus I hasil yang diperoleh 60,93% cukup aktif, sedangkan pada siklus II sebesar 89,06% kategori aktif, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 4 Ambon, melalui penerapan metode *Role Playing* pembelajaran berjalan dengan sangat baik dan sesuai kriteria yang diharapkan.
3. Analisis minat belajar siswa untuk mengetahui minat siswa telah meningkat atau tidak maka dilakukan tes penilaian observasi minat belajar. Dari hasil presentasi pada tindakan I diperoleh nilai 45,86% pada kategori kurang,

sedangkan pada tindakan II mendapat 78,67% kategori baik, jadi pada tindakan kedua siswa mengalami banyak peningkatan. Artinya bahwa pada siklus II ini siswa sudah mencapai kesempurnaan dengan kategori baik. Baik secara individu ataupun secara kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 4 Ambon dengan materi ilmu pengetahuan teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* sudah tuntas..

Pelaksanaan observasi menilai aspek-aspek yang mengacu pada indikator minat belajar. Maka dengan Indikator minat belajar menurut Slameto (Rusmiati, 2017), di antaranya yaitu;

1) Perasaan senang.

Pada hasil observasi penilaian minat belajar siswa. Ternyata siswa kelas XI IPA 2 sudah memiliki perasaan senang atau suka terhadap materi yang dipelajari dengan menggunakan metode *role playing*. Sehingga dalam pelaksanaan siklus I dan II siswa boleh terlibat mengikuti pembelajaran dengan baik.

2) Ketertarikan belajar.

Ketertarikan memiliki hubungan dengan minat terhadap suatu benda atau pengalaman belajar sehingga dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I siswa belum terlalu tertarik dengan metode bermain peranan secara musikalisasi puisi. Namun pada siklus II siswa sudah lebih baik sebab dari hasil observasi minat belajar siswa meningkat karena siswa sudah semua mengikuti permainan peranan lewat naskah parodi.

3) Perhatian belajar.

Perhatian merupakan konsentrasi dimana dari hasil observasi siswa SMA kelas XI IPA 2 sudah memiliki perhatian terhadap arahan guru dan langkah-langkah bermain peran sehingga pembelajaran yang dilakukan guru dapat berjalan dengan secara baik.

4) Keterlibatan dalam belajar

Keterlibatan siswa kelas XI IPA 2 benar-benar dapat dilakukan dengan secara baik. Dilihat bahwa dengan metode bermain peran lewat naskah parodi siswa dalam kelompok benar-benar sangat antusias mengikuti pembelajaran. Sehingga tindakan dari setiap siklus dapat berjalan secara maksimal.(Imelda Rahmi, Nurmalina, 2020) Terkait dengan empat aspek yang dinilai di atas, ternyata dalam penelitian yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat siswa adapun dalam observasi dilakukan dilihat bahwa siswa juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dengan metode *role playing*. Sehingga dengan adanya motivasi pada setiap kelompok memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompok masing-masing dan memainkan peranan sesuai langkah-langkah yang diatur oleh peneliti.

4.4. Hasil Analisis Wawancara

Setelah semua tindakan yang peneliti lakukan, selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap tiga siswa untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Adapun lima pertanyaan dan jawaban setiap responden dibawa ini sebagai berikut:

Pertanyaan 1. Apakah anda senang ketika pembelajaran Pendidikan Agama Kristen menggunakan metode *role playing*.?

Pertanyaan 2. Apakah anda sangat tertarik dengan metode *role playing* yang digunakan dalam materi ilmu pengetahuan dan teknologi pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.?

Pertanyaan 3. Apakah metode pembelajaran *role playing* membuat anda lebih memahami materi yang dipelajari.?

Pertanyaan 4. Apakah anda menaruh perhatian dalam belajar ketika menggunakan metode *role playing*.?

Pertanyaan 5. Apakah ketika guru menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran selanjutnya akan membuat anda terus terlibat aktif.?

Berdasarkan dengan 5 pertanyaan wawancara di atas, maka adapun hasil jawaban responden I. Hasil jawaban responden berdasarkan pertanyaan 1. Siswa merasa senang dengan metode *role playing* karena membawa suasana belajar yang berbedah dari sebelumnya. Karena metode yang digunakan peneliti merupakan metode yang membawa siswa untuk bermain peranan atau khayalan dalam sebuah drama lewat materi yang disesuaikan dengan metode tersebut.

Hasil analisis berdasarkan pertanyaan 2: Responden mengatakan bahwa ia sangat tertarik karena dengan metode *role playing* siswa tidak lagi mendengar ceramah guru. Sehingga disimpulkan metode yang digunakan guru sebelumnya merupakan metode yang digunakan dalam pembelajaran lebih sering digunakan pada kelas XI IPA 2 sehingga mereka cepat bosan.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan ke 3: Bahwa ia sangat memahami materi setelah penerapan metode *role playing* pada materi ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga ketika peneliti memberikan pertanyaan pun siswa mampu menjawab secara baik.

Hasil jawaban responden ke 4: Responden mengatakan bahwa sangat memperhatikan baik itu arahan guru dan siswa lain juga memainkan peranan. Dari jawaban tersebut dianalisis bahwa metode yang digunakan peneliti sesungguhnya mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan akan apa yang dipelajari. Selanjutnya jawaban responden terhadap pertanyaan ke 5. Responden mengatakan bahwa akan mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan baik, asalkan materi dan metode digunakan secara tepat. Hasil analisis bahwa dengan harapan siswa dapat dilihat bahwa guru Pendidikan Agama Kristen sesungguhnya melaksanakan pembelajaran belum menyesuaikan metode dengan materi secara tepat. Sehingga adapun harapan siswa agar dengan metode *role playing* yang nanti akan digunakan pada pembelajaran selanjutnya harapannya guru dapat menyesuaikan dengan materi agar siswa dapat mengikuti secara baik.

Hasil wawancara dengan responden II tanggal 24 Mei 2023. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 1. Bahwa siswa sangat senang karena pembelajaran dengan metode *role playing* tidak membuat bosan bagi siswa yang mengikuti pembelajaran. Maka dapat dianalisis metode *role playing* yang diterapkan pada materi ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang Pendidikan Agama Kristen dapat membuat siswa tidak bosan dikarenakan siswa lebih terlibat aktif dalam bermain peranan.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 2: Responden mengatakan sangat tertarik mengikuti pembelajaran karena membuat siswa bisa mengikuti peranan lewat naskah parodi. Maka hasil analisis bahwa pada kelas XI IPA 2 ternyata siswa lebih suka dengan metode bermaina peranan dan juga lebih tertarik dengan materi yang langsung dibuat dalam drama.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 3: Siswa sudah sangat memahami karena dari setiap hasil tanggapan sudah bisa dijawab secara baik. Maka dianalisis bahwa materi pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari yang dipelajari dengan metode *role playing* dapat membuat siswa lebih memahami karena dapat diperankan secara langsung.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan ke 4: Responden mengatakan bahwa ia memperhatikan secara baik di sebabkan tertarik dengan musikalisasi puisi. Maka berdasarkan keterangan maka dianalisis hasil jawaban bahwa dengan metode bermain peranan lewat materi ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dibuat dalam musikalasi puisi siswa dapat tertarik berperan dalam belajar mengajar di kelas.

Hasil jawaban responden terhadap pertanyaan 5: bahwa responden setuju terlibat aktif dalam belajar, namun guru harus bisa membawa pembelajaran yang menyenangkan. Maka dianalisis bahwa siswa senang akan metode ini terus digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tetapi guru harus membawa pembelajaran yang menyenangkan. Artinya bahwa dengan metode *role playing* materi dan penguasaan terhadap pembelajaran guru harus melaksanakan dengan baik agar siswa dapat mengikuti secara baik.

Hasil wawancara dengan responden III pada tanggal 24 Mei 2023. Hasil jawaban responden dari pertanyaan 1. Responden mengatakan bahwa responden sangat senang dengan metode yang digunakan peneliti karena membawa suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya. Maka dianalisis bahwa jawaban responden yang 3 ini memiliki kemiripan dengan responden 1. Sehingga dapat dianalisis bahwa metode *role playing* dapat membuat siswa senang karena suasana belajar yang

berbedah dari sebelumnya dan pada metode ini lebih dikususkan pada siswa untuk dapat terlibat dalam bermain peranan artinya dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih terlibat aktif dalam pembelajaran adalah siswa sebab metode ini membawa siswa untuk bermain khayalan pada materi yang akan dibahas.

Hasil analisis jawaban responden terhadap pertanyaan 2: Sangat tertarik karena baru pertama kali guru melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* sehingga terlihat sangat menghibur. Maka dianalisis bahwa metode *role playing* membuat siswa banyak tertarik karena dalam bermain peranan juga membuat siswa terhibur karena dalam adegan bermain peranan ada hal-hal lucu yang dipertunjukkan dalam bermain peranan sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 3: Dari semua hasil responden yang diwawancara berbeda dengan jawaban responden pada pertanyaan 3. Dimana responden tidak terlalu memahami materi sebab ia tidak memperhatikan secara baik penyampaian guru dan juga tugas dalam bermain peranan. Maka dianalisis bahwa ada juga siswa belum terlalu menyukai peranan dengan bermusikalisasi puisi atau juga bermain drama yang digunakan peneliti karena terlihat bahwa dari jawaban responden diatas bahwa ia tidak suka bermain karena merasa malu namun ia senang mengikuti pembelajaran karena ada adegan-adegan yang sangat unik dipertunjukkan siswa lain.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 4: Responden sangat perhatian sebab terlihat teman-teman-kelompok sangat baik memainkan peranan. Maka dianalisis bahwa dengan bermain peranan siswa lain dapat menunjukkan perhatian karena memiliki tugas dan masing-masing dalam bermain peranan.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 5: Bahwa responden mengatakan bahwa siswa tentunya dapat mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan metode *role playing* tetapi guru mampu mendesain materi secara baik. Maka dianalisis bahwa metode *role playing* yang akan dilaksanakan pada pembelajaran nanti siswa kan mengikuti tetapi diharapkan siswa bahwa guru harus mendesain materi secara baik.

Hasil wawancara dengan responden IV pada tanggal 24 Mei 2023. Berdasarkan hasil jawaban responden pertanyaan 1: Bahwa responden sangat senang dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, dikarenakan bahwa siswa tidak lagi hanya berdiskusi dalam mengikuti pembelajaran. Maka dianalisis bahwa dalam pembelajaran pendidikan agama kristen yang dilaksanakan pada kelas XI IPA 2. Guru tersebut menerapkan metode pembelajaran diskusi secara berulang-ulang kali sehingga siswa tersebut bosan dalam mengikuti pembelajaran. Jawaban responden pada pertanyaan 3: Responden mengatakan bahwa responden sangat mudah memahami materinya karena lebih singkat namun padat dan jelas. Maka dianalisis bahwa siswa sangat memahami materi ilmu pengetahuan dan teknologi ketika menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Jawaban responden pada pertanyaan 4: Responden mengatakan bahwa sangat menarik perhatian dalam pembelajaran yang dilaksanakan peneliti karena dalam belajar siswa bermain peranan lewat musikalisasi puisi dan bermain peranan lewat naskah parodi sangat lucu yang pertunjukan setiap kelompok. Maka dianalisis bahwa dengan metode bermain peranan lewat musikalisasi puisi dan naskah parodi perhatian siswa sangat terfokus untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil jawaban responden jawaban pada pertanyaan 5: jawaban responden mengatakan bahwa akan mengikuti pembelajaran secara baik asalkan materi yang sesuai dengan metode ini. Maka dianalisis bahwa metode *role playing* yang akan dilakukan selanjutnya siswa senang akan mengikuti tetapi guru harus mampu memahami metode agar dapat disesuaikan dengan materi secara tepat.

Hasil wawancara dengan responden V tanggal 24 Mei 2023. Hasil jawaban responden pada pertanyaan 1: Responden senang dalam belajar bisa mendengar musik yang dimana diiringi ketika siswa bermain peranan lewat musikalisasi puisi dan instrumen yang sangat merdu. Maka dianalisis hasil jawaban responden adapun gaya belajar siswa yang berbeda dimana responden ini lebih senang belajar dengan mendengarkan musik sehingga responden sangat senang mengikuti dan memperhatikan secara baik pembelajaran.

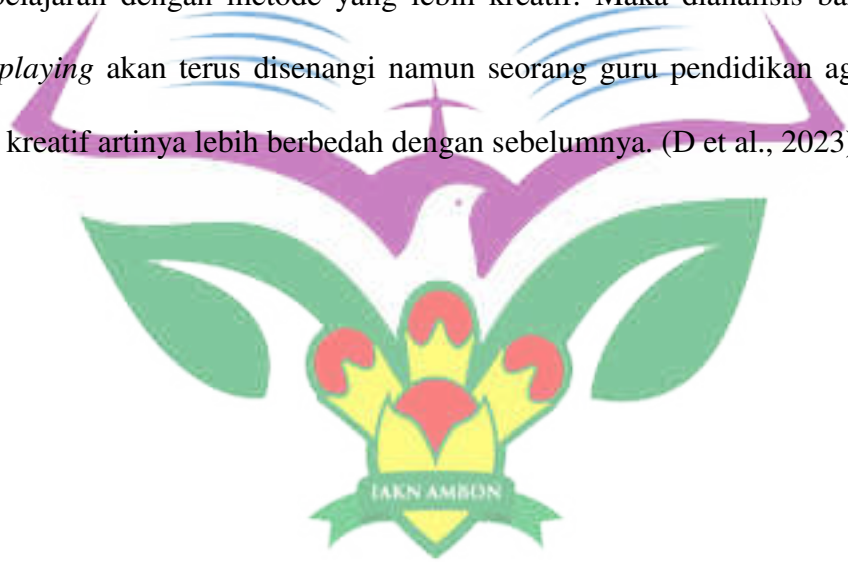
Jawaban responden pada pertanyaan 2: Bahwa responden sangat tertarik dengan metode karena dapat bermain peranan membuat siswa tidak lagi hanya menggunakan metode diskusi terus. Maka dianalisis bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen guru hanya monoton menggunakan metode pembelajaran sehingga minat belajar siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 3: Responden mengatakan bahwa dengan metode bermain peranan dapat memahami materi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi secara baik. Maka dianalisis bahwa dengan metode yang digunakan peneliti dapat membuat siswa memahami materi disebabkan siswa lebih dilibatkan secara langsung dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil jawaban responden pada pertanyaan 4: Responden mengatakan bahwa

sangat memperhatikan pembelajaran karena metode yang digunakan dalam belajar membuat penasaran terhadap peranan-peranan sehingga terus memperhatikan pembelajaran. Maka dianalisis bahwa dengan bermain peranan siswa lebih memperhatikan pembelajaran sebab siswa akan penasaran dengan adegan-adegan yang dipertunjukkan oleh siswa lain.

Jawaban responden pada pertanyaan ke 5: responden mengatakan bahwa responden akan mengikuti secara baik jika guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode yang lebih kreatif. Maka dianalisis bahwa metode *role playing* akan terus disenangi namun seorang guru pendidikan agama kristen lebih kreatif artinya lebih berbedah dengan sebelumnya. (D et al., 2023).



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui keinginan diri sendiri namun hubungan minat dalam kegiatan pembelajaran kelas perlunya dorongan dari guru tersebut, sehingga dalam hal untuk lebih meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran lebih aktif.

Maka untuk lebih meningkatkan minat siswa dengan cara melalui kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, serta dukungan dan perhatian terhadap siswa dalam belajar agar siswa benar-benar merasakan adanya dorongan dan perhatian dari guru untuk dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Salah satu cara dalam mengelola pembelajaran yang lebih aktif di kelas adalah menarik minat siswa untuk lebih meminati materi pembelajaran adalah dengan menggunakan metode.

Metode *Role Playing* yang saat ini penulis gunakan dalam pelaksanaan tindakan dapat membuat siswa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran karena bisa dapat diperankan sesuai dengan realita kehidupan yang dialami serta mudah dipahami karena metode ini dapat membantu guru untuk membawa siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan pada aktivitas pembelajaran dan observasi selama penerapan metode *role playing* pada kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon.

5.2. Implikasi PAK dan Minat Siswa

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah pembelajaran dan pengajaran yang berdasar pada Alkitab, dan berpusat pada Kristus serta percaya pada Roh Kudus yang membimbing setiap orang disemua tingkat perkembangan pengetahuan yang diperoleh melalui pekerjaan Tuhan disemua bidang kehidupan. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen juga yang dilaksanakan di sekolah supaya setiap siswa dituntun untuk dapat mewujudkan nilai-nilai kristiani sebagai wujud yang menunjukkan bahwa remaja kristen bertumbuh sebagai pribadi yang baik dan tidak kehilangan identitas.

Pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah yaitu untuk ditingkatkan dan didorong pada siswa terkait dengan nilai-nilai kristiani yang bersifat tetap atau tidak dapat berubah meskipun dalam situasi yang berbeda sehingga pembelajaran pendidikan agama kristen dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari ilmu yang berkaitan dengan Tuhan Yesus Kristus yang merupakan sang juruselamat umat manusia yang beriman kepada-Nya.

Namun kenyataan minat siswa yang dilihat pada SMA Negeri 4 Ambon, sebelum tindakan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran minat siswa sangat rendah dalam berpartisipasi pada pembelajaran sehingga terlihat suasana yang kurang menyenangkan tidak terlibat secara baik dalam pembelajaran. Maka pada tindakan penelitian ini juga memberikan hasil dan manfaat bagi peneliti, dan tenaga pendidik untuk mengetahui betapa pentingnya meningkatkan minat belajar.

Meningkatkan minat belajar, siswa harus mendengarkan perintah dan ajaran guru sebab Firman Tuhan dalam Alkitab menekankan perintah yang sangat ketat dan harus ditaati dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana seorang anak wajib

menghormati orang tuanya (Keluaran 20:12) dan menaatinya kepada orang tua (Ef.6:1), betapa pentingnya mempelajari pendidikan agama kristen di sekolah untuk dapat mengembangkan karakter dan sopan santun siswa menghormati guru sebagai orang tua di sekolah. Pembelajaran agama kristen seharusnya dapat lebih ditingkatkan karena sangat berkaitan dengan perubahan perilaku, pengetahuan sejati tentang Tuhan cinta Sabda Allah dan mengasihi sesama manusia.(Markuat,2021)

Upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama kristen Pada SMA Negeri 4 Ambon kelas XI IPA 2 sudah menjadi tugas guru juga dalam menjalankan tugas dan pekerjaan maka hal ini dengan tindakan penerapan metode *role playing* pada kelas XI IPA 2 juga adalah suatu cara untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dengan itu guru juga mampu mencontohi dari pengalaman Tuhan Yesus, sebagai sang guru agung. Pengajaran Tuhan Yesus, banyak yang diminati sehingga begitu banyak pengikutnya, karena para pengikutnya senang sebab Tuhan Yesus menggunakan banyak metode dalam mengajar.

Pembelajaran yang dilakukan Tuhan Yesus sesungguhnya tidak monoton dengan menggunakan hanya satu metode melainkan berbagai metode untuk menyampaikan pengajarannya kepada pengikut-Nya. Injil Matius 14:13-21. Pada kisah ini dapat pelajari bahwa bagaimana upaya Tuhan Yesus dalam pengajarannya agar setiap pengikut-Nya harus memiliki ketertarikan pada pertumbuhan iman untuk dapat menjalankan kehidupan supaya dalam segala tantangan apapun yang dihadapi mampu memiliki iman dan kepercayaan untuk menghadapinya. (Lepong, 2010).

Pada uraian penjelasan di atas, maka minat pada dasarnya harus ditingkatkan apalagi pada bidang Pendidikan Agama Kristen sebagaimana setiap orang diajarkan tentang menghormati, cinta kasih, cinta sabdah Allah, cinta perintah dan akan apa yang diperintahkan bagi setiap orang untuk melakukan sesuai yang nyatakan Kristus. Maka tugas sebagai siswa dan guru dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara baik dalam mengembangkan kebenaran Firman-Nya.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka adapun pikiran-pikiran rekomendatif guna meningkatkan minat belajar khususnya di SMA Negeri 4 Ambon pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebagai berikut :

1. Bagi Guru diharapkan agar dapat mengembangkan metode *role playing* sebab metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Untuk mencapai kualitas belajar yang baik dan maksimal, diharapkan kepada Guru agar lebih kreatif, efektif, dalam mengajar dan mengelola kelas, serta dapat memilih materi yang sesuai dengan metode.
3. Bagi siswa diharapkan agar terus mengembangkan minat belajar lewat materi yang pelajari pada bidang Pendidikan Agama Kristen

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (20113). *Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2013), h.66.
- Alfiani, D. A. (2000). *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group*.
- D, H., V, M., R, H., Y, H., M, & R, P. (2023). *Minat Belajar*. Hasil Wawancara: 15 & 24 Mei 2023, di SMA Negeri 4 Ambon.
- Heru Subagiyo, S. S. (2021). Role-play. *Occupational Group Therapy*, 98–102. <https://doi.org/10.1002/9781119591498.ch10>
- Imelda Rahmi, Nurmalina, M. F. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, D. L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Didaxei : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52.
- Lepong, Y. 201. (2010). Imlementasi Pengajaran Yesus Mellauai Pengunjilan Terhadap Spiritualitas Gereja Pada Masa Kini. *OSF Preprints*.
- Lexy J. Moleong. (n.d.). (*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja) *Rosdakarya.2010*.
- Markuat, Rani,Yonatan 2021. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Kristen Menggunakan Media Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *Pendidikan Agama Kristen*, vol 3,No.2, e-ISSN:2716-2885. <http://journal.sttdp.ac.id/index.php/meta>
- N.F, 17 Mei 2023. (2023). *Hasil Observasi Siklus I XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon*.
- N.F Mei, 2023. (2023). *Hasil Observasi Siklus 2 Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Ambon*.
- Ni Made Hariani. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Perikembangbiakan Makluk Hidup*.
- P, A. A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. III(36), 205–

215.

Purwanto, N. (2013). *Evaluasi Pengajaran. Bandung* (R. Rosdakarya (ed.)).

Siti Hasanatul Mardiah. (2015). Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI. *Eprints.Walisongo.Ac.Id*.

Sudijono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan* (PT Raja Grafindo (ed.)).

Sugyono. (n.d.). (Sugyono,2009a,hal.62) (.Sugiyono. (2009b) *Metodologi Penelitian. Jakarta: RajaGrafindo Persada.).*

Suharsimi Arkuanto, Suhardjono, S. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas,(Jakarta:PT Bumi Aksara,2008),h.58.*

Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2010). *Starategi Belajar Mengajar,(Jakarta:RinekaCipta,2010),Cet.IV,h.107.*

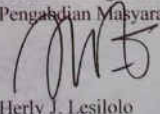
<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>

Walgito, 2010. (n.d.). *P.61. Bimbingan dan Konseling (Studi & Karier).* Yogyakarta: CV. Andi Offset.



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian Kampus

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON Jalan Dolog Halong Atas, Tlp. (0911) 346161 http://www.iaknambon.ac.id Email: info@iaknambon.ac.id LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT	
Nomor	: B-2562/lak.03/L.2/TL.00/05/2023
Sifat	: Biasa
Lampiran	: -
Perihal	: Mohon Ijin Penelitian
03 Mei 2023	
 Yth. Gubernur Maluku Cq. Kepala Badan KESBANGPOL Provinsi Maluku di Tempat	
Dalam rangka pemenuhan tugas akhir mahasiswa, maka penelitian lapangan merupakan salah satu tahapan yang mesti dijalani. Tahapan penelitian lapangan ini dilaksanakan guna mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang diteliti oleh mahasiswa. Sehubungan dengan hal itu maka kami mohon agar Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melaksanakan penelitian serta dapat memberikan data yang dibutuhkan. Mahasiswa yang bersangkutan dengan topik penelitiannya adalah :	
Nama	: Novia L. Lakoruhut
NIM	: 1520190101068
Prodi	: Pendidikan Agama Kristen
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Kristen
Judul Penelitian	: Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada SMA Negeri 4 Ambon
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 4 Ambon
Lama Penelitian	: 10 Mei s.d 10 Juni 2023
Demikian permohonan kami, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  Herly J. Lesilolo	
Tembusan : 1. Yang bersangkutan 2. Arsip	

Lampiran 2: Surat Izin Kesbangbol Provinsi Maluku

**PEMERINTAH PROVINSI MALUKU**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. Raya Pattimura No. 111 V Telp-Fax: (0911) 351155 Email: kesbangpol.promal@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 000.92/214/01/BKBP/V/2023

a. Dasar

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah
3. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD.6/2/12 tanggal 5 Juli 1972 tentang Kegiatan Riset dan Survey diwajibkan melaporkan diri kepada Gubernur Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk
4. Peraturan Gubernur Nomor : 34 Tahun 2020 tentang Kedudukan, Tugas dan Fungsi Susunan Organisasi dan Tata Kerja, Badan Pengkelola Perbatasan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Maluku

b. Menimbang

Surat Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Agama Kristen Negeri Ambon Nomor: B-2562/ak.03/L.2/TL.00/05/2023 tanggal : 03 Mei 2023 Perihal: Mohon Ijin Penelitian

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

a. Nama : **Novia L. Lakoruhut**
b. Identitas : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Kristen Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon
c. Nim : 1520190101068
d. Untuk :

- 1) Melakukan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul: **"Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada SMA Negeri 4 Ambon."**
- 2) Lokasi Penelitian : SMA Negeri 4 Ambon
- 3) Waktu/lama penelitian : 10 Mei 2023 s/d 10 Juni 2023
- 4) Anggota : -
- 5) Bidang Penelitian : Pendidikan Agama Kristen
- 6) Status Penelitian : Baru

Sehubungan dengan maksud tersebut di atas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Mentaati semua ketentuan / peraturan yang berlaku.
- b) Melaporkan kepada Instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan.
- c) Surat Rekomendasi ini hanya berlaku bagi kegiatan : **Penelitian**.
- d) Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi Penelitian.
- e) Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.
- f) Memperhatikan dan mentaati budaya dan adat istiadat setempat
- g) Menyampaikan 1 (satu) Eks. Hasil penelitian kepada Gubernur Maluku Cq. Ka. Badan Kesbangpol Prov. Maluku.
- h) Surat Rekomendasi ini berlaku sampai dengan 10 Juni 2023, serta dicabut apabila terdapat penyimpangan/pelanggaran dari ketentuan tersebut.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ambon, 08 Mei 2023
An. GUBERNUR MALUKU
KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
PROVINSI MALUKU
Ub
KEPALA BIDANG BINA IDEOLOGI, WAWASAN
KEBANGSAAN, DAN KARAKTER BANGSA


ACHMAD WAULAT, S.Sos
Pembina
NIP. 19670416 199803 1 004

Tembusan, disampaikan kepada Yth :

1. Gubernur Maluku di Ambon (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Maluku
3. Ketua LPPM IAKN Ambon
4. Kepala SMA Negeri 4 Ambon
5. Sdr/ Novia L. Lakoruhut
6. Arsip

Lampiran 3: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 4 Ambon

Kelas / Semester : Kelas XI IPA 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

Materi Pokok : Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Olokasi Waktu : 3×45 Menit (1 pertemuan)

B. Kompetensi Inti (KI)

KI. 1 . Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI. 2 . Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, bertanggungjawab

KI. 3 . Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual

KI. 4. Mengelolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri

C. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Membuat karya yang mengkritisi perkembangan kebudayaan, Ilmu Pengetahuan dan teknologi dengan mangacu pada Alkitab	1.1.1. Menguraikan pengertian ilmu pengetahuan dan teknologi. 1.1.2. Menganalisis manfaat ilmu pengetahuan teknologi.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami materi

ilmu pengetahuan dan teknologi.

D. Materi Pembelajaran

E. Metode pembelajaran : *Role Playing* (Bermain Peranan)

F. Media Pembelajaran, Bahan dan Sumber Belajar

Media : Notbook dan Spiker Bluetooth

Bahan : Papan tulis, Spidol, Penghapus.

Sumber Belajar : Buku Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Internet.

G. Kegiatan pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran Siklus I: Metode *Role Playing*

Kegiatan	Proses Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar	Olokasi Waktu
Kegiatan Awal	1.Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam	10 Menit
	2.Guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk	
	3.Guru menanyakan kabar siswa	
	4.Guru mengajak siswa untuk berdoa	
	5.Guru mengabsensi siswa	
	6.Guru Memaparkan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok	
	7.Guru memberikan Apersepsi Pada Siswa	
	8.Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok	
Kegiatan Inti	9.Guru Membagikan LKS untuk ke 5 kelompok	115 Menit
	10.Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengerjakan tugas yang ada pada LKS	
	11.Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk memainkan peran	
	12.Guru memberikan pertanyaan	
	13.Guru Memberikan Penguatan	
	14.Guru dan siswa memberikan kesimpulan	
Kegiatan Penutup	15.Guru menginformasikan tugas kepada siswa yang berkaitan dengan materi lanjutan	10 Menit
	16.Guru mempersilakansiswa untuk berdoa	

H. Evaluasi

Soal ;

- a. Jelaskan pengertian ilmu pengetahuan menurut pendapat anda.
- b. Sebutkan contoh manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru PAK



Enggelina Pattiwael, S.Th
NIP.197510142006042017

Peneliti



Novia L Lakoruhut
NIM.15201910101068



Mengetahui

Kepala Sekolah



Laurens Makatipu, M.Pd

NIP.196308161985031018

PEMERINTAH PROVINSI MALUKU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SMA NENGERI 4 AMBON



Jln. Wolter Monginsidi-(Fax.0911.322091)

E-mail: sman4 amq@yahoo.com Website : www.sman4-ambon.sch.id

LATERI AMBON

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

Kelas : XI IPA 2

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Pertemuan : 1

A. Langkah –Langkah Kerja

1. Bacalah puisi pada setiap kelompok kemudian memainkan peran sesuai dengan isi puisi.
2. Kerjakanlah tugas pada setiap kelompok untuk mengamati dan memberikan tanggapan terhadap peranan yang ditampilkan pada setiap kelompok.

Langkah -Langkah Kegiatan kerja siswa		
1.Setiap kelompok membacakan puisi.	2.Setiap kelompok memberikan Pertanyaan dan masukan kepada kelompok yang membaca bermain peranan	3.Menjawab dan memberikan kesimpulan pada akhir puisi.

Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 4 Ambon

Kelas / Semester : Kelas XI IPA 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

Materi Pokok : Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Olokasi Waktu : 3×45 Menit (pertemuan 2)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI. 1 . Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI. 2 . Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, bertanggungjawab

KI. 3 . Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual

KI. 4 . Mengelolah ,menalar , dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Membuat karya yang mengkritisi perkembangan kebudayaan, Ilmu Pengetahuan dan teknologi dengan mangacu pada Alkitab	1.1.3. Mengidentifikasi tentang pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kehidupan sehari-hari. 1.1.4. Mengklasifikasikan pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kehidupan manusia.

C. Tujuan Pembelajaran

Setalah melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami materi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

D. Materi Pembelajaran

E. Metode pembelajaran : *Role Playing* (Bermain Peranan)

F. Media Pembelajaran : Bahan dan Sumber Belajar

Media : Notebook dan Speaker Bluetooth

Bahan : Papan tulis, Spidol, Penghapus.

Sumber Belajar : Buku Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Internet, Youtube.

G. Kegiatan pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran Siklus II: Metode Role Playing

Kegiatan	Proses Kegiatan Belajar Mengajar	Olokasi waktu
Kegiatan Awal	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam	10 Menit
	2. Guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk	
	3. Guru menanyakan kabar siswa	
	4. mengajak siswa untuk berdoa	
	5. Guru mengabsensi siswa	
	6. Guru Memaparkan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok	
	7. Guru memberikan Apersepsi Pada Siswa dengan Menayangkan Video Tentang Perkembangan Teknologi	
Kegiatan Inti	8. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati video	115 Menit
	9. Guru Membagi siswa dalam 5 Kelompok	
	10. Guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi tentang pengaruh perkembangan IPTEK terhadap kehidupan sehari-hari	
	11. Guru memberikan pertanyaan terkait dengan apa yang sudah ditemukan oleh siswa lewat proses identifikasi	
	12. Guru Mengarahkan Siswa untuk mengumpulkan naskah parodi yang sudah dibuat	
	13. Guru mengarahkan siswa untuk memerankan naskah parodi yang sudah di buat	
	14. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari	
Kegiatan Penutup	15. Guru menutup proses belajar mengajar dengan mengajak siswa bernyanyi	10 Menit

	16.Guru mempersilahkan seorang siswa untuk berdoa	
--	---	--

H. Evaluasi

Soal :

1. Jelaskan pengaruh teknologi bagi kehidupan manusia.
2. Sebutkan contoh pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi kehidupan sehari-hari.

Guru PAK



Enggelina Pattiwael, S.Th

NIP.197510142006042017

Peneliti



Novia L Lakoruhut

NIM.15201910101068

Mengetahui

Kepala Sekolah



Laurens Makatipu, M.Pd

NIP.196308161985031018



**PEMERINTAH PROVINSI MALUKU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

SMA NENGERI 4 AMBON

Jln.Wolter Monginsidi-(Fax.0911.322091)

E-mail: sman4 amq@yahoo.com Website : www.sman4-ambon.sch.id

LATERI AMBON

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

Kelas : XI IPA 2

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Pertemuan : 2

A. Langkah Kerja

1. Bacalah puisi pada setiap kelompok kemudian memainkan peran sesuai dengan isi puisi.
2. Kerjakanlah tugas pada setiap kelompok untuk mengamati dan memberikan tanggapan terhadap peranan yang ditampilkan pada setiap kelompok.

Langkah -Langkah Kegiatan kerja siswa

1.Setiap kelompok memerankan peranan dari isi naskah parody	2.Setiap kelompok memberikan pertanyaan dan masukan kepada kelompok yang memerankan peranan	3.Menjawab dan memberikan kesimpulan pada akhir peranan naaskah parodi.
---	---	---



Lampiran 5 : Materi Pembelajaran Siklus I

Menurut buku Tiga Inovasi Pembangun Negeri, Pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang dijelaskan menurut buku Tiga Inovasi Pembangunan Negeri adalah dari Ilmu Pengetahuan dan teknologi yang dimana berisi tentang sumber informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan alam atau suatu wawasan bagi setiap orang pada bidang teknologi. IPTEK juga dapat berhubungan dengan teknologi yang mencakup suatu penemuan yang berkaitan dengan teknologi dalam perkembangan teknologi itu sendiri. Sehingga banyak manfaat yang diperoleh dari perkembangan yang dirasakan manusia adalah membuat hidup lebih mudah. Selain itu, berikut manfaat IPTEK lainnya:

- Mempermudah komunikasi
- Mempermudah pekerjaan manusia
- Waktu yang digunakan lebih efisien
- Membantu meningkatkan dan memanfaatkan sumber energi baru yang berguna bagi kelangsungan hidup manusia
- Sumber daya alam yang ada di bumi lebih mudah dikelola dengan optimal dan berkualitas.

Namun dalam pandangan Alkitab bahwa Ilmu Pengetahuan Teknologi sudah dimulai sejak zaman Alkitab atau sejak awal sejarah manusia. Sehingga secara filosofis setelah kejatuhan manusia ke dalam dosa, ide dan pemikiran yang dijabarkan oleh Allah sendiri yang dimana yaitu ide pemikiran bahwa tetap dalam dosa. Sehingga dengan pandangan ini tampak tujuan dan karya-karya manusia dalam ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meluncak mempercanggih akan kehidupan dan mendatangkan banyak dosa. Contoh perkembangan IPTEK yang dimana Bait Suci dan istana yang dibangun oleh salamo (1 Raja-raja 7-8) Dengan perikop ini dilihat bahwa perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sesungguhnya dikaitkan dengan keselamatan dari maksud Allah terhadap manusia. Namun disisi lain Allah juga memporak-porak pendirian kota dan menara Babel karena mereka melakukan hanya untuk mencari nama dan keinginan menyamai Allah ((Kej 11:4). Dilihat juga contoh juga terhadap kemewahan gemelapan teknologi di zaman

saloma sehingga terlihat bahwa ia banyak mengoleksi wanita asing sehingga dengan perbuatannya ia dapat menyembah berhala. (1 Raja-raja 11:1-13).

Kesimpulannya bahwa Ilmu pengetahuan dan teknologi sesungguhnya sangat membantu dalam memudahkan manusia untuk bisa mengembangkan kemampuan lewat suatu karya namun banyak manusia melakukan hanya untuk kepentingan sendiri dan merugikan orang lain. Sehingga dari setiap ilmu yang diberikan oleh Allah sesungguhnya dapat dimanfaatkan secara baik agar tidak membuat Tuhan marah.



NASKAH MUSIKALISASI PUISI

DAMPAK TEKNOLOGI

Kehidupan semakin berkembang

Inovasi terus mengiringi kemajuan zaman

Teknologi kian melunjak mempercanggih kinerja manusia.

Kemajuan cukup mengharukan para pembaru

Memunculkan jiwa-jiwa mudah yang hebat

Namun, kejahatan kerap sekali yang di alami manusia

Sebab salah satu teknologi yaitu gadget

Saat ini gadget tak lagi digunakan dengan sebaik mungkin

Sehingga kadang orang melupakan diri dalam kehidupan sosial

Gadget membuat umat ke gereja tidak lagi mabawa Alkitab

Gadget juga membuat dalam kehidupan keluarga terasa jauh

Gadget membuat anak-anak di rumah selalu terfokus dengan games

Karena gadget siswa di sekolah pun membuat siswa kurang memperhatikan guru

*Hai generasi mudah gunakanlah teknologi secara baik, agar bisa
membawa manfaat bagi dirimu dan bangsa Indonesia.. !!*

Lampiran 6: Materi Pembelajaran Siklus II

Teknologi yang dikembangkan adalah untuk meningkatkan taraf kehidupan dan menghadirkan kesejahteraan didalam kehidupan masyarakat luas. Seiring perkembangan teknologi yang makin jaya ada pula pengaruh yang negatif kerana manusia yang tidak bertanggung jawab dalam mengelolah akan pengetahuan dan perkembangan teknologi sendiri. Penyalagunaan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat jelas dilihat ada yang bertujuan untuk kepentingan-kepentingan egoistis, yang berpusat pada kepentingan diri sendiri, baik sebagai pribadi ataupun kelompok. salah satu contoh penyalagunaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari yang dijalani umat saat ini. Contoh yang dilihat sehari-hari Manusia lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, umat tidak lagi ke gereja dengan Alkitab karena sudah menggunakan handphone yang sudah memiliki aplikasi Alkitab.

Kesimpulannya bahwa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi merupakan hasil ciptaan Allah sendiri maka dengan itu, sebagai manusia yang hidup sementara haruslah mampu melaksanakan tugas secara baik dalam mengelolah dan mengembangkan sudah jelas bahwa setiap orang punya akal Budi yang diberikan Allah untuk dapat menjalankan kehidupan secara namun banyak perkembangan yang berkaitan dengan teknologi manusia bukan saja jatuh dalam dosa karena mencuri melainkan manusia juga dapat melakukan dosa lewat hal-hal yang dilakukan dengan perkembangan teknologi yang lebih di Tuhankan saat ini. Manusia memiliki pengetahuan tetapi tidak melakukan hal yang baik. Sebagai manusia harus memiliki prinsip hidup yang dituliskan lewat Amsal 1 ayat 7 agar bisa mengembangkan pengetahuan dengan baik dan lebih sesuai dengan kehendak Allah.

NASKAH PARODI

DAMPAK TEKNOLOGI

NARASI: Disuatu sekolah ada sekumpulan siswa yang sedang duduk santai dan penuh banyak cerita, kisah kasih yang berbincangkan saat itu. Namun saat itu sudah bel berbunyi untuk masuk ke pelajaran berikut mereka masuk dan masih memperbincangkan pembicaraan mereka di kelas karena saat itu guru yang punya jam pelajaran tidak masuk sehingga mereka terus melanjutkan pembicaraan.

Orang K1 : Lihatlah teman-teman saya baru mendapatkan *handphone* Inphone baru dari ayah dan ibuku. Kalian tahu tidak *handphone* sangat mahal loh...banyak orang menggunakan *handphone* merek ini.

Orang K2 : Wah enak yah jadi kamu.. Baru kasih sepeda motor baru 1 bulan sekarang sudah dikasih lagi *handphone* baru. Sedangkan lihatlah aku yang tak memiliki motor dan *handphone* yang aku miliki hanya pengeluaran lama.

Orang K3: (Masuk sambil berkata) Apa yang kalian sedang bicarakan teman-teman ?

Orang K4: Ini deo, Resya selalu mendapatkan *handphone* Inphone dari orang tuanya.

Orang K5: Oh begitu yah..Lalu kalian semua kenapa mengelilingi dia. ? Bukankah setiap *handphone* yang kalian miliki sama saja dengan *handphone* Resya.?

Orang K6: Deo...Kamu tidak tahu yah...? kenapa kami semua kumpul di tempat duduk Resya, hanya untuk berfoto dengan *handphone* terbarunya.

Orang K7: Reni... Oh ia Deo kami semua kumpul karena *handphone* Resya memiliki kamera yang sangat baik sehingga kami semua mengelilingi dia. Kata Deo *Handphonenya* biasa saja kali.

Orang K8: Ingat yah teman-teman !!! Bersyukur bukan saja dengan apa yang kita miliki sebab tidak semua barang-barang mahal seperti *handphone*, motor dan lain untuk kita miliki. Lebih baik kita menabung untuk hal-hal yang penting untuk masa depan.

Orang K9: (sambil menepuk bahu teman) So..betul sekali, lebih baik kita duduk kembali ke tempat duduk masing-masing sebentar lagi jam pelajaran pendidikan agama kristen kita harus siap belajar.

NARASI : Setelah bel pergantian jam. Guru Pendidikan Agama Kristen pun masuk ke kelas dan memulai Pembelajaran dengan menyapa siswa, mengecek kehadiran, dan mengajak siswa berdoa, kemudian menyakan siswa terkait dengan Alkitab yang dimana setiap jam Agama semua siswa harus membawa Alkitab sendiri. Namun pada saat itu semua teman-teman Resya membawa Alkitab ia sendiri lupa membawa Alkitab, namun ketika ibu guru bertanya ia tidak mendengar pertanyaan guru karena ia sedang bermain dengan handphone barunya.

Namun teman sebangkunya memanggil. Hay Resya kamu ditanya sama ibu guru kenapa tidak membawa Alkitab. ?

Resya. Oh ia ibu dan teman-teman saya lupa membawa Alkitab tetapi tidak masalah karena di *handphone* ku sudah ada aplikasi Alkitab.

NARASI: Setelah mendengar ucapan Resya, siswa dan gurupun menggelengkan kepala dan gurupun menghukum resya sehingga para siswa diberikan arahan dari guru dan mereka sadar ternyata dengan perkembangan teknologi manusia sudah melupakan akan tugas dan tanggung jawab. Namun Teknologi gadget yang dirasakan saat ini membuat siswa akan lupa Tuhan sehingga di jam pelajaran pendidikan agama kristen pun tidak lagi membawa Alkitab, lebih mengandalkan kecanggihan teknologi satu ini.

Lampiran 7: Lembar Pedoman Observasi

Observasi Aktivitas Guru Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Kelas : XI IPA 2
 Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023
 Siklus : Satu (1)

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				√
	2. Guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk				√
	3. Guru menanyakan kabar siswa			√	
	4. Guru mengajak siswa untuk berdoa				√
	5. Guru mengabsensi siswa			√	
	6. Guru Memaparkan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok			√	
	7. Guru memberikan Apersepsi Pada Siswa			√	
	8. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok			√	
Kegiatan Inti	9. Guru Membagikan LKS untuk ke 5 kelompok				√
	10. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengerjakan tugas yang ada pada LKS				√
	11. Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk memainkan peran			√	
	12. Guru memberikan pertanyaan			√	
	13. Guru Memberikan Penguatan			√	
	14. Guru dan siswa memberikan kesimpulan		√		
Kegiatan Penutup	15. Guru menginformasikan kepada siswa terkait dengan materi lanjutan		√		
	16. Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk berdoa		√		
Skor yang diperoleh			50		

Ambon, 17 Mei 2023


Engeline Patiwacl, S.Th
OBSERVER

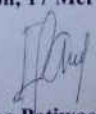
Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Kelas : XI IPA 2
 Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023
 Siklus : Satu (1)

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam guru			√	
	2. Siswa merapikan tempat duduk			√	
	3. Siswa merespon guru dengan memberitahu kabar mereka hari ini	√			
	4. Siswa berdoa			√	
	5. Siswa menyimak absensi guru			√	
	6. Siswa memperhatikan dan menulis	√			
	7. Siswa menyimak dan mengikuti arahan guru	√			
	8. Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru			√	
Kegiatan Inti	9. Siswa menerima LKS dari guru			√	
	10. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan Guru	√			
	11. Siswa memainkan peran sesuai isi musikalisasi puisi	√			
	12. Siswa menjawab pertanyaan guru	√			
	13. Siswa menyimak	√			
	14. Siswa membuat kesimpulan bersama dan mencatat	√			
Kegiatan Penutup	15. Siswa menyimak	√			
	16. Siswa berdoa			√	
Skor yang diperoleh				39	

Ambon, 17 Mei 2023


Engelina Patiwacl, S.Th
 OBSERVER

Observasi Minat Belajar Siklus I

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Kelas : XI IPA 2
 Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023
 Siklus : Satu (1)

No	Nama	Aspek				
		1	2	3	4	5
1	A.M	3	2	3	2	2
2	C.A	3	2	2	3	2
3	C.H	2	3	2	2	3
4	C.M	2	2	2	2	2
5	D.H	2	3	2	2	2
6	D.U	2	3	2	2	2
7	F.S	2	2	3	3	2
8	G.M	2	2	2	2	2
9	H.R	2	2	2	2	2
10	H.W	2	2	2	3	3
11	I.J	2	2	2	3	2
12	J.P	3	2	3	2	3
13	K.P	2	3	2	2	2
14	L.A	3	2	2	2	2
15	L.S	2	2	2	2	3
16	M.B	2	2	2	3	2
17	M.J	3	2	3	2	2
18	M.M	2	2	3	2	2
19	M.M	2	2	3	2	2
20	N.K	3	2	2	2	2
21	R.H	3	2	2	2	2
22	R.P	3	2	2	2	2
23	S.L	3	2	2	2	2
24	S.P	3	2	2	2	3
25	V.H	2	3	3	2	3
26	V.L	2	3	2	2	3
27	V.M	2	2	3	2	2
28	V.S	2	2	2	2	2
29	Y.H	3	3	2	2	2
30	Y.R	2	2	2	3	2
Jumlah		71	69	71	66	67

Keterangan aspek yang dinilai:

1. Perasaan senang saat mengikuti proses belajar mengajar.
2. Tertarik dengan materi serta metode yang digunakan guru.
3. Memperhatikan instruksi dan penjelasan guru dalam PBM.
4. Terlibat setiap aktivitas dalam PBM.
5. Memerankan peran dengan baik.

Ambon, 17 Mei 2023


Engelina Patiwacl, S.Th
 OBSERVER

Observasi Aktivitas Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Kelas : XI IPA 2
 Hari/Tanggal : Rabu 24 Mei 2023
 Siklus : 2

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				✓
	2. Guru mengarahkan siswa untuk merapikan tempat duduk				✓
	3. Guru menanyakan kabar siswa			✓	
	4. Guru mengajak siswa untuk berdoa				✓
	5. Guru mengabsensi siswa				✓
	6. Guru Memaparkan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pokok				✓
	7. Guru memberikan Apersepsi Pada Siswa dengan Menayangkan Video Tentang Perkembangan Teknologi				✓
Kegiatan Inti	8. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati video				✓
	9. Guru Membagi siswa dalam 5 Kelompok				✓
	10. Guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi tentang pengaruh perkembangan IPTEK terhadap kehidupan sehari-hari			✓	
	11. Guru memberikan pertanyaan terkait dengan apa yang sudah ditemukan oleh siswa lewat proses identifikasi				✓
	12. Guru Mengarahkan Siswa untuk mengumpulkan naskah parodi yang sudah dibuat				✓
	13. Guru mengarahkan siswa untuk memerankan naskah parodi yang sudah di buat				✓
	14. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dibelajarkan				✓
Kegiatan Penutup	15. Guru menutup proses belajar mengajar dengan mengajak siswa bernyanyi				✓
	16. Guru mempersilahkan seorang siswa untuk berdoa			✓	
Skor yang diperoleh				61	

Ambon, 24 Mei 2023


Engolina Patiwael, S.Th
 OBSERVER

Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Kelas : XI IPA 2

Hari/Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023

Siklus : 2

Kegiatan	Aspek Yang Di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal	1.Siswa merespon salam guru				✓
	2.Siswa merapikan tempat duduk				✓
	3.Siswa merespon guru dengan memberitahukan kabar mereka				
	4.Siswa dan guru berdoa			✓	
	5.Siswa menyimak absensi guru				✓
	6. Siswa menyimak dan mencatat				✓
	7.Siswa menyimak				✓
Kegiatan Inti	8.Siswa mengamati video				✓
	9.Siswa mengikuti arahan guru dan membentuk 5 kelompok				✓
	10.Siswa mengidentifikasi pengaruh IPTEK lewat berbagai sumber di Internet, Youtube				✓
	11. Siswa menyampaikan apa yang ditemukan lewat proses identifikasi			✓	
	12.Siswa mengumpulkan naskah parodi			✓	
	13.Siswa mengikuti arahan guru untuk memerankan naskah parodi yang sudah di buat				✓
	14.Siswa dan guru menyimpulkan materi yang dibelajarkan				✓
Kegiatan Penutup	15.Siswa mengikuti arahan guru untuk bernyanyi				✓
	16.Siswa bersama guru berdoa dalam menutupi pembelajaran				✓
Skor yang diperoleh		57			

Ambon, 24 Mei 2023


Engelina Patiwael, S.Th
 OBSERVER

Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Kelas : XI IPA 2
Hari/Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023
Siklus : 2

No	Nama	Aspek				
		1	2	3	4	5
1	A.M	3	4	4	4	3
2	C.A	4	4	3	4	4
3	C.H	4	4	4	4	4
4	C.M	4	4	3	4	4
5	D.H	4	4	4	4	4
6	D.U	4	3	4	4	4
7	F.S	4	4	3	4	4
8	G.M	4	4	4	4	4
9	H.R	4	4	4	4	4
10	H.W	4	4	4	3	4
11	I.J	4	4	4	4	4
12	J.P	4	4	4	4	4
13	K.P	4	4	4	4	4
14	L.A	4	4	4	4	4
15	L.S	4	4	4	4	4
16	M.H	4	4	4	4	3
17	M.J	3	4	4	4	4
18	M.M	4	4	3	4	4
19	M.M	4	4	4	4	4
20	N.K	3	4	4	4	4
21	R.H	4	4	4	4	4
22	R.P	4	4	4	4	4
23	S.L	4	4	4	4	4
24	S.P	4	4	4	4	4

25	V.H	4	4	4	3	4
26	V.L	4	4	4	4	4
27	V.M	4	4	4	4	4
28	V.S	4	4	4	4	4
29	V.H	4	4	4	4	4
30	Y.R	4	4	4	4	4
Jumlah		117	119	116	118	118

Keterangan aspek yang dinilai:

1. Perasaan senang saat mengikuti proses belajar mengajar.
2. Tertarik dengan materi serta metode yang digunakan guru.
3. Memperhatikan instruksi dan penjelasan guru dalam PBM.
4. Terlibat setiap aktivitas dalam PBM.
5. Memerankan peran dengan baik.

Ambon, 24 Mei 2023


Ennelina Pathwari, S.Th
OBSERVER

Lampira 8: Pedoman Wawancara

Hasil Wawancara Responden I

Nama : D. H Kelas : XI IPA 2 Hari/tanggal : Rabu,24 Mei 2023				
No	PERTANYAAN	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Apakah anda senang ketika pembelajaran Pendidikan Agama menggunakan <i>metode role playing</i> .?	√		Membawa suasana belajar yang berbedah dari sebelumnya
2	Apakah anda sangat tertarik dengan metode <i>role playing</i> yang digunakan dalam meteri Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada pembelajaran pendiidkan agama kristen.?	√		Membuat siswa tidak lagi mendengar ceramah.
3	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> membuat anda lebih memahami materi yang dipelajari.?	√		Sangat memahami materi setelah penerapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>
4	Apakah anda menaruh perhatian dalam belajar ketika menggunakan metode <i>role playin</i> ..?	√		Sangat perhatian baik arahan guru dan permaianan peranan yang di tampilkan siswa lain
5	Apakah ketika guru menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> paada pembelajaran selanjutnya akan membuat anda terus terlibat aktif.?	√		Akan mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan baik asalkan materi dan metode digunakan secara tepat

Hasil Wawancara Responden II

Nama : V. M Kelas : XI IPA 2 Hari/tanggal : Rabu, 24 Mei 2023				
No	PERTANYAAN	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Apakah anda senang ketika pembelajaran Pendidikan Agama menggunakan <i>metode role playing</i> .?	√		Berpendapat bahwa ia senang dengan materi pelajaran yang digunakan dengan <i>metode role playing</i> sebab dapat membuat siswa tidak bosan dan mengantuk saat mengikuti
2	Apakah anda sangat tertarik dengan <i>metode role playing</i> yang digunakan dalam materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada pembelajaran pendidikan agama Kristen.?	√		Sangat tertarik mengikuti pembelajaran karena membuat siswa bisa mengikuti peranan lewat naskah parodi
3	Apakah <i>metode pembelajaran role playing</i> membuat anda lebih memahami materi yang dipelajari.?	√		Sudah mampu memahami karena dari setiap hasil tanggapan siswa sudah bisa dijawab secara baik.
4	Apakah anda menaruh perhatian dalam belajar ketika menggunakan <i>metode role playing</i> .?	√		Memperhatikan secara baik di sebabkan tertarik dengan musikalisasi puisi
5	Apakah ketika guru menggunakan <i>metode pembelajaran role playing</i> pada pembelajaran selanjutnya akan membuat anda terus terlibat aktif.?	√		Setuju terlibat aktif dalam belajar, namun guru bisa membawa pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil Wawancara Responden III

Nama : R.H Kelas : XI IPA 2 Hari/tanggal : Rabu,24 Mei 2023				
No	PERTANYAAN	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Apakah anda senang ketika pembelajaran Pendidikan Agama menggunakan <i>metode role playing</i> .?	√		Membawa suasana belajar yang berbedah dari sebelumnya
2	Apakah anda sangat tertarik dengan metode <i>role playing</i> yang digunakan dalam materi Ilmu Pengetahuan dan Teknoli pada pembelajaran pendiidkan agama kristen.?	√		Sangat tertarik karena baru pertama kali guru melaksanakan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> sehingga terlihat sangat mengibur
3	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> membuat anda lebih memahami materi yang dipelajari.?		√	Tidak karena tidak terlalui memperhatikan materi dan peranan
4	Apakah anda menaruh perhatian dalam belajar ketika menggunakan metode <i>role playin</i> ..?	√		Sangat perhatikan sebab terlihat teman-teman-kelompok sangat baik memainkan peranan
5	Apakah ketika guru menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> paada pembelajaran selanjutnya akan membuat anda terus terlibat aktif.?	√		Tentunya dapat ikuti tetapi guru mampu mendesain materi secara baik

Hasil Wawancara Responden IV

Nama : Y.H				
Kelas : XI IPA 2				
Hari/tanggal : Rabu,24 Mei 2023				
No	PERTANYAAN	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Apakah anda senang ketika pembelajaran Pendidikan Agama menggunakan <i>metode role playing</i> .?	√		Karena siswa tidak lagi berdiskusi
2	Apakah anda sangat tertarik dengan metode <i>role playing</i> yang digunakan dalam materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada pembelajaran pendidikan agama kristen.?	√		Bermain peranan membuat siswa tidak lagi mendengar ceramah.
3	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> membuat anda lebih memahami materi yang dipelajari.?	√		Sangat mudah dipahami, materinya lebih singkat namun padat dan jelas
4	Apakah anda menaruh perhatian dalam belajar ketika menggunakan metode <i>role playin</i> ..?	√		Karena musikalisasi puisi dan bermain peranan yang ditunjukkan sangat lucu yang di pertunjukan teman-teman kelompok.
5	Apakah ketika guru menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> pada pembelajaran selanjutnya akan membuat anda terus terlibat aktif.?	√		Akan mengikuti pembelajaran secara baik asalkan materi yang sesuai dengan metode ini

Hasil Wawancara Responden V

Nama : R.P Kelas : XI IPA 2 Hari/tanggal : Rabu,24 Mei 2023				
No	PERTANYAAN	YA	TIDAK	KETERANGAN
1	Apakah anda senang ketika pembelajaran Pendidikan Agama menggunakan <i>metode role playing</i> .?	√		Senang dalam belajar bisa mendengar lagu instrumen yang dimana diringi ketika siswa bermain peranan lewat musikalisasi puisi dan instrumen yang sangat merduh
2	Apakah anda sangat tertarik dengan metode <i>role playing</i> yang digunakan dalam materi Ilmu Pengetahuan dan Teknoli pada pembelajaran pendidkan agama kristen.?	√		Permaian peranan membuat siswa tidak lagi hanya menggunakan metode diskusi terus.
3	Apakah metode pembelajaran <i>role playing</i> membuat anda lebih memahami materi yang dipelajari.?	√		Memahami materi tetang ilmu pengetahuan teknologi
4	Apakah anda menaruh perhatian dalam belajar ketika menggunakan metode <i>role playin</i> ..?	√		Karena metode yang digunakan dalam belajar membuat penesaran terhadap peranan-peranan sehingga terus memperhatikan
5	Apakah ketika guru menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> paada pembelajaran selanjutnya akan membuat anda terus terlibat aktif.?	√		Akan mengikuti secara baik jika guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode yang lebih kreatif

Dokumentasi Penelitian

1. Dokumentasi diskusi Perencanaan Penelitian



2. Dokumentasi pembelajaran siklus 1



3. Dokumentasi pembelajaran siklus II



Dokumentasi Vidio Bermain Peranan



Lampiran 10: Surat Selesai Penelitian dari SMA Negeri 4 Ambon.

 PEMERINTAH PROVINSI MALUKU
DINAS PENDIDIKAN DAN KERUDAYAAN
SMA NEGERI 4 AMBON
Jln. Wolter Monginsidi, Telp/Fax : (0911) 322091
E-mail : smn4ambon@yahoo.co.id Website : www.sman4-ambon.sch.id
LATERI - AMBON

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 422 / 71 / SMA 4

Yang bertanda tangan di bawah

Nama	LAURENS MAKATIPU, S.Pd., M.Pd
NIP	196308161985031018
Pangkat / Golongan	Pembina Tk I IV/b
Jabatan	Kepala Sekolah

Menarangkan bahwa :

Nama	Novia Lasafia Lakoruhut
NIM	1520190101068
Program Studi	PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
Judul Skripsi	"Penerapan Metode ROLE PLAYING untuk meningkatkan minat belajar siswa pada SMA NEGERI 4 AMBON".

Adalah Mahasiswa Pascasarjana Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon Yang mengadakan Penelitian pada SMA Negeri 4 Ambon, sesuai Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dengan Nomor : 000.9.2/214/01/BKBP/V/ 2023 dan waktu penelitian 10 Mei 2023 s.d 10 Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan urusan selanjutnya.

Ambon, 19 Juni 2023
Kepala Sekolah,

Laurens Makatipu, S.Pd. M.Pd
NIP. 196308161985031018

