

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SDK
SANTO YUSUF MADIUN**

SKRIPSI SARJANA STRATA 1 (S-1)



**BERTA ELISA
213115**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN WIDYA YUWANA
MADIUN
2026**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SDK
SANTO YUSUF MADIUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Sekolah Tinggi dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Untuk
Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Pendidikan Teologi**



Oleh :

BERTA ELISA

Nomor Induk Mahasiswa 213115

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2026**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIA

Nama yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Berta Elisa
NPM	213115
Program Studi	Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi	Strata 1 (S-1)
Judul Skripsi	Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Metode Role Playing di SDK Santo Yusuf Madiun

Dengan ini menyatakan

- 1....Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penulisan saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain kecuali dosen pembimbing.
- 2....Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun baik pihak STKIP Widya Yuwana maupun perguruan tinggi lainnya.
- 3....Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain secara tertulis atau dipublikasikan, kecuali banyak dari pendapat orang lain secara tertulis sebagai acuan naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Dengan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi.

Madiun, 10-06-2026

Yang menyatakan


Berta Elisa



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul :
” Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Metode Role
Playing di SDK Santo Yusuf Madiun”

Oleh
Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.
Pada tanggal, 13 April 2026

HALAMAN PENGASAHAN

Skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama
 Katolik Melalui Metode Role Playing di SDK
 Santo Yusuf Madiun

Oleh Berta Elisa

NPM 213115

Telah diuji dan dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~ untuk memenuhi sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Ilmu Pendidikan Teologi Sarjana Strata-satu di STKIP Widya Yuwana Madiun.

Pada : Semester, Genap..... Tahun Akademik, 2025/2026
Dengan Nilai : A

Madiun, 19 Juni 2026

Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.

Penguji I



Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed

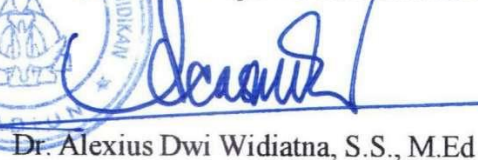
Penguji II



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.



Ketua STKIP Widya Yuwana Madiun



Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed

HALAMAN MOTTO

**HENDAKLAH TERANGMU BERCAHAYA DI DEPAN ORANG
(MATIUS 5:16)**

**HIDUP DENGAN KASIH, MELANGKAH DENGAN IMAN, DAN
BERBUAH DALAM KEBAIKAN.**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi dengan judul : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Metode Role Playing di SDK Santo Yusuf Madiun

1. Keluarga Kudus Nazaret, Santo Yosef, Bunda Maria, dan Tuhan Yesus yang senantiasa menyertai setiap langkah hidup saya selama ini.
2. Kedua orang tua saya, bapak Kristoforus Mantius dan Ibu Chatarina Ehonawati yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi bagi saya untuk berjuang dalam proses belajar dan perkembangan diri saya.
3. Natalis Sukma Permana, S.Pd., M Selaku.Pd dosen pembimbing skripsi yang bermurah hati dan sabar menuntun serta mendorong saya dalam menyelesaikan studi di STKIP Widya Yuwana Madiun.
4. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun yang telah memberikan banyak kesempatan kepada saya untuk bertumbuh dan berkembang sebagai seorang pribadi yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Tritunggal yang Maha Kudus atas segala berkat, rahmat, serta bimbingan Roh Kudus-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan lancar. Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Metode Role Playing di SDK Santo Yusuf Madiun” penulis selesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Pendidikan Teologi.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya studi dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun, khususnya Ketua Yayasan, Ketua Lembaga, Para Dosen, dan Karyawan yang telah memberikan fasilitas pembelajaran, memberikan pendidikan, dan membimbing peneliti selama masa studi hingga tuntas menyelesaikan perkuliahan.
2. Bapak Kristoforus Mantius dan Ibu Chatarina Ehonawati, selaku orang tua tercinta, yang telah memberikan kasih sayang, dorongan semangat, motivasi, serta doa yang tiada henti bagi peneliti, sehingga peneliti dapat melalui setiap proses dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, serta motivasi bagi penulis sejak awal hingga selesainya proses penulisan skripsi ini.

4. Suster-suster ALMA Madiun beserta anak-anak panti yang telah memberikan pengalaman hidup yang sangat berharga. Melalui kebersamaan, motivasi, masukan, serta dorongan yang senantiasa diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan yang lancar dan baik.
5. Adik-adik kandung saya Vronika Reta Dan Laura Vera yang selalu menghadirkan semangat dan doa, serta kakak saya Setiawati, S.Pd. Gr dan abang saya Aleksius Satot, SP yang penuh kasih telah memberikan dukungan, perhatian dan motivasi dalam setiap proses yang saya jalani.
6. Sahabat dekat peneliti: Jeti, Meli dan Vero yang telah menjadi layaknya seorang saudara yang setia menemani peneliti, menghabiskan waktu bersama, menjadi tempat curhat dari awal proses perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman angkatan Santo Viktor yang telah menjadi rekan seperjuangan dalam proses perkuliahan yang membantu memberikan dukungan, serta kerja sama yang solid dalam menjalani berbagai tugas akademik hingga akhir studi.
8. Arjuna yang telah dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam mendukung pelaksanaan, penyusunan, hingga penyelesaian skripsi ini, serta pengalaman hidup berharga yang telah mendorong saya untuk berani keluar dari zona nyaman untuk semakin berkembang dalam menjalani setiap proses kehidupan.

Sebagai penutup, penulis menyampaikan terima kasih yang

sebesar- besarnya atas segala bentuk kasih, dukungan, serta bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Untuk itu, penulis mohon maaf atas segala keterbatasan yang ada. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan wawasan bagi para pembaca.

Madiun,.....

Penulis

Berta Elisa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR SINGKATAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACK</i>	<i>xvi</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penelitian	7
1.7 Batas Istilah.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Hasil Belajar	11
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar	11
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
2.2 Metode Pembelajaran.....	15
2.2.1 Definisi Metode Pembelajaran.....	15
2.3 Bermain Peran (Role Playing).....	18
2.3.1 Definisi Bermain Peran (Role Playing).....	18
2.3.2 Langkah Langkah Bermain (Role Playing).....	19
2.3.3 Kelemahan Dan Kelebihan Role Playing	22
2.3.4 Kelemahan Metode Bermain Peran (Role Playing).....	22
2.3.5 Kelebihan Metode Bermain Peran (Role Playing).....	23
2.3.6 Peningkatan Hasil Belajar Melalui Role Playing	24
2.3.7 Relevansi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Agama Katolik	26
2.4 Penelitian Terdahulu	28
2.5 Kerangka Fikir	30
2.6 Hipotesis.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Jenis Atau Desain Penelitian.....	33
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	33
3.2.1 Tempat Penelitian.....	34
3.2.2 Waktu Penelitian	34

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian	34
3.3.1 Sampel Peneletian	35
3.3.2 Teknik Pengambilan Sampel.....	35
3.4 Definisi Operasional Variabel	35
3.5 Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	36
3.5.1 Observasi.....	37
3.5.2 Tes	37
3.6 Validitas Dan Reabilitas Instrumen	38
3.6.1 Uji Validasi Soal	38
3.6.2 Uji Relabilitas Instrumen	38
3.7 Teknik Analisi Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil penelitian.....	43
4.1.1 Deksripsi lokasi dan subjek penelitian.....	43
4.1.2 Deskripsi data angket	46
4.1.3 Hasil data dan hasil tes.....	49
4.1.4 Hasil penelitian angket kelas.....	51
4.2 Hasil belajar kelas	55
4.3 Uji validasi	57
4.4 Pengujian reliabilitas.....	59
4.5 Uji hipotesis	60
4.6 Pembahasan hasil penelitian	62
4.7 Keterbatasan penelitian	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	71
5.2.1 Bagi Guru pendidikan agama katolik	71
5.2.2 Bagi sekolah SDK santo yusuf madiun	71
5.2.3 bagi penelitian selanjutnya.....	71
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR SINGKATAN

- KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal
- ZPD : Zone Of Proximal Development

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar belum optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan metode *role playing* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDK Santo Yusuf Madiun, dengan sampel sebanyak 24 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap metode *role playing* dan hasil belajar siswa setelah penerapan metode tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 86,56% dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran. Selain itu, hasil tes belajar menunjukkan nilai rata-rata sebesar 84,16 yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Pengaruh metode *role playing* terlihat pada meningkatnya keterlibatan siswa, minat belajar, pemahaman materi, dan pencapaian hasil belajar siswa.

Kata kunci: Role Playing, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Katolik

ABSTRACT

The background of this study is based on the low student learning outcomes in Catholic Religious Education caused by the use of conventional teaching methods that lack active student involvement. Teacher-centered learning tends to reduce students' motivation and makes it difficult for them to understand the material deeply. Therefore, an innovative and interactive learning method is needed, one of which is the role playing method.

The purpose of this study is to determine the effect of the application of the role playing method on improving student learning outcomes in Catholic Religious Education at SDK Santo Yusuf Madiun.

This research uses a quantitative approach with a one-shot case study design. The study was conducted in one class as the experimental group without a control group and without a pretest. Data were collected through learning outcome tests and questionnaires, then analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed-Rank test to test the hypothesis.

The results of the study show that the application of the role playing method has a positive effect on student learning outcomes. This is proven by the average student score of 84.16, which is above the Minimum Completeness Criteria (KKM) of 75. In addition, the hypothesis test result shows a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the hypothesis is accepted. Thus, the role playing method is effective in improving student learning outcomes and participation in Catholic Religious Education.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes, Catholic Religious Education

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Katolik merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar dan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual kepada peserta didik agar mereka dapat menginternalisasi dan mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Komkat KWI, 2008: 2 & 4). Namun, metode pembelajaran yang diterapkan dalam pendidikan agama sering kali masih bersifat konvensional, seperti ceramah, yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Dakhi, 2020:248).

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan 4C (*Communicative, Collaborative, Critical Thinking, dan Creativity*) untuk menghadapi tantangan dunia modern (Joenady dalam Putri, 2024:39). Salah satu metode yang dapat meningkatkan keterampilan ini adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial (Arends, 2012: 210).

Role playing tidak hanya memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga melatih mereka dalam berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam tim (Sholikha & Fitriyati, 2021:2410). Selain itu, metode ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep agama

dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Kittermann dalam Putri, 2024:40).

Dalam pembelajaran Agama Katolik, masalah yang sering ditemukan adalah pendekatan yang kurang memadai untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. Beberapa siswa mungkin lebih suka metode visual atau praktis, sementara yang lain lebih cocok dengan pembelajaran berbasis teks atau diskusi. Hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam pemahaman konsep-konsep agama yang disampaikan. Selain itu, seringkali materi yang disajikan terasa abstrak dan sulit dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka tidak merasa relevansi antara ajaran agama dan kehidupan mereka. Ketidakmampuan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman hidup ini menjadi salah satu hambatan besar dalam pemahaman agama secara mendalam dan aplikatif dalam konteks kehidupan mereka (Suryadi, 2021: 58).

Dalam konteks pembelajaran di SDK Santo Yusuf Madiun, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Di antaranya adalah rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru, serta minimnya interaksi antara guru dan siswa yang menyebabkan proses belajar bersifat satu arah. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70 (Putri, 2024:39). Permasalahan tersebut mencerminkan perlunya pembaruan metode

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan agar siswa lebih termotivasi dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Wina Sanjaya (2016), metode ceramah menempatkan guru sebagai sumber utama informasi, sedangkan siswa lebih banyak berperan sebagai penerima pasif. Dalam kondisi tersebut, proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah karena interaksi didominasi oleh penjelasan guru tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk bertanya, berdiskusi, maupun mengembangkan pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga perhatian dan motivasi belajar dapat menurun. Jika penggunaan metode ceramah dilakukan secara terus-menerus tanpa dikombinasikan dengan metode lain yang lebih partisipatif, maka hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi dan kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa metode *role playing* mampu mengintegrasikan tiga ranah hasil belajar sekaligus, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu menunjukkan sikap sosial dan tindakan nyata sesuai nilai Kristiani dalam kegiatan kelompok. Temuan ini didukung oleh teori *experiential learning* Ariani dalam David Kolb (2018:9), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa mengalami, merefleksikan, memahami, dan menerapkan pengalaman belajar secara langsung (Ariani, 2018: 9).

Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70 (Putri, 2024:39). Permasalahan tersebut mencerminkan perlunya pembaruan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan agar siswa lebih termotivasi dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik diyakini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk memainkan peran dalam suatu situasi yang relevan dengan materi yang dipelajari sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Setiawati, 2016:325). Selain itu, metode *role playing* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim melalui interaksi yang aktif dalam kelompok (Nurhasanah et al., 2016:115).

Selain manfaat akademik, metode *role playing* juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan psikologis siswa. Dengan berperan dalam skenario yang berbeda, siswa dapat mengembangkan empati, kreativitas, serta kemampuan berpikir reflektif dalam menghadapi situasi sosial yang kompleks (Syamsiara & Aldi, 2023:85). Metode ini membantu siswa memahami nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan nyata sehingga mereka dapat lebih mudah mengaplikasikannya dalam keseharian mereka.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Katolik,

dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis peran lebih mudah memahami konsep dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif seperti ceramah (Tarigan, 2021:2295). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam strategi pengajaran agar lebih menarik dan relevan bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi tenaga pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan dasar teoritis bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan maupun perbandingan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

1.4.2. Secara Praktis

1.4.2.1. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan memudahkan pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran

yang lebih inovatif dan menarik. Dengan metode *role playing*, diharapkan pendidik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

1.4.2.2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Agama Katolik dengan lebih baik, meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran, serta mengembangkan bakat dan minat mereka melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Dengan metode ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

1.4.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran interaktif dan efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teoritis di bidang pendidikan, khususnya dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif melalui integrasi metode *role playing* dengan pemanfaatan media digital secara interaktif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para peneliti selanjutnya dapat menggali lebih dalam berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas metode *role playing* serta mengembangkannya agar lebih optimal dalam berbagai konteks

pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini juga dapat dijadikan bahan perbandingan dan inspirasi untuk penelitian selanjutnya yang menyoroti inovasi pembelajaran berbasis pengalaman, interaksi langsung, dan tentunya media digital.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *one-shot case study*, yaitu salah satu bentuk desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) yang hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding (kontrol) dan tanpa pengukuran awal (*pretest*). Dalam desain ini, sekelompok peserta didik diberikan perlakuan secara langsung, yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing* yang dikombinasikan dengan media digital interaktif. Setelah perlakuan diterapkan, dilakukan pengukuran hasil belajar melalui *posttest* guna mengevaluasi dampak langsung dari metode pembelajaran tersebut terhadap capaian kognitif siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui sejauh mana intervensi pembelajaran mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan ini dianggap relevan untuk mengamati respons siswa terhadap suatu strategi pembelajaran tertentu dalam konteks kelas secara langsung (Sugiyono, 2017; Creswell, 2012).

1.6. Sistematika dan Alur Penelitian

Penelitian ini disusun dalam beberapa bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta

sistematika penelitian. Pendahuluan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan alasan pentingnya penelitian ini dilaksanakan.

Bab II Kajian Pustaka Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian, termasuk konsep-konsep mengenai hasil belajar, metode *role playing*, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Kajian pustaka ini bertujuan untuk memberikan dasar teori yang kuat bagi penelitian serta mengidentifikasi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III Metode Penelitian Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan. Penjelasan dalam bab ini bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan secara sistematis dan dapat diuji validitas serta reliabilitasnya.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data yang telah dikumpulkan. Data hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik serta dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Selain itu, bab ini juga membahas temuan penelitian dengan menghubungkannya pada teori yang telah dikaji sebelumnya.

Bab V Kesimpulan dan Saran Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian. Kesimpulan yang disajikan merupakan jawaban dari rumusan

masalah penelitian, sedangkan saran ditujukan bagi pihak-pihak terkait untuk pengembangan metode pembelajaran di masa mendatang.

1.7. Batasan Istilah

1.7.1. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam suatu skenario simulatif yang menyerupai situasi nyata. Dalam metode ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan peran-peran tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, memperkuat keterkaitan antara teori dan praktik, serta mengembangkan keterampilan interpersonal dan emosional.

Metode *role playing* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial (Arends, 2012: 210). Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami langsung materi yang dipelajari melalui interaksi dan simulasi situasi nyata. Menurut Joyce & Weil (2016:189), metode *role playing* dapat melibatkan siswa dengan skenario, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan menggunakan metode ini, siswa juga dapat mengembangkan empati terhadap peran yang dimainkan serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan gagasan.

1.7.2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengalami proses pembelajaran (Sudjana, 2011:2). Hasil belajar siswa diukur melalui evaluasi akademik yang mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan materi. Menurut Bloom (1956), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan dan tindakan). Keberhasilan pembelajaran dapat dinilai berdasarkan sejauh mana siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam setiap domain tersebut.

1.7.3. Pendidikan Agama Katolik

Pendidikan Agama Katolik adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai iman Katolik dalam kehidupan siswa, sehingga mereka dapat menginternalisasi dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari (Komkat KWI, 2008: 2 & 4). Pendidikan ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan moral peserta didik sesuai dengan ajaran Katolik. Menurut dokumen Gereja Katolik, pendidikan agama harus membantu siswa dalam memahami dan menghayati nilai-nilai Injili, serta membimbing mereka dalam kehidupan beriman yang lebih bermakna.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Hasil Belajar

2.1.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ukuran pencapaian peserta didik dalam memahami, menguasai, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Lebih dari sekadar hasil akademik, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa sebagai dampak dari proses belajar, mencakup perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Arikunto, (2022: 133) Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Somayana, 2020: 468) hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup pemahaman dan penerapan konsep; afektif berkaitan dengan pembentukan sikap, nilai, dan emosi; sementara ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan fisik dan praktik.

Namun dalam praktiknya, penerapan pembelajaran yang menyeimbangkan ketiga ranah ini masih menghadapi tantangan. Handayani et al. (2018) menemukan bahwa guru cenderung lebih menitikberatkan pada ranah kognitif, dengan porsi yang minim pada afektif dan psikomotorik. Studi oleh Sotto (2021) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kolaboratif secara signifikan meningkatkan capaian kognitif dan afektif,

meskipun perlu penguatan pada aspek psikomotorik. Temuan ini mendukung gagasan *whole child education*, yang menghendaki pembelajaran tidak hanya fokus pada akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan hidup.

Teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky tetap relevan untuk mendukung pendekatan pembelajaran yang menyeluruh. Piaget menekankan pentingnya pengalaman langsung sesuai tahap perkembangan kognitif siswa, sedangkan Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam mengembangkan potensi siswa melalui *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam konteks ini, pendekatan seperti *role playing* menjadi alternatif yang efektif karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif (memahami peran dan nilai), afektif (menghayati situasi), dan psikomotorik (melakukan aksi). Selain itu, *ARCS Motivational Model* dari John Keller juga relevan untuk ranah afektif, karena menekankan pentingnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Slavin (2018:145) memperkuat bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan, motivasi siswa, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif, reflektif, dan aplikatif. Metode yang bersifat aktif dan kontekstual seperti *role playing* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa, serta

memberikan ruang bagi mereka untuk membangun makna melalui pengalaman nyata.

Dengan demikian, hasil belajar yang optimal tidak cukup dicapai melalui penguasaan materi secara kognitif saja, tetapi harus dibarengi dengan pembentukan sikap dan penguatan keterampilan melalui strategi pembelajaran yang mendalam dan kontekstual. Pendekatan holistik dalam pendidikan menjadi penting agar siswa berkembang secara utuh dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat.

2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan cerminan dari berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar dirinya (faktor eksternal). Pemahaman terhadap faktor-faktor ini penting agar proses pembelajaran dapat dirancang secara efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Menurut Slameto dalam (Yogi Fernando et al., 2024: 66) faktor internal mencakup aspek fisiologis seperti kondisi kesehatan, dan aspek psikologis seperti motivasi, minat, perhatian, dan kecerdasan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, ketersediaan sarana prasarana, serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Salah satu faktor internal yang sangat memengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar. Hamzah B. Uno dalam (Yogi Fernando et al., 2024b: 292) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan internal

yang menentukan intensitas, arah, dan ketekunan perilaku belajar siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih tekun, aktif, dan memiliki daya tahan yang lebih besar dalam menghadapi kesulitan belajar. Dalam kaitannya dengan ini, teori ARCS Model yang dikembangkan oleh John Keller memberikan kerangka yang relevan, di mana motivasi belajar dipengaruhi oleh empat elemen utama: *attention* (perhatian), *relevance* (keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa), *confidence* (percaya diri dalam belajar), dan *satisfaction* (kepuasan atas hasil belajar). Lingkungan belajar yang mendukung, baik dari sisi fisik maupun emosional, juga turut memperkuat motivasi dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal ini *role playing*, mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami situasi pembelajaran secara langsung melalui peran-peran tertentu, sehingga tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga melalui praktik konkret yang lebih membekas dalam ingatan. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial (Lestari et al., 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan produk dari kombinasi antara faktor internal seperti motivasi, minat, dan kemampuan kognitif, serta faktor eksternal seperti lingkungan

belajar dan metode pengajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi siswa, serta memilih pendekatan yang dapat mengintegrasikan pengalaman belajar, interaksi sosial, dan relevansi materi. Salah satu pendekatan yang memenuhi kriteria ini adalah metode *role playing*, yang tidak hanya mendukung pencapaian akademik tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan karakter siswa secara menyeluruh.

2.2. Metode Pembelajaran

2.2.1. Definisi Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pemilihan metode yang tepat menjadi faktor kunci dalam menentukan kualitas proses belajar mengajar, karena metode yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi belajar, serta memperkuat pemahaman terhadap materi. Menurut Sani (2019), metode pembelajaran bukan hanya soal penyampaian isi, tetapi juga tentang menciptakan interaksi yang bermakna antara guru, siswa, dan materi ajar.

Dalam ranah teori, konstruktivisme menjadi landasan utama yang relevan untuk memahami pentingnya metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Jean Piaget menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara bertahap melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman konkret, yang harus disesuaikan dengan tahap perkembangan

kognitifnya. Sementara itu, Lev Vygotsky memperluas konsep ini melalui teori *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yang menekankan bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika siswa didampingi oleh guru atau teman sebaya dalam menyelesaikan tugas yang belum dapat mereka kerjakan sendiri. Dalam konteks ini, metode seperti *role playing* sangat ideal, karena memungkinkan interaksi sosial, kolaborasi, dan pemaknaan pengalaman secara langsung (Lestari et al., 2024).

Sejalan dengan pandangan ini, David Kolb melalui teori pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) mengemukakan bahwa belajar terjadi melalui siklus: mengalami, merefleksi, berpikir, dan bertindak. Metode *role playing* memenuhi keempat tahapan ini karena siswa mengalami situasi nyata melalui peran, merenungkannya, mengaitkan dengan konsep yang dipelajari, lalu menginternalisasi nilai dan sikap. Ini sangat relevan dalam pembelajaran Agama Katolik, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan doktrinal, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Katolik dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, (Sholihah & Kurniawan, 2016: 4) menegaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk strategi pembelajaran, motivasi siswa, serta lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan mendorong partisipasi aktif (Nasution, 2017: 10). Dalam hal ini, *role playing* terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik,

tetapi juga aspek afektif seperti empati, keberanian berpendapat, dan kemampuan mengambil keputusan dalam konteks moral.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Lingkungan belajar yang positif turut berpengaruh terhadap peningkatan motivasi serta kedisiplinan belajar. Tingginya motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Surakhmad 1990) dalam (Nasution, 2017: 10).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat strategis dalam mengarahkan, membimbing, dan menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tersebut (Kustina, 2021: 32). Dalam *role playing*, siswa dihadapkan pada dilema nyata atau situasi sosial yang menuntut respons berdasarkan nilai-nilai tertentu. Ini memberikan ruang yang luas bagi refleksi moral dan spiritual, khususnya dalam konteks pelajaran agama yang menekankan internalisasi nilai dan pembentukan karakter.

Dengan demikian, pemilihan metode *role playing* dalam pembelajaran Agama Katolik bukan semata-mata untuk membuat suasana kelas lebih menarik, tetapi berakar pada prinsip-prinsip pendidikan modern yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan dan nilai. Strategi ini juga sesuai dengan misi pendidikan

Katolik yang menekankan formasi intelektual sekaligus pertumbuhan iman dan moral.

2.3. Bermain Peran (*Role Playing*)

2.3.1. Definisi Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan strategi pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan diri melalui peran tertentu dalam skenario terstruktur. *Role playing* yaitu model pembelajaran bermain peran yang akan menuntun dan membantu siswa untuk melatih bicara dengan cara bermain peran seperti yang ada pada di kehidupan nyata Saputri & Yamin, (2022). Menurut Rambe & Apriani (2021) Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif pada pembelajaran dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta didik. Strategi ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky, di mana pembelajaran terjadi secara optimal saat siswa berinteraksi secara sosial dan membangun pemahaman melalui pengalaman konkret dalam zona perkembangan proksimal.

Selain itu, *role playing* juga relevan dengan teori belajar sosial dari Albert Bandura, yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat terjadi melalui observasi dan peniruan perilaku orang lain. Dalam aktivitas bermain peran, siswa mengamati, meniru, dan merefleksikan tindakan yang diperankan oleh dirinya atau teman sekelasnya, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman terhadap konsep dan nilai yang diajarkan.

Metode ini tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga meningkatkan empati, komunikasi, serta kemampuan pemecahan masalah dalam konteks nyata. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran *experiential learning* menurut Kolb, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Sementara itu, Andri Kurniawan (2022:77) menyatakan bahwa “Role Playing atau bermain peran adalah satu metode pengajaran yang berdasarkan pengalaman karena siswa mengekspresikan perasaannya tanpa dibatasi kata atau gerak”.

Dengan demikian, metode *role playing* merupakan pendekatan pembelajaran yang komprehensif karena secara simultan mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman konsep), afektif (penghayatan nilai), dan sosial (interaksi interpersonal). Strategi ini menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bermakna, tetapi juga transformatif bagi siswa, khususnya dalam konteks pendidikan nilai dan moral seperti dalam pelajaran Agama Katolik.

2.3.2. Langkah-Langkah Bermain (*Role Playing*)

Menurut Hamzah B. Uno dalam (Karnia et al., 2023) berpendapat bahwa prosedur Role Playing (Bermain Peran) terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

1) Persiapan.

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan

menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

2) Memilih pemain (partisipan).

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang memakan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

3) Menata panggung.

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya, siapa dulu yang akan muncul, kemudian diikuti siapa dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk

dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri

- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

- 5) Selanjutnya permainan peran dimulai.

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

- 7) Permainan ulang.

Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik.

Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

- 8) Diskusi dan evaluasi tahap kedua.

Dalam hal ini lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat dijadikan bahan diskusi.

- 9) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

2.3.3. Kelemahan dan Kelebihan *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Kelebihan metode ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sementara kelemahannya dapat berupa kendala teknis dalam pelaksanaan dan keterbatasan pemahaman siswa terhadap peran yang dimainkan. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai kelemahan dan kelebihan metode *role playing*.

2.3.4. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Meskipun metode *role playing* menawarkan keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kontekstual, penerapannya dalam Pendidikan Agama Katolik juga menghadapi sejumlah tantangan. Djamarah dalam (Karnia et al., 2023) menyebutkan bahwa metode ini membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional dan tidak semua siswa merasa percaya diri atau mampu memainkan peran secara maksimal.

Dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Katolik, keterbatasan dalam penghayatan peran dapat mengurangi efektivitas metode ini. Jika siswa tidak mampu menjiwai karakter atau memahami makna moral dari peran yang dimainkan, proses internalisasi nilai menjadi kurang optimal.

Suprijono (2017) menekankan pentingnya perencanaan yang matang agar role playing tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi benar-benar mencerminkan situasi moral yang relevan. Guru perlu merancang skenario yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan memberikan bimbingan agar nilai-nilai ajaran Kristus dapat diambil secara reflektif dari pengalaman bermain peran tersebut.

2.3.5. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode role playing berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Katolik karena melibatkan siswa secara aktif dalam memahami nilai-nilai iman dan moral Katolik. Dengan memainkan peran dalam kisah-kisah Kitab Suci atau situasi sosial, siswa dapat menghayati ajaran seperti kasih, pengampunan, dan keadilan secara konkret (Arends, 2012).

Selain itu, metode role playing menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sangat penting dalam pembentukan karakter Katolik sejak dini. Joyce dan Weil (2016) menekankan bahwa pendekatan ini tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga mendorong siswa merasakan dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Djamarah dalam (Karnia et al., 2023) menyebutkan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui metode ini dapat meningkatkan motivasi

dan memudahkan penyerapan nilai moral dan spiritual. Oleh karena itu, role playing menjadi strategi pembelajaran yang efektif, reflektif, dan kontekstual dalam mendukung pengembangan sikap iman peserta didik.

2.3.6. Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Role Playing

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan, yang mencakup tiga ranah esensial: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dan ajaran; ranah afektif mencakup pembentukan sikap, nilai, dan spiritualitas; sementara ranah psikomotorik berkaitan dengan penguasaan keterampilan dan tindakan nyata (Somayana, 2020: 468). Dalam konteks pembelajaran Agama Katolik, ketiga ranah ini sangat penting untuk mengembangkan iman yang tidak hanya dipahami, tetapi juga dirasakan dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode *role playing* secara strategis mendukung pengembangan hasil belajar secara menyeluruh. Melalui simulasi peran yang kontekstual, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang memungkinkan mereka mengalami langsung nilai-nilai katolik seperti kasih, pengampunan, pengorbanan, dan pelayanan. Dalam penelitian oleh (Putri dan Kurniawan 2021), role playing terbukti mampu meningkatkan capaian siswa, terutama dalam ranah afektif dan psikomotorik, karena memberikan ruang eksplorasi emosi, empati, dan tindakan moral secara praktis.

Pendekatan ini sangat sejalan dengan teori *experiential learning* Kolb dalam (Ariani, 2018: 9), yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa mengalami, merefleksikan, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Role playing memenuhi semua tahapan ini siswa mengalami peran, merefleksikan nilai-nilai, memahami pesan moral, lalu menerapkannya dalam bentuk tindakan dan sikap hidup. Ini penting dalam pendidikan agama, di mana pemahaman doktrinal harus sejalan dengan pembentukan karakter.

Selain itu, pendekatan ini juga mendukung teori pembelajaran berbasis nilai (*value-based education*), yang mendorong siswa untuk membangun integritas moral dan spiritual melalui internalisasi nilai-nilai universal dan ajaran iman. *Role playing* mendorong siswa tidak hanya untuk mengerti "apa yang benar", tetapi juga untuk melatih diri bertindak benar, menjadikan pembelajaran agama lebih bermakna dan transformatif.

Penguatan hasil belajar melalui role playing juga dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran humanistik (Rogers), di mana siswa dipandang sebagai pribadi utuh yang perlu diberi ruang untuk tumbuh dalam suasana empati, penerimaan, dan aktualisasi nilai-nilai diri. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar secara akademik, tetapi juga tumbuh dalam ranah emosional dan spiritual.

Dengan demikian, penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Agama Katolik bukan hanya sebagai alternatif metode aktif, tetapi sebagai pendekatan yang selaras dengan esensi pendidikan iman.

Melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang bermakna, siswa dibantu untuk memahami, menghidupi, dan mengaktualisasikan nilai-nilai ajaran Kristus secara utuh dalam kehidupan nyata.

2.3.7. Relevansi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Agama Katolik

Metode role playing sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Agama Katolik, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung mengalami nilai-nilai Katolik seperti kasih, pengampunan, dan pelayanan. Menurut teori Humanistik, yang dikemukakan oleh Maslow, pembelajaran yang melibatkan pengalaman pribadi dan aktualisasi diri dapat membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara penuh (Syarifuddin, 2022). Dalam konteks ini, role playing memungkinkan siswa untuk merasakan makna moral dan spiritual dari ajaran agama, yang tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif, serta mendalam dalam membentuk karakter. Hal ini sejalan dengan pandangan Maslow tentang pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran yang dapat mendukung aktualisasi diri siswa.

Selain itu, teori *Multiple Intelligences* yang dikembangkan oleh Gardner juga mendukung penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Agama Katolik. Gardner berpendapat bahwa manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, yang sangat relevan dengan pembelajaran agama yang berbasis pada interaksi sosial dan pemahaman diri (Sundari, 2024). Melalui role playing, siswa dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka

dengan berperan sebagai tokoh-tokoh dalam kisah Alkitab, sehingga mereka tidak hanya belajar tentang ajaran agama tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sosial sehari-hari. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih holistik dan menyeluruh.

Teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura juga sangat relevan dengan metode *role playing*, karena siswa belajar melalui pengamatan, imitasi, dan model perilaku (Tullah & Amiruddin, 2020). Dalam konteks pembelajaran Agama Katolik, *role playing* memungkinkan siswa untuk mengamati dan meniru perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama, seperti kasih dan empati, yang dapat diterapkan dalam interaksi sosial mereka. Pengalaman belajar melalui pengamatan ini memperkuat pembelajaran nilai-nilai moral dalam Agama Katolik, yang diajarkan melalui model perilaku yang dimainkan dalam *role playing*, yang juga sejalan dengan prinsip teori Belajar Sosial.

Dengan demikian, *role playing* tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter Katolik, yang menjembatani antara pemahaman kognitif terhadap ajaran agama dan internalisasi nilai-nilai dalam perilaku sehari-hari. Di sekolah dasar Katolik seperti SDK Santo Yusuf Madiun, pendekatan ini menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun praktik hidup beriman.

2.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terkait penerapan metode role playing dalam pembelajaran Agama Katolik memberikan berbagai wawasan mengenai efektivitas dan tantangan dalam penggunaannya. Beberapa studi menyoroti bagaimana metode ini dapat memperdalam pemahaman nilai-nilai keagamaan, meningkatkan keterampilan sosial, serta membentuk karakter siswa, sementara penelitian lain fokus pada pengembangan kompetensi interkultural dan motivasi belajar. Dalam sub bab ini, akan dibahas beberapa penelitian yang relevan untuk memberikan gambaran tentang penerapan metode role playing dalam konteks pendidikan agama Katolik.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Perbedaan
1.	Tarihoran, Emmeria	Penerapan Metode Role Playing dalam Kurikulum Pastoral: Memperdalam Penghayatan Nilai-Nilai Keagamaan dan Kepedulian Sosial	Fokus utama dari penelitian ini adalah pada penerapan role playing dalam kurikulum pastoral untuk mendalami nilai-nilai keagamaan dan moral, serta meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mahasiswa. Penelitian ini mengarah pada pembentukan karakter dan penghayatan nilai-nilai keagamaan.
2.	Sitepu, Dita Rila & Lumbanbatu, Johannes	Kreativitas Guru Pendidikan Agama Katolik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Katolik 2 Kabanjahe	Penelitian ini mengkaji bagaimana kreativitas guru dalam mengajar, dengan role playing sebagai salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokusnya lebih pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa melalui penggunaan metode pengajaran yang variatif, termasuk role playing.
3.	Lumbanbatu, Johannes Sohirimon & Sigalingging, Esra Pelita	Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Katolik di SMA St. Antonius Bangun Mulia Medan	Penelitian ini mengkaji kreativitas kepala sekolah dalam meningkatkan motivasi guru Pendidikan Agama Katolik, dengan penggunaan role playing sebagai salah satu metode kreatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berbeda dengan yang lain, fokusnya lebih pada peran kepemimpinan dalam pembelajaran.

2.5. Kerangka Pikir



Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan bahwa selama ini banyak siswa kurang aktif saat pembelajaran Agama Katolik berlangsung. Rendahnya keaktifan ini berdampak pada pemahaman materi yang kurang mendalam dan hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan seringkali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan memacu siswa untuk terlibat secara aktif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Role Playing*.

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran aktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa,

menumbuhkan empati, serta memperdalam pemahaman materi melalui pengalaman langsung. Dalam konteks pembelajaran Agama Katolik, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati nilai-nilai ajaran Kristiani melalui peran tertentu yang mencerminkan kisah Alkitab, kehidupan para tokoh suci, atau situasi moral sehari-hari.

Secara teoritis, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan daya ingat, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui indikator kemampuan kognitif siswa berdasarkan nilai tes atau evaluasi belajar setelah penerapan metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji hubungan antara variabel bebas (X) yaitu metode *role playing*, dengan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Katolik. Dengan menggunakan *One-Shot Case Study*, peneliti ingin mengetahui seberapa baik capaian hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Dengan demikian, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah: Jika metode *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran Agama Katolik, maka diharapkan siswa dapat memperoleh hasil belajar dengan kategori baik atau sangat baik.

2.6. Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

- **H₀ (Hipotesis Nol):** Hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan metode *Role Playing* tidak mencapai kategori baik atau sangat baik.
- **H₁ (Hipotesis Alternatif):** Hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan metode *Role Playing* mencapai kategori baik atau sangat baik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis atau Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-shot case study*, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun. Menurut Sugiyono (2019:13), pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan data berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam desain *one-shot case study*, kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa metode *role playing*, kemudian dilakukan pengukuran hasil belajar setelah perlakuan tanpa adanya pretest maupun kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk melihat dampak langsung penerapan metode pembelajaran terhadap pencapaian belajar siswa setelah intervensi dilakukan.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid, pemilihan tempat dan waktu penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan faktor lingkungan belajar serta jadwal akademik yang berlaku di sekolah tempat penelitian berlangsung.

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Santo Yusuf Madiun. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki kurikulum yang sesuai dengan tujuan penelitian, serta karakteristik siswa yang mendukung implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran.

3.2.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, mulai dari persiapan, pelaksanaan eksperimen, hingga pengumpulan dan analisis data. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen penelitian dan koordinasi dengan pihak sekolah. Pelaksanaan eksperimen dilakukan dalam beberapa pertemuan sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah itu, pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing*.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDK Santo Yusuf Madiun. Populasi ini dipilih karena siswa pada tingkat ini sudah memiliki kemampuan kognitif yang cukup untuk memahami dan terlibat dalam metode pembelajaran *role playing*.

3.3.1. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019:81). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas yang dipilih secara sengaja sebagai subjek eksperimen, yaitu siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Karena desain yang digunakan adalah *one-shot case study*, penelitian ini tidak melibatkan kelas kontrol maupun pretest, melainkan hanya mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

3.3.2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan memilih satu kelas yang memiliki karakteristik representatif, seperti jumlah siswa, tingkat kemampuan akademik, dan kondisi pembelajaran yang relatif stabil. Pemilihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan metode *role playing* dapat merefleksikan pengaruh metode tersebut secara lebih objektif, meskipun tanpa perbandingan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, potensi bias akibat faktor luar dapat diminimalkan dalam desain *one-shot case study* ini.

3.4. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan batasan yang jelas dan terukur terhadap setiap variabel dalam penelitian. Dengan adanya definisi operasional, variabel dapat diidentifikasi secara konkret dan diukur

secara objektif, sehingga memudahkan dalam proses analisis data dan interpretasi hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang dikaji. Pertama, variabel independen (X) adalah metode *role playing*, yaitu suatu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam skenario yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran. Melalui simulasi peran ini, siswa diharapkan memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dan kontekstual, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Kedua, variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa. Dalam desain *one-shot case study*, hasil belajar diukur hanya setelah penerapan metode *role playing*, tanpa adanya pretest. Instrumen yang digunakan berupa tes evaluasi akhir yang mencakup aspek kognitif dan didesain untuk mencerminkan pencapaian siswa setelah menerima pembelajaran berbasis *role playing*. Nilai dari tes ini menjadi indikator sejauh mana metode *role playing* berdampak terhadap hasil belajar siswa.

3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu metode yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan guna menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Ary, Jacobs, & Sorensen, 2010:45). Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. Kedua metode ini dipilih karena dapat memberikan

gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

3.5.1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan yang sistematis terhadap objek atau fenomena tertentu untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan. Menurut John W. Creswell menjelaskan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan peneliti yang secara langsung mengamati perilaku, tindakan, atau kejadian dalam setting alami di mana fenomena tersebut terjadi (Creswell W John, 2007).

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai perilaku dan kondisi lingkungan penelitian.

Oleh sebab itu, teknik observasi dapat menjamin suatu proses pengukuran dan evaluasi yang tidak merusak atau mengganggu saat kegiatan berlangsung dari kelompok maupun individu yang diamati

3.5.2. Tes

Menurut Arikunto (2010), tes digunakan untuk mengevaluasi seberapa jauh peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan, dengan bentuk tes yang bisa berupa pilihan ganda, isian singkat, atau esai. Dalam penelitian ini, tes dilakukan hanya satu kali setelah perlakuan diberikan, untuk melihat apakah terdapat perubahan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebagai dampak dari metode pembelajaran atau intervensi yang diterapkan. Meskipun hanya dilakukan satu kali pengukuran, tes ini

harus memiliki validitas yang baik untuk memastikan bahwa tes tersebut mengukur hasil belajar yang dimaksudkan. Selain itu, reliabilitas tes juga harus dijaga agar hasil yang diperoleh konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan menggunakan tes dalam pendekatan *one-shot case study*, peneliti dapat memperoleh data kuantitatif yang menggambarkan sejauh mana perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan atau intervensi tertentu.

3.6. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur dapat memberikan data yang akurat dan dapat dipercaya, meskipun hanya digunakan satu kali pengukuran seperti dalam desain *one-shot case study*. Uji validitas dan reliabilitas ini penting agar hasil penelitian benar-benar mencerminkan kondisi aktual dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.6.1. Uji Validitas Soal

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur apa yang dimaksud untuk diukur. Salah satu jenis validitas yang umum digunakan dalam penelitian adalah validitas isi (*content validity*), yang menguji apakah setiap aspek dalam instrumen mewakili keseluruhan aspek yang diukur (Cohen, Manion, & Morrison, 2018).

Validitas isi dapat diuji dengan meminta pendapat atau penilaian dari para ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang yang relevan. Para

ahli ini akan menilai apakah butir-butir soal dalam instrumen tersebut mencakup seluruh indikator yang telah ditetapkan dalam konsep yang ingin diukur.

Untuk menghitung validitas instrumen secara numerik, bisa dilakukan menggunakan validitas konstruk yang menggunakan korelasi antar item, biasanya dengan rumus *Pearson's Product-Moment Correlation* atau *Spearman Rank Correlation* (jika data ordinal). Berikut rumus untuk validitas konstruk:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi Pearson

n = jumlah sampel

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara skor x dan y

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor y

3.6.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas mengukur konsistensi atau kestabilan hasil yang diperoleh dari instrumen. Reliabilitas tinggi berarti instrumen memberikan

hasil yang konsisten ketika digunakan pada waktu yang berbeda atau pada sampel yang berbeda (Cronbach, 1951).

Salah satu cara untuk menguji reliabilitas instrumen adalah dengan menggunakan Koefisien *Alpha Cronbach*. Uji ini mengukur konsistensi internal dari instrumen, yaitu sejauh mana setiap item dalam instrumen memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur variabel yang sama. Koefisien *Alpha Cronbach* dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{N}{N - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_{Yi}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Keterangan :

α = Koefisien reliabilitas

N = Jumlah item dalam instrumen

σ_{Yi}^2 = Varians dari setiap item dalam instrumen

σ_X^2 = Varians total instrumen

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian

Aspek	Indikator Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kognitif	Memahami isi materi dan peran yang dimainkan	Menyampaikan isi peran dengan tepat dan sesuai materi, tanpa kesalahan	Sebagian besar isi peran sesuai, ada kesalahan kecil	Isi peran cukup sesuai, beberapa bagian tidak tepat atau dilupakan	Tidak memahami isi peran atau menyimpang dari materi

Afektif	Menunjukkan sikap empati dan sopan santun selama bermain peran	Sangat menunjukkan empati, penuh hormat terhadap teman, dan sopan selama bermain peran	Menunjukkan empati dan sopan santun meskipun kadang kurang konsisten	Cukup sopan namun kurang menunjukkan empati atau tidak konsisten	Tidak menunjukkan empati, tidak sopan atau sering mengganggu teman
Psikomotorik	Ekspresi wajah, intonasi suara, dan gerakan sesuai dengan peran yang dimainkan	Sangat ekspresif, suara jelas, gerakan mendukung peran secara maksimal	Ekspresi dan suara cukup baik, ada usaha menyesuaikan peran	Kurang ekspresif, suara kurang jelas, gerakan terbatas	Tidak ekspresif, suara sangat pelan/tidak terdengar, tidak sesuai peran
Partisipasi	Terlibat aktif dalam kelompok dan proses latihan	Aktif berkontribusi, membantu teman, dan terlibat penuh dalam latihan dan pementasan	Terlibat cukup baik dalam kelompok dan latihan	Terlibat sesekali dalam latihan atau perlu dibimbing agar aktif	Pasif, tidak terlibat atau sering menghindari dari latihan

3.7. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dari instrumen angket dan tes akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Teknik ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik utama dari data yang telah dikumpulkan dan memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai distribusi dan pola-pola yang ada dalam data. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (mean), standar deviasi (standar deviation), serta frekuensi dan persentase dari masing-masing kategori atau kelompok data yang diperoleh.

Metode ini sangat berguna dalam penelitian pendidikan karena memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi saat ini atau hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran tertentu, seperti role playing. Dengan demikian, statistik deskriptif memungkinkan peneliti untuk menyajikan informasi yang lebih mudah dipahami dan memfasilitasi analisis lebih lanjut mengenai hubungan antara variabel yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2021), statistik deskriptif dapat digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dengan cara mengorganisasikan, meringkas, dan menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik sehingga memudahkan interpretasi hasil penelitian. Dengan demikian, teknik ini menjadi langkah awal yang penting dalam analisis data untuk memahami sejauh mana perubahan atau dampak dari metode pembelajaran yang diterapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDK Santo Yusuf Madiun, sekolah swasta Katolik yang beralamat di Jln Diponegoro No. 80, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan desain “*one shot case study*”, yakni terdapat suatu kelompok diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel yakni kelas IV sebagai kelas eksperimen. Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang dilaksanakan pada kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Santo Yusuf Madiun, sekolah swasta Katolik yang beralamat di Jalan Diponegoro No. 80, Madiun Lor, Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. Penelitian menggunakan desain *one shot case study*, yaitu satu kelompok siswa diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *role playing*, kemudian diamati hasilnya tanpa adanya kelompok pembandingan maupun pengukuran awal.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Kelas IV dipilih sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa dijadikan responden penelitian. Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

pada kelas IV dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* sebagai perlakuan dalam penelitian ini.

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan materi *Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain*. Selama pelaksanaan pembelajaran, metode *role playing* digunakan untuk membantu siswa memahami materi melalui kegiatan belajar sambil bermain serta keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang muncul, serta membimbing siswa dalam menjalankan peran sesuai dengan skenario pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan dan partisipasi siswa. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peneliti mengumpulkan data minat belajar siswa melalui angket sebagai dasar untuk analisis hasil penelitian. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai waktu dan materi pembelajaran pada setiap pertemuan, rincian pelaksanaan pembelajaran disajikan dalam Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1
Waktu dan Materi Pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Tanggal Penelitian	Waktu Penelitian	Kelas	Materi Pembelajaran
21 Oktober 2025	06.45-09.00	IV	Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain
22 September 2025			

Pembelajaran dilaksanakan 2 kali pertemuan, dimana pada pertemuan tersebut peneliti langsung menerapkan metode *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah memberi perlakuan, peneliti mengukur tingkat minat belajar siswa melalui tes dan angket. Metode *role playing* digunakan peneliti untuk menjelaskan dan mendalami materi tentang Aku Mengembangkan diri bersama orang lain dengan lebih mendalam secara menarik dengan metode belajar sambil bermain.

Total responden yang diberikan Angket sebanyak 24 responden Angket tersebut langsung diberikan kepada responden di sekolah pada bulan Oktober 2025, kemudian peneliti langsung menunggu pengisian tersebut tersebut. Apabila ada responden yang belum mengerti maka peneliti menjelaskan pernyataan angket tersebut dan dijawab langsung oleh responden. Dari 24 Angket yang dibagikan seluruhnya kembali dan tidak ada yang cacat sehingga kuesioner yang digunakan untuk analisis data sebanyak 24 (dua puluh empat) sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Pengumpulan Data

No	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1	Angket yang diserahkan	24	100 %
2	Angket yang tidak diisi	0	0 %
3	Angket yang diisi	24	100 %
Jumlah		24	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2025 (data diolah)

4.1.2 Deskripsi Data Angket

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan menerapkan perlakuan pembelajaran sesuai desain penelitian *one shot case study*. Pengukuran hasil belajar dilakukan satu kali setelah perlakuan diberikan melalui tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada pertemuan tersebut, peneliti menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *role playing*, yaitu dengan memainkan peran dalam berbagai situasi sosial. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pentingnya pengembangan diri bersama orang lain melalui sikap saling menasihati, saling menguatkan, serta membangun kebersamaan sebagaimana diajarkan dalam kitab suci.

Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam 4-5 kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh satu skenario singkat untuk diperankan. Skenario yang diberikan menggambarkan berbagai situasi yang berkaitan

dengan nilai kerja sama dan kebersamaan, antara lain: (1) seorang anak yang ingin mengerjakan tugas sendiri, kemudian dinasihati oleh temannya dengan sabar mengenai pentingnya saling membantu; (2) penekanan pada makna kebersamaan dengan pemahaman bahwa setiap individu memiliki kelebihan yang berbeda-beda; (3) pembagian tugas dalam kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota, seperti menggambar, mewarnai, menulis, dan mempresentasikan; (4) kerja sama dan saling memberi dukungan saat presentasi kelompok; serta (5) refleksi bersama setelah kegiatan, di mana peserta didik menyadari bahwa bekerja sama lebih menyenangkan dan menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan bekerja sendiri.

Penerapan metode *role playing* ini sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa. Setelah memberi perlakuan, peneliti mengukur tingkat partisipasi belajar siswa melalui tes dan angket. Metode *role playing* digunakan peneliti untuk menjelaskan dan mendalami materi. *Role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan Sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Bermain peran atau *role playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian

terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Melalui pendekatan Role Playing yang memberikan pengalaman konkret dan emosional bagi peserta didik untuk mengembangkan diri bersama orang lain melalui praktik kasih, empati, dan kerja sama dalam konteks sosial sehari-hari.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berasal dari satu kelas saja, yakni kelas eksperimen. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, kuisioner dan angket peserta didik terhadap penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah perlakuan yaitu penerapan metode *role playing*.

Tabel 4.3
Data Angket Kelas uji coba

No Responden	skor untuk butir item nomor									
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
7	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
8	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
9	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
10	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
11	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
12	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
13	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
14	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
15	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
16	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
17	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
18	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3
19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
21	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
23	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
24	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah	82	84	83	82	83	84	85	83	82	83
presentase	85,42 %	87,50 %	86,46 %	85,42 %	86,46 %	87,50%	88,54%	86,46%	85,42%	86,46%
rata-rata	86,56%									
skala Partisipasi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Hasil Penelitian, 2025 (data diolah)

Berdasarkan data dari tabel deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik mampu meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat pada skala minat siswa yang berskala tinggi.

4.1.3 Hasil Data dan Hasil Tes

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berasal dari satu

kelas. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket respon peserta didik terhadap penggunaan metode *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa SDK Santo Yusuf Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah perlakuan yaitu penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Hasil Tes kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Nilai Tes Kelas Eksperimen

Res	Nilai	Keterangan
R1	90	Lulus
R2	85	Lulus
R3	85	Lulus
R4	85	Lulus
R5	85	Lulus
R6	80	Lulus
R7	80	Lulus
R8	80	Lulus
R9	85	Lulus
R10	80	Lulus
R11	85	Lulus
R12	90	Lulus
R13	85	Lulus
R14	80	Lulus
R15	80	Lulus
R16	85	Lulus
R17	90	Lulus
R18	80	Lulus
R19	90	Lulus
R20	85	Lulus
R21	90	Lulus
R22	80	Lulus
R23	80	Lulus
R24	85	Lulus
N= 24	Rata-Rata	= 84,16%

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan Metode role playing memiliki nilai rata-rata 84, nilai rata-rata tersebut lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun yang bernilai 75. Berdasarkan data dari tabel deskripsi diatas, dapat diketahui bahwa siswa kelas IV pada materi Aku mengembangkan diri bersama orang lain memiliki nilai rata-rata 84. Nilai $84 > 75$ (KKM), sehingga dapat diberi kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

4.1.4 Hasil Penelitian Angket Kelas

Setelah dilakukan penelitian, yakni kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama katolik, maka diperoleh respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mengetahui adakah pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan statistik deskriptif, dimana setiap pernyataan dihitung persentasenya yang kemudian dilihat skala minat. Adapun hasil analisis angket kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Hasil Analisis Angket Kelas Eksperimen

Res	Jumlah skor	Presentase	Skala Minat
P1	82	85,42%	Tinggi
P2	84	87,50%	Tinggi
P3	83	86,46%	Tinggi
P4	82	85,42%	Tinggi
P5	83	86,46%	Tinggi
P6	84	87,50%	Tinggi
P7	85	88,54%	Tinggi
P8	83	86,46%	Tinggi
P9	82	85,42%	Tinggi
P10	83	86,46%	Tinggi
Rata-Rata =		86,56%	

Berdasarkan tabel hasil analisis eksperimen di atas dapat disimpulkan rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 86,56%. Dari setiap pernyataan responden terdapat pernyataan dengan skala tinggi dengan persentase di atas 80%. Tabel hasil analisis eksperimen hasil analisis eksperimen di atas menunjukkan bahwa skala minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan agama katolik melalui penerapan metode *role playing* berskala tinggi. Adapun gambaran minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan agama katolik menggunakan metode *role playing* berdasarkan skala minat siswa dalam pembelajaran, dapat dijelaskan sebagai berikut.

Peneliti bisa merespon Pelajaran agama katolik dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Siswa dapat memahami dan menanggapi materi pelajaran agama Katolik dengan lebih baik Metode ini membantu dalam

mampu pengembangan diri. sehingga siswa dapat lebih aktif dalam menyerap materi yang diberikan.

Peneliti menyukai materi yang di ajarkan menggunakan metode *role playing* berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan metode *role playing* lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Metode yang interaktif serta penyampaian cerita yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi pelajaran.

Peneliti berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, dengan penggunaan metode *role playing*, minat siswa terhadap pembelajaran meningkat. Mereka merasa lebih terlibat dan lebih mudah memahami topik yang diajarkan.

Peneliti selalu antusias untuk menguasai materi menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, tingkat antusiasme siswa yang tinggi menunjukkan bahwa siswa memiliki peran besar dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa lebih bersemangat untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang materi yang diberikan.

Peneliti merasa lebih menyukai Pelajaran agama katolik setelah belajar dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan pada table 4.5 dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan metode *role playing* tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga menumbuhkan rasa

ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pelajaran agama Katolik di kalangan siswa.

Belajar dengan menggunakan metode *role playing* membantu saya menambah pengetahuan. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, siswa mengakui bahwa metode pembelajaran *role playing* memberikan wawasan tambahan yang lebih kaya dan mendukung pemahaman konsep.

Metode *role playing* dapat membantu saya mengatasi kesulitan dalam Pelajaran agama katolik selama kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, walaupun metode *role playing* membantu dalam mengatasi beberapa tantangan pembelajaran, masih ada beberapa siswa yang merasa perlu pendekatan tambahan untuk memahami materi sepenuhnya.

Peneliti lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, minat siswa cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* kemudian didukung dengan metode pembelajaran lainnya.

Peneliti sangat bersemangat ketika mengikuti pembelajaran agama katolik di kelas menggunakan metode *role playing* Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, metode ini sangat efektif dalam meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa lebih aktif dan berpartisipasi lebih baik dalam kelas.

Cara menyampaikan materi membuat saya menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran agama katolik. dapat disimpulkan bahwa, metode *role playing* memberikan daya tarik yang lebih tinggi bagi siswa, terutama dalam memahami cerita dan konsep abstrak yang dijelaskan pada materi

Penggunaan metode *role playing* memberi pengaruh dalam Pelajaran agama katolik. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, metode ini tidak hanya sebagai metode bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai cara yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Peneliti merasa lebih terbantu memahami pelajaran agama katolik setelah guru menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa, siswa merasakan manfaat besar dari penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran, terutama dalam memahami nilai-nilai yang terkandung dalam agama Katolik.

Metode *role playing* menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan pada diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran yang berbasis pada media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan retensi materi dalam jangka panjang.

Peneliti sangat senang belajar dengan metode *role playing* Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar siswa sangat menikmati pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa metode ini

dapat dijadikan metode utama dalam mendukung pembelajaran agama Katolik.

4.2 Hasil Belajar Kelas

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas IV setelah diajar menggunakan metode *role playing*, diperoleh nilai tertinggi sebesar 91 dan nilai terendah 80, sehingga rentang nilai yang diperoleh adalah 11. Jumlah peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah 24 orang. Untuk memperjelas gambaran hasil belajar kelas eksperimen, data tersebut disajikan pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Belajar Kelas Eksperimen

N	24
X Max	91
X Min	80
Range	11
Jumlah Kelas Rumus $K = 1 + 3,3 \log N$	1

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Adapun distribusi hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7
Daftar distribusi frekuensi *post-test* kelas eksperimen

Interval	Frekuensi	Presentase
89-91	5	21%
86-88	0	0%
83-85	10	42%
80-82	9	37%
Jumlah	24	100%

4.3 Uji Validasi

Pengujian validitas dilakukan untuk menguji sah atau valid tidaknya setiap item pertanyaan pada kuesioner untuk masing-masing variable. Item pertanyaan akan terbukti valid jika nilai dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ (ghozali,2013). Nilai r_{hitung} dapat dilihat pada kolom *total correlation*, sedangkan nilai r_{tabel} dapat di peroleh dari *degree of freedom* (df) = $n-2$ dimana n merupakan jumlah responden yaitu sebanyak 24 orang. Sehingga nilai df yaitu 22 dengan taraf signifikansi 5% maka nilai r_{tabel} dari tabel *r product moment* dengan uji dua sisi yaitu 0,404. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8

Hasil Uji Validasi

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total
X 1	Pearson Correlation	1	.507*	.749**	.829**	-.608**	.507*	.608**	.919**	.657**	.919**	.845**
	Sig. (2-tailed)		.011	.000	.000	.002	.011	.002	.000	.000	.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 2	Pearson Correlation	.507*	1	.418*	.507*	-.920**	1.000**	.251	.418*	.338	.418*	.581**
	Sig. (2-tailed)	.011		.042	.011	.000	.000	.237	.042	.106	.042	.003
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 3	Pearson Correlation	.749**	.418*	1	.749**	-.510*	.418*	.510*	.832**	.580**	.832**	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042		.000	.011	.042	.011	.000	.003	.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 4	Pearson Correlation	.829**	.507*	.749**	1	-.608**	.507*	.608**	.919**	.657**	.919**	.845**
	Sig. (2-tailed)	.000	.011	.000		.002	.011	.002	.000	.000	.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 5	Pearson Correlation	-.608**	-.920**	-.510*	-.608**	1	-.920**	-.329	-.510*	-.438*	-.510*	-.651**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.011	.002		.000	.117	.011	.032	.011	.001
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 6	Pearson Correlation	.507*	1.000**	.418*	.507*	-.920**	1	.251	.418*	.338	.418*	.581**
	Sig. (2-tailed)	.011	.000	.042	.011	.000		.237	.042	.106	.042	.003
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 7	Pearson Correlation	.608**	.251	.510*	.608**	-.329	.251	1	.678**	.608**	.678**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.002	.237	.011	.002	.117	.237		.000	.002	.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 8	Pearson Correlation	.919**	.418*	.832**	.919**	-.510*	.418*	.678**	1	.749**	1.000**	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.000	.000	.011	.042	.000		.000	.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 9	Pearson Correlation	.657**	.338	.580**	.657**	-.438*	.338	.608**	.749**	1	.749**	.822**
	Sig. (2-tailed)	.000	.106	.003	.000	.032	.106	.002	.000		.000	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X 10	Pearson Correlation	.919**	.418*	.832**	.919**	-.510*	.418*	.678**	1.000**	.749**	1	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.000	.000	.011	.042	.000	.000	.000		.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Total	Pearson Correlation	.845**	.581**	.744**	.845**	-.651**	.581**	.788**	.904**	.822**	.904**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000	.001	.003	.000	.000	.000	.000	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

*Corrwltn is significant at the 0.05 level (2-tailed)

*Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed)

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 24 peserta didik dari SDK Santo Yusuf Madiun , dengan menggunakan distribusi nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,404 (Kamilah, 2015:282). Berdasarkan hasil uji validitas angket, diperoleh temuan sebagai berikut:

Item Pernyataan	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Kesimpulan
X1	0,845	0,404	<i>Valid</i>
X2	0,581	0,404	<i>Valid</i>
X3	0,744	0,404	<i>Valid</i>
X4	0,845	0,404	<i>Valid</i>
X5	0,651	0,404	<i>Valid</i>
X6	0,581	0,404	<i>Valid</i>
X7	0,788	0,404	<i>Valid</i>
X8	0,904	0,404	<i>Valid</i>
X9	0,822	0,404	<i>Valid</i>
X10	0,904	0,404	<i>Valid</i>

Sumber: Data diolah, 2025

4.4 Pengujian Reliabilitas

Pengujian Reliabilitas data untuk mengetahui apakah kuesioner dapat dikatakan reliabel atau handal jika jawaban responden konsisten dari waktu ke waktu. Suatu variable dapat dikatakan reliable jika nilai cronbach Alpha $> 0,070$ (Ghozali, 2013). Hasil ujian Reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
859	10

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas diketahui nilai cronbach Alpha pada setiap variable penelitian memiliki nilai lebih besar dari 0,070. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kuesioner penelitian yang digunakan reliabel dan handal.

4.5 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dapat dilakukan apabila uji prasyarat analisis sudah selesai dilaksanakan yakni terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Akan tetapi karena sampel dalam penelitian ini termasuk dalam kategori non parametrik, sehingga uji normalitas dan uji homogenitas tidak perlu dilaksanakan. Adapun uji hipotesis yang digunakan ialah uji Wilcoxon Signed-Rank, yakni uji yang membandingkan hasil belajar siswa dengan nilai KKM (75), untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Adapun dasar pengambilan Keputusan dalam uji Wilcoxon Signed-Rank adalah:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – KKM	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	0 ^c		
	Total	24		

a. Posttest < KKM

b. Posttest > KKM

c. Posttest = KKM

Test Statistics

	Posttest – KKM
Z	-4.354 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Diketahui bahwa nilai Sig yang diperoleh ialah sebesar 0,000. Sehingga, nilai Sig = 0,000 < 0,05 maka hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa metode role playing memiliki pengaruh terhadap minat belajar Pendidikan agama katolik siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

Berdasarkan hasil pertemuan pertama dan pertemuan kedua, diperoleh adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas IV setelah diterapkan metode *role playing*. Nilai pada *pre-test* menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan, sedangkan nilai *post-test* menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Perbedaan nilai tersebut

mengindikasikan bahwa penerapan metode *role playing* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang menggunakan desain *One-Shot Case Study* ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah metode *role playing* bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 24 peserta didik yang berasal dari kelas IV. Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melihat efek langsung dari penggunaan metode *role playing* tanpa harus melakukan pengukuran sebelum perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari dua temuan utama penelitian, yaitu hasil angket minat belajar siswa dan hasil tes belajar siswa setelah penerapan metode *role playing*. Kedua data tersebut menunjukkan hubungan yang saling mendukung, di mana peningkatan minat belajar siswa berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* berada pada kategori tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 86,56%. Persentase tersebut menunjukkan

bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*. Siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam memahami materi, serta lebih mudah menghayati isi pelajaran karena terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sani (2019) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi, serta memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode *role playing*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sekelas (Lestari et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dibandingkan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori *experiential learning* dari David Kolb yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa mengalami langsung proses belajar melalui tahapan mengalami, merefleksikan, memahami, dan menerapkan pengalaman tersebut (Ariani, 2018:9). Dalam kegiatan *role playing*, siswa memainkan peran tertentu sehingga mereka tidak hanya

mendengar materi, tetapi juga mengalami situasi pembelajaran secara nyata. Pengalaman langsung tersebut membantu siswa lebih fokus, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Respon positif siswa terhadap pembelajaran kemudian berdampak pada hasil tes belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil tes, nilai rata-rata siswa mencapai 84,16, yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini sesuai dengan pendapat Slavin (2018:145) yang menyatakan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, motivasi siswa, dan lingkungan belajar yang mendukung.

Hasil penelitian ini juga mendukung pengertian hasil belajar menurut Arikunto (2022:133) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku setelah proses belajar yang dapat diamati dan diukur. Perubahan tersebut terlihat melalui meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Katolik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Sudjana dalam Somayana (2020:468) bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, aspek kognitif terlihat dari meningkatnya nilai tes siswa, aspek afektif terlihat dari meningkatnya

minat dan antusias siswa selama pembelajaran, sedangkan aspek psikomotorik terlihat melalui keterlibatan siswa dalam memainkan peran secara aktif.

Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Albert Bandura dalam teori belajar sosial yang menjelaskan bahwa siswa belajar melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi dengan lingkungan sosialnya (Tullah & Amiruddin, 2020). Dalam kegiatan *role playing*, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-temannya melalui pengamatan terhadap peran yang dimainkan. Proses tersebut memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, metode *role playing* memberikan ruang yang lebih besar kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Menurut Wina Sanjaya (2016), metode ceramah menjadikan siswa sebagai penerima informasi pasif sehingga keterlibatan belajar menjadi rendah. Dalam penelitian ini, perubahan dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran aktif terbukti meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Djamarah dalam Karnia et al (2023), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa

melalui metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa lebih mudah memahami nilai moral dan spiritual. Selain itu, Joyce dan Weil (2016) menegaskan bahwa *role playing* tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari melalui pengalaman langsung.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Pengaruh tersebut terjadi karena metode *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa terlebih dahulu, kemudian minat belajar tersebut mendorong peningkatan pemahaman yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Temuan ini membuktikan bahwa metode *role playing* relevan dengan teori-teori pembelajaran yang telah dijelaskan pada Bab II, khususnya teori konstruktivisme, *experiential learning*, teori belajar sosial, teori motivasi ARCS, serta pendekatan humanistik dalam pembelajaran.

4.7 Keterbatasan Penelitian

Selain itu, keterbatasan dalam jumlah sampel juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, hal itu karena adanya keterbatasan-keterbatasan yakni:

1. Keterbatasan Sumber Daya

Penelitian tidak lepas dari pengetahuan, peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini dipunyai keterbatasan kemampuan, khususnya dalam pengetahuan untuk membuat karya ilmiah. Namun, peneliti telah mengusahakan semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

2. Keterbatasan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini ialah SDK Santo Yusuf Madiun dan mengambil sampel hanya satu kelas, sehingga ada kemungkinan perbedaan hasil penelitian apabila penelitian yang sama dilakukan pada objek penelitian yang lain, namun sampel dalam penelitian ini sudah memenuhi prosedur penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun. Pengaruh tersebut terlihat pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui hasil angket dengan persentase rata-rata sebesar 86,56% dalam kategori tinggi. Siswa menunjukkan respon yang lebih baik terhadap pembelajaran, lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, lebih antusias memahami materi, serta lebih mudah menghayati isi pelajaran melalui kegiatan bermain peran.

Selain itu, pengaruh metode *role playing* juga terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata tes sebesar 84,16, lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal. Dengan demikian, metode *role playing* terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa baik dari aspek proses pembelajaran maupun pencapaian akademik.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

5.2.1. Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik

Guru Pendidikan Agama Katolik disarankan untuk menerapkan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif pembelajaran, karena berdasarkan hasil penelitian metode ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 84,16 yang berada di atas KKM, serta meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase 86,56% pada kategori tinggi. Penerapan metode ini dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, guru diharapkan menyesuaikan skenario pembelajaran dengan karakteristik siswa agar pelaksanaan metode *role playing* dapat berlangsung secara lebih efektif.

5.2.2. Bagi Sekolah SDK Santo Yusuf Madiun

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana pembelajaran yang mendukung kegiatan bermain peran, pengaturan ruang belajar yang lebih fleksibel, serta

pemberian kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Dengan adanya dukungan dari sekolah, penerapan metode pembelajaran aktif diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti melibatkan kelompok kontrol atau menggunakan pretest dan posttest, sehingga pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar dapat diketahui secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar, waktu penelitian yang lebih panjang, serta pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

DAFTAR PUSTAKA

- Syamsiara, S., & Aldi, R. (2023). Dampak psikologis metode role playing dalam
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Ariani, D. (2018). Model blended learning dengan menerapkan experiential learning. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(2), 8–15.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). *Introduction to research in education* (8th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dakhi, M. (2020). Metode pembelajaran konvensional dalam pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Agama*, 12(3), 248–260.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2013a). *Guru dan siswa: Interaksi dalam pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2013b). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Handayani, R., Fitria, T. N., & Yuliasri, I. (2018). An analysis of the implementation of cognitive, affective, and psychomotor domains in English lesson planning. *International Journal of Multicultural and Religious Understanding*, 5(5), 123–129.
- Handayani, R., Wahyuni, D., & Sulastri, N. (2018). Analisis perencanaan pembelajaran berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 55–65.
- Joenady, A. (2024). Keterampilan 4C dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 39–50.
- Joyce, B., & Weil, M. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 121–136.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kittermann, A. (2024). Pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama. *Jurnal Pendidikan Agama*, 5(1), 40–55.
- Komkat KWI. (2008). *Pedoman pendidikan agama Katolik di sekolah*. Komisi Kateketik KWI.
- Kustina, N. G. (2021). Academia: Jurnal inovasi riset akademik. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37.
- Lestari, A. I., Ndona, Y., & Gultom, I. (2024). Pengembangan sosial emosional siswa SD dengan perspektif konstruktivisme sosial oleh Lev Vygotsky. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 12441–12445.

- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika*, 11(1), 9–16.
- Nurhasanah, N., Fitriyati, R., & Sholikha, S. (2016). Pengembangan keterampilan sosial melalui role playing. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 115–125.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi pembelajaran pada pendidikan abad 21*. Bumi Aksara.
- Setiawati, D. (2016). Peran metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 325–335.
- Sholihah, A., & Kurniawan, R. Y. (2016). Analisis pengaruh motivasi belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–5.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 283–294.
- Sotto, L. C. (2021). Collaborative learning and its effects on students' cognitive, affective, and psychomotor domains. *Indonesian Journal of Educational Management and Innovation*, 2(1), 14–21.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil belajar*. Rosda Karya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, E. (2024). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Suprijono, A. (2017a). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2017b). Model-model pembelajaran. Penerbitan Universitas. pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 85–95.
- Syarifuddin, S. (2022). Teori humanistik dan aplikasinya dalam pembelajaran di sekolah. *Tajdid*, 6(1), 106–122.
- Tarigan, H. (2021). Efektivitas metode role playing dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Hasil Belajar*, 15(3), 2295–2305.
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan teori sosial Albert Bandura dalam proses belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6, 48–55.
- Uno, H. B. (2016). *Motivasi belajar dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yogi Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.

LAMPIRAN

SURAT KEPUTUSAN
No.182/BAAK/BM/Wina/VIII/2024

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA

- Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:
1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
 2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir
- Mengingat :
1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.
 2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd.** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:
Nama : **Berta Elisa**
NPM : **213115**
- Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.
- Ketiga : Pembimbing wajib membimbing penyusunan artikel Jurnal Ilmiah sampai disetujui oleh Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana.
- Keempat : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.
- Kelima : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Madiun
Pada Tanggal 29 Agustus 2024

Ketua


Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

Tembusan:

1. BAU
2. Mahasiswa

No : 218/BAAK/IP/WINA/IX/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Uji Validitas

Kepada Yth.
Kepala SDK Santo Yusuf
Jl. Diponegoro No.80, Madiun Lor, Kec. Manguharjo,
Kota Madiun, Jawa Timur 63122

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Berta Elisa
NPM : 213115
Semester : IX (Sembilan)
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Agama Katolik di SDK Yos Sudarso Blitar

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas materi pada peserta didik kelas 4 sebagai responden, yang akan dilaksanakan pada hari Senin, 22 September 2025.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 20 September 2025



Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed

YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor: 1006/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/V/2024
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Telp. 0351-463200 Website: <https://www.widyayuwana.ac.id> e-mail: wdyayuwana@gmail.com
MADIUN - JAWA TIMUR

No : 227/BAAK/IP/WINA/X/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SDK Santo Yusuf
Jl. Diponegoro No 80
Kota Madiun

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Berta Elisa
NPM : 213115
Semester : IX (Sembilan)
Program/Jurusan : SI / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan melakukan penelitian skripsi untuk menilai kelayakan dan kualitas produk penelitian dan penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Agama Katolik kelas IV, dengan responden siswa kelas IV SDK St. Yusuf Madiun. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif yang akan dilaksanakan pada tanggal 20-25 Oktober 2025.

Demikian permohonan izin penelitian ini, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 8 Oktober 2025
Ketua STKIP Widya Yuwana,

Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum.



YAYASAN MARDIWIJANA GONZAGA MADIUN
Sekolah Dasar Katolik Santo Yusuf Madiun

STATUS : TERAKREDITASI A

Jalan Diponegoro 80 Telp. (0351) 465706 Madiun 63122

Nomor : K. 60 /104.3/SD-SY/X/2025
Sifat : penting
Lamp : 1 lembar
Perihal : Tanggapan Permohonan Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth :

Pimpinan STKIP Widya Yuwana
Jl. Soegijopranoto 13 Kota Madiun
Di Madiun

Dengan hormat,

Menanggapi Surat nomor 227/BAAK/IP/WINA/X/2025 tertanggal 8 Oktober 2025 tentang Permohonan Izin Penelitian Skripsi dengan judul : "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun*", bahwa pada dasarnya kami menyetujui dan mengizinkan Mahasiswa dimaksud untuk mengadakan penelitian dimaksud pada tanggal yang telah disepakati yaitu mulai hari Senin, 20 Oktober 2025 s.d. Jumat, 24 Oktober 2025.

Demikian tanggapan kami sampaikan, harapan kami semoga penelitian tersebut dapat membawa manfaat bagi kedua pihak. Atas perhatian Bapak /Ibu disampaikan Terima kasih, Berkah Dalam.





SURAT TUGAS

No: 70/LPPM/Wina/X/2025

Menindaklanjuti surat dari SDK Santo Yusuf Madiun; No.: K.60/I04.3/SD-SY/X/2025;
Tanggal: 21 Oktober 2025; Perihal: Tanggapan Permohonan Izin Penelitian Skripsi, maka
dengan ini kami:

Nama : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
NIDN : 0709046203
Jabatan : Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
pada STKIP Widya Yuwana
Alamat Kantor : Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13 Madiun

Menugaskan,
Nama : Berta Elisa
NIM : 213115
Semester : IX (Sembilan)
Jenis Tugas : Melakukan penelitian skripsi di SDK Santo Yusuf Madiun
Judul Skripsi : "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar
pada Mata Pelajaran Agama Katolik di SDK Santo Yusuf Madiun"
Pelaksanaan : 20-25 Oktober 2025

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 22 Oktober 2025

Yang menugaskan,

Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
Kepala LPPM

BERITA ACARA
Pelaksanaan Uji Validasi Ahli Media

Pada hari Senin, 22 September 2025 Pukul 09.55-11.40 WIB.

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Berta Elisa
NPM : 213115
Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun

Telah melakukan Uji Validasi Ahli Materi dengan :

Nama : Aria Dwi Pangga
Alamat : Perum. Bumi Sukotilo Residence E 22
Sukotilo, Juwana, Madiun
Usia : 35 th
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Agama Katolik

Uji Validasi Ahli Materi ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi Program Strata Satu (S1) Ilmu Pendidikan Teologi STKIP Widya Yuwana Madiun.

Ahli Materi,



Aria Dwi Pangga, S. Fil

Mahasiswa



Berta Elisa

BERITA ACARA
PELAKSANAAN PENELITIAN SKRIPSI

Pada hari ini Selasa tanggal 21 bulan ~~OKTO~~bertahun 2025 telah diselenggarakan Penelitian Skripsi oleh :

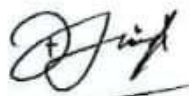
Nama : Berta Elisa
NPM : 213115
Kampus : STKIP Widya Yuwana Madiun
Tempat penelitian : SDK Santo Yusuf Madiun
Judul : **PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PEMBELAJARAN AGAMA KATOLIK DI SDK
SANTO YUSUF MADIUN**

Jumlah peserta didik :

Madiun, 21 Oktober 2025

Mengetahui,

Guru Mata Pembelajaran Agama Katolik



Aria Dwi Langga, S.Pd.

Peneliti,

Mahasiswa



Berta Elisa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
DAN PERBUKUAN
PUSAT ASESMEN DAN PEMBELAJARAN

Modul Ajar

**PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK
DAN BUDI PEKERTI**

Disusun oleh:
BERTA ELISA - 213115



[Ketik di sini]

CATATAN PENDAHULUAN

1. Modul Ajar (Perangkat Ajar) ini disusun sebagai salah satu model yang bersifat terbuka untuk dikembangkan lebih lanjut dan atau disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat
2. Modul Ajar (Perangkat Ajar) ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti pada Fase B dan Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 4, khususnya Alur Tujuan Pembelajaran 4.3 dan 4.5 Pemilihan Alur Pembelajaran dalam modul ini didasari pada pertimbangan bahwa Tujuan Pembelajaran tersebut dianggap esensial. Oleh karena itu, isi Modul Ajar ini tidak bisa dipakai untuk mengukur ketercapaian seluruh Capaian Pembelajaran maupun Alur Tujuan Pembelajaran.
3. Pada akhir Fase B, peserta didik menyadari bahwa sebagai ciptaan Allah, manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan. Peserta didik mampu mengenal peran dirinya dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar, serta menunjukkan rasa syukur melalui doa dan tindakan kasih. Mereka terdorong untuk hidup dalam kerja sama, saling menolong, menghargai perbedaan, dan membangun persaudaraan sejati, sebagaimana diajarkan oleh Yesus Kristus dan diteladankan oleh tokoh-tokoh dalam Kitab Suci.
4. Peserta didik kelas 4 mampu memahami dirinya sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan, diciptakan Allah untuk hidup bersama dan melayani satu sama lain. Melalui kisah-kisah dalam Kitab Suci Perjanjian Lama (misalnya kisah bangsa Israel yang saling menolong dalam perjalanan menuju tanah terjanji, serta kepemimpinan Samuel, Saul, dan Daud yang bergantung pada bimbingan Allah dan dukungan umat) dan Perjanjian Baru (perumpamaan dan mukjizat Yesus yang menunjukkan kasih dan perhatian terhadap sesama), peserta didik belajar meneladani sikap tolong-menolong, kerja sama, dan saling menghargai. Mereka diajak untuk menghormati orang tua, sesama, dan lingkungan, serta menumbuhkan kebiasaan doa pribadi dan doa bersama, sebagai bentuk syukur atas kehadiran orang lain dalam hidup mereka. Semua ini diwujudkan dalam sikap kasih dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.
5. Modul Ajar 1, disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Fase B, Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 4, Tujuan Pembelajaran 4.3; sedangkan Modul Ajar 2, disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase B, Alur

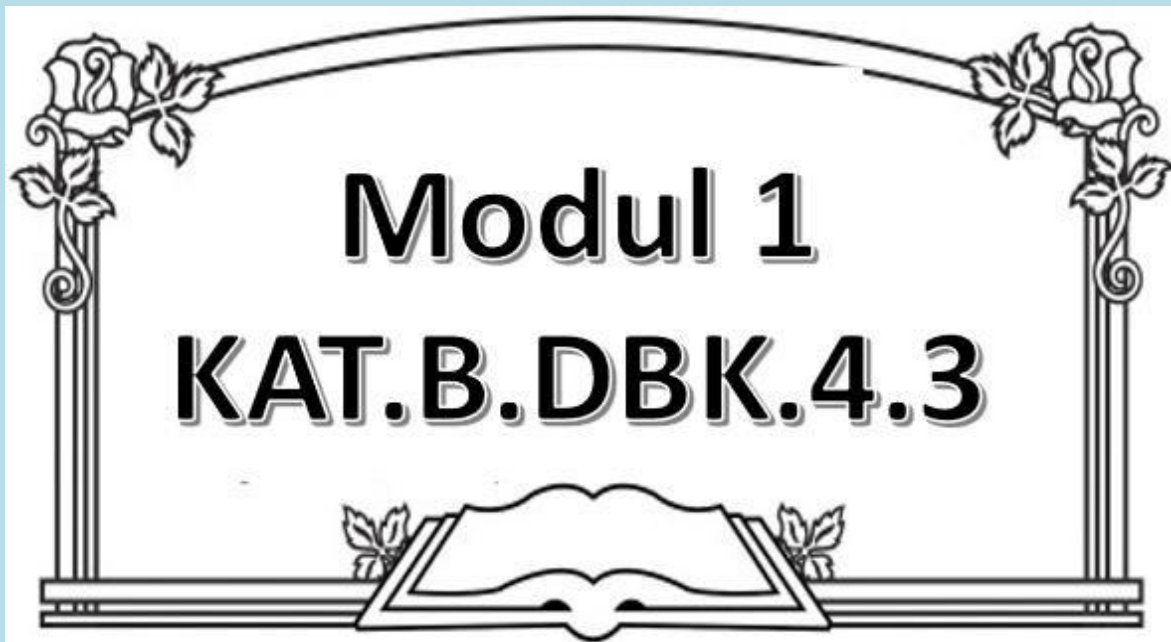


[Ketik di sini]

Tujuan Pembelajaran Kelas 4, Tujuan Pembelajaran 4.5. Selanjutnya, karena dalam setiap Tujuan pembelajaran memuat beberapa topik, maka Tujuan Pembelajaran tersebut diuraikan lebih lanjut dalam Tujuan Pembelajaran Topik.

6. Pada setiap topik, tidak semua nilai karakter dari Profil Pelajar Pancasila harus tercapai, melainkan dipilih sesuai dengan keluasan dan karakter materi topik itu sendiri. Tetapi diharapkan semua nilai karakter dari profil Pelajar Pancasila tersebut dapat tercapai. Nilai karakter tersebut hendaknya ditumbuhkan melalui pembiasaan, baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung maupun dalam aktivitas keseharian peserta didik di lingkungan sekolah.
7. Bertolak dari kekurangan yang masih terdapat dalam Modul Ajar ini, semoga Bapak/Ibu yang akan menggunakannya tetap merasa terpanggil untuk memberikan pelayanan Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang terbaik, yang mampu menumbuhkan iman peserta didik sehingga mereka dapat berkembang dalam penghayatan imannya, sehingga mereka dapat mewujudkan imannya dalam kehidupan sehari-hari yang dalam pergaulan dengan teman-temannya di sekolah dan dalam keluarga.
8. Selamat melayani. Tuhan memberkati !.





✧ Identitas Modul

- ❖ Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti
- ❖ Jenjang : Sekolah Dasar (SD)
- ❖ Kelas : IV (empat)
- ❖ Topik : **Pribadi Dan Lingkunganku**
- ❖ Sub-topik : **Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain**
- ❖ Target Peserta didik : Siswa Reguler
- ❖ Jumlah Peserta didik : Maksimal 28 siswa
- ❖ Model Pembelajaran : Tatap muka
- ❖ Alokasi waktu : 3 JP (105 menit)
- ❖ Penyusun : **Berta Elisa**
- ❖ Tahun : 2025
- ❖ Sarana dan Prasarana :
 1. Alkitab
 2. Laptop/komputer
 3. Internet
 4. Buku Siswa



[Ketik di sini]

Tujuan Pembelajaran *Fase B: 4,3*

Peserta didik mampu menyadari bahwa dirinya diciptakan Tuhan secara unik dan istimewa, serta memahami bahwa keunikan tersebut dapat berkembang lebih baik ketika mengembangkan diri bersama orang lain melalui kerja sama dan kebersamaan. Peserta didik menunjukkan rasa syukur atas keberadaan orang-orang di sekitarnya, serta berkomitmen membangun relasi kasih melalui sikap saling membantu, menghormati, dan berbagi dalam kehidupan sehari-hari.



KEGIATAN BELAJAR

Topik

Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain



1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenali dan memahami bahwa lingkungan di sekitarnya keluarga, sekolah, dan teman sebaya memiliki peran penting dalam proses pengembangan dirinya. Dengan menyadari hal ini, peserta didik terdorong untuk bersyukur atas kehadiran orang lain yang mendukung pertumbuhannya, serta berusaha membangun relasi yang saling menguatkan di dalam lingkungan sosial yang aman, nyaman, dan penuh kasih.



[Ketik di sini]

2. Profil Pelajar Pancasila

- a. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- b. Bernalar kritis
- c. Mandiri
- d. Kreatif

3. Indikator Ketercapaian Tujuan

- a. Menyebutkan kondisi lingkungan alam tempat tinggalnya (rumah, sekolah, dan sekitarnya) secara lisan atau tertulis.
- b. Mengidentifikasi dan menceritakan kebiasaan-kebiasaan hidupnya sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah.
- c. Menjelaskan keterkaitan antara lingkungan tempat tinggal dengan kebiasaan hidup yang dijalani, serta bagaimana lingkungan berperan dalam mendukung pengembangan dirinya.
- d. Peserta didik dapat menceritakan kembali makna teks alkitab Markus 3:31-35: *“Lalu datanglah ibu-Nya dan saudara-saudara-Nya, dan berdiri di luar sambil mengirim pesan kepada-Nya. Orang banyak duduk di sekeliling-Nya, lalu Ia berkata: ‘Siapakah ibu-Ku dan saudara-Ku?’ Lalu Ia memandang orang-orang yang duduk mengelilingi-Nya dan berkata: ‘Inilah ibu-Ku dan saudara-saudara-Ku! Barangsiapa melakukan kehendak Allah, dialah saudara-Ku dan saudara perempuan-Ku dan ibu-Ku.’”* Peserta didik diajak meneladani sikap Yesus dalam menghargai hubungan yang dibangun melalui kehendak Allah, serta mengembangkan diri bersama orang lain dalam keluarga, sekolah, dan komunitas melalui kepedulian, kerja sama, dan rasa persaudaraan.
- e. Peserta didik mampu menyusun dan membacakan doa syukur kepada Tuhan atas kehadiran orang-orang di sekitarnya-keluarga, teman, guru, dan lingkungan sosial-yang mendukung pertumbuhan, pembelajaran, dan kebahagiaan hidupnya.

4. Media pembelajaran/sarana:

- a. Alkitab
- b. Ilustrasi atau gambar keadaan lingkungan sekitar
- c. Buku Siswa
- d. Laptop
- e. LCD Proyektor



5. Pendekatan:

a. *Pendekatan kateketis*

Melalui pendekatan yang diawali dengan pengalaman sehari-hari yang dialami oleh peserta didik baik secara langsung maupun melalui pengamatan, pengalaman, cerita kehidupan orang lain. Selanjutnya pengalaman tersebut direfleksikan dalam terang Kitab Suci atau ajaran Gereja, sehingga peserta didik terdorong untuk mengembangkan diri bersama orang lain dengan mengaplikasikan nilai-nilai yang diperoleh dari pendalaman dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Role Playing*

Melalui pendekatan Role Playing yang memberikan pengalaman konkret dan emosional bagi peserta didik untuk mengembangkan diri bersama orang lain melalui praktik kasih, empati, dan kerja sama dalam konteks sosial sehari-hari.

c. **Atau dapat menggunakan pendekatan lain yang sesuai**

6. Metode:

- a. Tanya Jawab
- b. Sharing pengalaman
- c. Kerja mandiri
- d. Dialog partisipatif
- e. Refleksi dan aksi

7. Sumber Belajar

- a. <https://kupang.tribunnews.com/2025/03/04/lirik-lagu-rohani-kristen-berjudul-dalam-yesus-kita-bersaudara>
- b. Teks lagu “*Dalam Yesus Kita Bersaudara*”
- c. Rangkuman materi pembelajaran

8. Persiapan Guru

- a. Menyiapkan ilustrasi atau gambar yang menunjukkan kehidupan sosial di lingkungan sekitar, seperti kegiatan gotong royong, anak-anak bermain bersama, keluarga yang saling membantu, atau suasana kerja sama di sekolah dan masyarakat sebagai wujud pengembangan diri bersama orang lain.
- b. Menyiapkan teks Alkitab Markus 3:31-35
- c. Menyiapkan teks lagu “*Dalam Yesus Kita Bersaudara*”
- d. Menyiapkan rangkuman materi pembelajaran
- e. Menyiapkan sumber belajar



9. Alur Kegiatan Pembelajaran:

ALUR KEGIATAN PEMBELAJARAN	
KEGIATAN PEMBUKA (10 menit)	
1	Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan: <ol style="list-style-type: none">Menyapa, memberi salam serta mengajak peserta didik berdoa untuk membuka kegiatan pembelajaranGuru menjelaskan tujuan pembelajaranGuru menjelaskan proses kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan
2	Untuk mengawali kegiatan pembelajaran, guru mengajak peserta didik melakukan refleksi melalui tanya jawab ringan dan dialog terbuka berdasarkan teks Markus 3:31-35: <ol style="list-style-type: none">Apa isi pesan dari kitab Markus 3:31-35?Mengapa Yesus menyatakan bahwa siapa pun yang melakukan kehendak Allah adalah keluarga-Nya? Apa artinya bagi kita dalam kehidupan sehari-hari?Dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana kita bisa menunjukkan kepedulian dan kasih kepada orang lain, seperti keluarga, teman, atau tetangga, sesuai ajaran Yesus?Apakah pernah membutuhkan bantuan orang lain? Bagaimana perasaan kita ketika orang lain menolong, dan apa yang bisa di pelajari dari itu?Apa yang bisa kita lakukan agar menjadi teman atau sahabat yang baik, yang menolong, menguatkan, dan membangun kebersamaan dengan orang lain seperti yang diajarkan Yesus?
3	Pengantar Guru menyampaikan pengantar singkat terkait dengan tema pembelajaran yaitu " <i>Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain</i> ".
KEGIATAN INTI (90 menit)	
4	<ol style="list-style-type: none">Peserta didik bernyanyi bersama dengan guru lagu dalam Yesus kita bersaudara. Catatan: Guru dapat menggunakan lagu yang lain atau cerita kehidupan yang sesuai untuk tema kegiatan pembelajaran ini.Peserta didik dibimbing guru untuk memahami isi lagu dalam Yesus kita bersaudara.



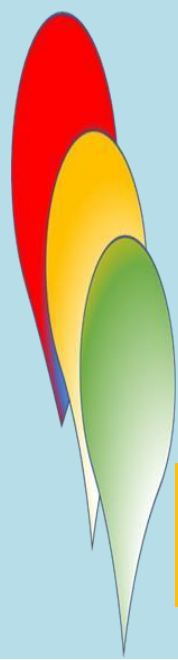
	<p>c. Setelah menyanyikan bersama lagu “Dalam Yesus Kita Bersaudara”, peserta didik diajak untuk berdialog dan berdiskusi dengan beberapa pertanyaan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Apa isi atau pesan utama dari lagu “Dalam Yesus Kita Bersaudara”?2) Mengapa dalam lagu ini kita disebut sebagai saudara dalam Yesus?3) Bagaimana perasaan kalian ketika menyadari bahwa semua orang adalah saudara kita dalam Tuhan?4) Apa yang bisa kalian lakukan agar persaudaraan itu terjaga, di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar?
	<p>d. Setelah peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, guru memberikan penjelasan/peneguhan kepada peserta didik tentang lagu Dalam Yesus Kita Bersaudara.</p>



5	<p style="text-align: center;">BERMAIN PERAN / ROLE PLAY</p> <p>a. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan memainkan peran dalam sebuah situasi sosial, untuk lebih memahami arti pentingnya mengembangkan diri bersama orang lain melalui sikap saling menasihati, saling menguatkan, dan membangun kebersamaan sebagaimana diajarkan dalam kitab suci.</p> <p>b. Guru membagi peserta didik ke dalam 4-5 kelompok kecil. Tiap kelompok mendapatkan satu skenario pendek untuk diperankan.</p> <p>c. Guru menjelaskan Skenario <i>Role Play</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Skenario 1: seorang anak ingin mengerjakan tugas sendiri. Temannya menasihati dengan sabar bahwa Tuhan menciptakan kita untuk saling membantu, sehingga kerja sama akan membantu hasil lebih baik.• Skenario 2: guru menjelaskan tentang pentingnya kebersamaan, guru mengingatkan bahwa setiap anak memiliki kelebihan yang berbeda, dan jika digabungkan akan menghasilkan sesuatu yang luar biasa.• Skenario 3: teman-teman membagi tugas sesuai kemampuan. Ada yang menggambar, ada yang mewarnai, ada yang menulis, dan ada yang mempersentasikan. Semua merasa senang karena bisa berperan.• Skenario 4: saat presentasi kelompok, anak-anak tampil dengan kompak. Mereka saling menyemangati sehingga presentasi berjalan lancar dan mendapatkan pujian dari guru.• Skenario 5: setelah selesai anak-anak menyadari arti kerja sama. Mereka belajar bahwa bekerja sama jauh lebih menyenangkan dan hasilnya lebih baik daripada dikerjakan sendiri. <p>d. Guru memberi waktu 10–15 menit untuk menyiapkan adegan, dan tiap kelompok tampil di depan kelas (3–5 menit).</p> <p>e. Setelah semua tampil, guru mengajak siswa mendiskusikan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Apa yang dirasakan saat bermain peran?2. Apa pesan yang dapat diambil dari setiap peran?3. Bagaimana kita menerapkannya di kehidupan nyata?
---	--



6	<p style="text-align: center;">PENGUATAN KITAB SUCI</p> <p>Menggali Pesan Kitab Suci tentang pengaruh lingkungan bagi perkembangan pribadi seseorang.</p> <p>Dialog Kelas</p> <p>a. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat dan memahami kisah Markus 3:31-35 dengan pertanyaan penuntun, misalnya:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siapakah yang datang menemui Yesus saat orang banyak duduk mengelilingi-Nya, dan apa yang dilakukan Yesus saat itu?2. Mengapa Yesus mengatakan bahwa siapa pun yang melakukan kehendak Allah adalah keluarganya? Bagaimana hal ini menunjukkan pentingnya lingkungan dan orang-orang di sekitar kita dalam membentuk siapa kita? <p>b. Guru memberikan penegasan</p> <p>c. Setelah peserta didik memberikan jawaban, guru memberikan penjelasan sebagai penegasan.</p>
7	<p>Kesimpulan</p> <p>Peserta didik bersama Guru membuat rangkuman sebagai penegasan dari sub topik <i>“Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain”</i></p>
Penutup (10 menit)	
8	<p>Refleksi dan Aksi:</p> <p>a. Refleksi:</p> <p>Dalam suasana hening, peserta didik diminta untuk menuliskan rasa syukur atas anugerah Tuhan karena lingkungan sosial yang sangat bermanfaat bagi hidupnya dan sesama. Ungkapan syukur dapat dalam bentuk doa, puisi, cerita pendek, dan lain-lain.</p> <p>b. Aksi:</p> <p>Peserta didik membacakan doa yang telah ditulis dalam doa bersama keluarga</p>
9	<p>Doa Penutup:</p> <p>Menutup kegiatan pembelajaran dengan membacakan doa yang telah disusun oleh salah satu peserta didik.</p>



10. Refleksi peserta didik

Guru melakukan tanya jawab, untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, dengan mengajukan beberapa pertanyaan serta mendalaminya. Misalnya:

- a. Apakah kalian dapat menangkap isi pembelajaran yang telah kita laksanakan?
- b. Pesan apa yang kalian terima dari pembelajaran kita?
- c. Apakah ada yang ingin kalian tanyakan mengenai materi pembelajaran ini?
- d. Hal apa yang paling berkesan di dalam pembelajaran ini?
- e. Apa kesulitan yang kalian hadapi dalam proses pembelajaran ini?

11. Refleksi Guru

- a. Berdasarkan hasil refleksi dari peserta didik, guru membuat catatan atas proses pembelajaran serta memberi tanggapan yang diperlukan.
- b. Apa solusi yang dapat diterapkan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara lebih baik?
- c. Guru dapat meminta peserta didik untuk menyampaikan kekurangan guru dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan!

12. Bahan Bacaan untuk Siswa:

- a. Buku Teks Pelajaran (Buku Siswa),
- b. Alkitab anak-anak

13. Bahan Bacaan untuk Guru:

- a. Buku Guru dan Buku Siswa.
- b. Konferensi Waligereja Indonesia, Iman Katolik: Buku Informasi dan Referensi, Obor, Jakarta 2000.

14. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

Menceritakan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan tempat tinggalnya, misalnya saat bekerja sama, saling membantu, atau mendapatkan dukungan dari keluarga, tetangga, atau teman.

Remedial

Bagi peserta didik yang belum tuntas, guru dapat memberi tugas untuk menuliskan hubungan antara lingkungan alam dengan kebiasaan dalam hidup para peserta didik serta masyarakat sekitar.



15. Evaluasi

a. Sikap Spiritual

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan sikap hidupmu!

No.	Uraian	5	4	3	2	1
1	Saya bersyukur kepada Tuhan yang telah menciptakan saya sebagai seorang laki-laki atau perempuan yang unik.					
2	Saya bersyukur kepada Tuhan yang telah memberikan keunikan atau kekhasan bagi saya.					
3	Saya bersyukur kepada Tuhan atas kekunikan diriku dengan berdoa dan Belajar					
4	Saya bersyukur kepada Tuhan yang telah menganugerahkan kemampuan dalam diriku untuk dibagikan kepada sesama.					
5	Saya percaya bawa Tuhan akan selalu menolong saya dalam belajar					
6	Saya bersyukur pada Tuhan atas penyertaan-Nya melalui sesama yang ada di sekitar saya.					
7	Saya bersyukur kepada Tuhan atas tempat dimana saya dilahirkan, dibesarkan dan belajar bersama teman-teman di sekolah ini					
8	Saya bersyukur kepada Tuhan atas kampung halamanku.					
9	Saya bersyukur pada Tuhan atas anugerah-Nya berupa sesama yang ada Bersamaku					
10	Saya bersukur kepada Tuhan karena					



[Ketik di sini]

	oleh kasih-Nya, teman-teman selalu menolong saya dalam belajar.					
--	---	--	--	--	--	--

5= Selalu 4= Sering 3= Kadang-kadang 2= Jarang 1= Tidak Pernah

Skor = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

b. Sikap Sosial

Teknik: Penilaian Diri

Bentuk: Mengisi lembaran observasi diri

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan sikap hidupmu!

No.	Uraian	5	4	3	2	1
1	Saya menghormati teman yang berbeda secara jenis kelamin					
2	Saya menghargai keunikan atau kekhasan teman-temanku					
3	Saya bertanggungjawab atas keunikan diriku dengan cara belajar rajin					
4	Saya bertanggungjawab atas kemampuan yang diberikan Tuhan bagi saya dengan mengikuti mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guruku					
5	Saya mau menolong teman dalam belajar sesuai kemampuan yang saya miliki.					
6	Saya menghormati sesama yang ada di sekitar saya.					



[Ketik di sini]

7	Saya mencintai kampung halaman atau tempat di mana saya dilahirkan, dibesarkan dan belajar bersama teman-teman saya.					
8	Saya menjaga nama baik kampung halaman atau tempat asal usulku.					
9	Saya bekerja sama dengan sesama saya untuk melakukan hal-hal yang baik					
10	Saya mau menolong atau ditolong teman saat mengalami kesulitan belajar mata pelajaran tertentu.					

5= Selalu 4= Sering 3= Kadang-kadang 2= Jarang 1= Tidak Pernah

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

c. Keterampilan (Penilaian *Role Play*)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
1	Penyampaian pesan moral	30
2	Kesesuaian isi cerita	25
3	Ekspresi dan penghayatan peran	25
4	Kerja sama tim	20
Total		100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



[Ketik di sini]

d. Pengetahuan

Teknik : Tertulis/lisan (Ulangan Harian)

Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda dan Uraian

A. PILIHAN GANDA

1. Apa topik pelajaran yang diajarkan Bu Rina dalam Role Playing?
 - a. Aku mengembangkan diri bersama orang lain ✓
 - b. Aku dan keluargaku
 - c. Aku dan hewan peliharaanku
 - d. Aku belajar sendiri
2. Mengapa kita perlu menghargai orang lain di sekitar kita ?
 - a. Karena kita ingin dipuji
 - b. Karena semua orang sempurna
 - c. Karena setiap orang diciptakan tuhan saling membangun satu sama lain ✓
 - d. Karena kita ingin menjadi kaya
3. Menurut Bu Rina, mengapa Tuhan menciptakan kita memiliki teman ?
 - a. Agar kita bisa bersaing
 - b. Agar kita bisa saling membantu dan bertumbuh bersama ✓
 - c. Agar kita tidak pernah sendiri
 - d. Agar kita saling mengalahkan
4. Dalam adegan, Maya mengatakan bahwa Tuhan menciptakan kita untuk?
 - a. Menjadi juara kelas
 - b. Menjadi terkenal
 - c. Mencari uang
 - d. Saling membantu ✓
5. Ketika Leo mulai mau bekerja sama, apa yang dilakukannya dalam kelompok?
 - a. Menggambar bentuk ✓
 - b. Menjadi ketua kelompok



[Ketik di sini]

- c. Membanca doa
 - d. Menulis laporan
6. Apa yang dikatakan Bu Rina tentang tubuh kristus ?
- a. Setiap orang harus sama
 - b. Hanya satu orang yang penting
 - c. Setiap orang punya peran masing-masing ✓
 - d. Tidak perlu kerja sama
7. Dalam Markus 3:31-35, Yesus mengajarkan kita bahwa...
- a. Barangsiapa melakukan kehendak Allah, dialah keluarga-Nya ✓
 - b. Hidup sendiri dan mandiri
 - c. Tidak membutuhkan orang lain
 - d. Selalu bersedih
8. Apa yang dirasakan Leo setelah bekerja sama dengan teman-temannya ?
- a. Kecewa karena hsilnya biasa saja
 - b. Marah karena banyak pendapat
 - c. Senang karena lebih eru dan hasilnya lebih bagus ✓
 - d. Bingung karena tugs terlalu banyak
9. Apa peran utama dari Role Playing ini ?
- a. Kita bisa berkembang jika mau bekerja sama dengan orang lain ✓
 - b. Lebih baik belajar sendiri agar cepat selesai
 - c. Guru adalah satu-stunya sumber belajar
 - d. Tidak perlu mendengarkan teman
10. Lagu “Dalam Yesus Kita Bersaudara” mengajarkan kita tentang...
- a. Hidup mandiri tanpa orang lain
 - b. Semua orang musuh kita
 - c. Persaudaraan dalam kasih Tuhan ✓
 - d. Hanya keluarga kita yang penting



B. URAIAN

Kisi-kisi

No	Indikator	No. Soal
1	Kerja sama yang dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengembangkan diri bersama orang lain, membangun kehidupan sosial, dan saling membantu.	1
2	Contoh situasi yang menunjukkan bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, melainkan berkembang lebih baik ketika bersama orang lain.	2
3	Teladan sikap saling menguatkan dan membangun kebersamaan berdasarkan Markus 3:31-35 yaitu, Yesus menunjukkan bahwa siapa pun yang melakukan kehendak Allah adalah bagian dari keluarga-Nya. Teladan ini mengajarkan kita untuk menghargai dan mendukung orang lain, bukan hanya keluarga dekat, tetapi juga teman, tetangga, dan anggota komunitas yang baik.	3
4	Tindakan yang mencerminkan sikap saling menguatkan, mengasihi, dan rela menolong teman dalam kebersamaan.	4
5	Cara membangun persaudaraan yang harmonis di rumah, sekolah, dan masyarakat sebagai wujud pengembangan diri bersama orang lain	5

Instrumen Penilaian

1. Sebutkan tiga contoh kerja sama yang sering dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengembangkan diri bersama orang lain!
2. Ceritakan satu pengalaman atau contoh ketika kamu merasa sangat membutuhkan bantuan dari orang lain, dan bagaimana pengalaman itu membuatmu semakin sadar pentingnya kebersamaan!
3. Jelaskan teladan sikap saling menguatkan dan membangun kebersamaan berdasarkan Markus 3:31-35, serta bagaimana hal itu bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari!
4. Sebutkan tiga sikap yang menunjukkan bahwa kamu peduli terhadap teman atau anggota keluarga yang sedang mengalami kesulitan!
5. Apa saja yang bisa kita lakukan untuk menjaga keharmonisan hidup bersama di sekolah dan di rumah sebagai wujud pengembangan diri bersama orang lain?



Pedoman Penilaian

No	Jawaban	Skor
1	a. Kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah bersama-sama. b. Membantu teman yang kesulitan mengerjakan tugas. c. Gotong royong menata kelas agar nyaman dipakai belajar.	20
2	Saat saya sakit dan tidak bisa masuk sekolah, ibu merawat saya di rumah, sementara teman saya mengirimkan catatan pelajaran. Waktu itu saya merasa sangat bersyukur karena tidak sendirian, ada yang peduli dan membantu saya.	15
3	Yesus mengajarkan bahwa siapa pun yang melakukan kehendak Allah adalah bagian dari keluarga-Nya. Teladan ini mengajarkan kita untuk saling menguatkan, peduli, dan bekerja sama dengan orang lain. Penerapan sehari-hari: <ul style="list-style-type: none"> • Membantu anggota keluarga di rumah. • Menjadi teman yang peduli dan bekerja sama di sekolah. • Menunjukkan kepedulian kepada tetangga dan orang di sekitar kita. 	30
4	a. Mendengarkan mereka dengan penuh perhatian. b. Memberikan bantuan sesuai kemampuan, misalnya memberi semangat atau membantu pekerjaan rumah. c. Mendoakan mereka agar diberikan kekuatan oleh Tuhan.	15
5.	a. Menghormati dan mendengarkan orang tua serta guru. b. Tidak membeda-bedakan teman, mau berteman dengan siapa saja. c. Menyelesaikan masalah dengan bicara baik-baik, tidak marah-marah. d. Saling membantu dalam belajar dan kegiatan kelompok.	20

Pedoman Penilaian:

Skor perolehan

Nilai = ----- x 100

Skor maksimal



[Ketik di sini]

Lampiran:

1. Gambar Tentang saling bekerja sama



2. Teks Lagu Dalam Yesus Kita Berasudara

**DALAM YESUS KITA BERSAUDARA
ANAK SEKOLAH MINGGU**



Dalam Yesus kita bersaudara
Dalam Yesus kita bersaudara
Dalam Yesus kita bersaudara
Sekarang dan selamanya
Dalam Yesus kita bersaudara
Dalam Yesus ada kegembiraan
Dalam Yesus ada kegembiraan
Dalam Yesus ada kegembiraan
Sekarang dan selamanya
Dalam Yesus ada kegembiraan
Dalam Yesus ada kemenangan
Dalam Yesus ada kemenangan
Dalam Yesus ada kemenangan
Sekarang dan selamanya
Dalam Yesus ada kemenangan
Dalam Yesus kita bersaudara
Dalam Yesus kita bersaudara
Dalam Yesus kita bersaudara
Sekarang dan selamanya
Dalam Yesus kita bersaudara



3. Teks Kitab Suci Markus 3:31-35

3:31 Lalu datanglah ibu dan saudara-saudara Yesus. Sementara mereka berdiri di luar, mereka menyuruh orang memanggil Dia. 3:32 Ada orang banyak duduk mengelilingi Dia, mereka berkata kepada-Nya: "Lihat, ibu dan saudara-saudara-Mu ada di luar, dan berusaha menemui Engkau." 3:33 Jawab Yesus kepada mereka: "Siapa ibu-Ku dan siapa saudara-saudara-Ku?" 3:34 Ia melihat kepada orang-orang yang duduk di sekeliling-Nya itu dan berkata: "Ini ibu-Ku dan saudara-saudara-Ku! 3:35 Barangsiapa melakukan kehendak Allah, dialah saudara-Ku laki-laki, dialah saudara-Ku perempuan, dialah ibu- Ku."

4. Rangkuman

- Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang berkembang lebih baik ketika hidup bersama orang lain. Kehadiran keluarga, teman, guru, dan masyarakat di sekitar sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian dan pertumbuhan seseorang, termasuk anak-anak.
- Lingkungan sosial seperti rumah, sekolah, kampung halaman, dan tempat tinggal adalah anugerah Tuhan yang harus disyukuri, karena di sanalah kita belajar untuk hidup bersama, saling menolong, saling membangun, dan bekerja sama.
- Dalam Markus 3:31-35, Yesus mengajarkan bahwa siapa pun yang melakukan kehendak Allah adalah bagian dari keluarga-Nya. Ayat ini menegaskan pentingnya kebersamaan, saling menguatkan, dan mendukung orang lain sebagai bagian dari keluarga Allah, baik di rumah, sekolah, maupun dalam komunitas.
- Sikap saling menasihati dan menguatkan menjadi teladan bagi kita untuk hidup penuh cinta kasih, saling menghargai, serta membangun persaudaraan sejati dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- Oleh karena itu, setiap peserta didik diajak untuk menyadari bahwa dirinya tidak hidup sendiri, melainkan selalu dikelilingi oleh orang-orang yang menjadi berkat Tuhan untuk mengembangkan diri bersama.





NASKAH ROLE PLAYING: “AKU BERKEMBANG BERSAMA TEMAN”

Judul: Kerja Sama di Sekolah

Tokoh:

1. Leo – Siswa yang awalnya suka bekerja sendiri.
2. Maya – Siswa yang suka membantu dan bekerja sama.
3. Bu Rina – Guru Pendidikan Agama Katolik.
4. Raka & Siska – Teman sekelas yang ikut dalam kegiatan kelompok.

Adegan 1: Di Kelas, Sebelum Pelajaran Dimulai

(Leo sedang duduk sendiri, sibuk mengerjakan tugas gambar sendirian. Maya mendekat.)

Maya : Leo, kok kamu gambar sendiri? Tugasnya kan kelompok, kita harus kerja sama!

Leo : Ah, aku bisa sendiri. Lebih cepat kalau aku yang kerjakan semuanya.

Maya : Tapi Bu Rina bilang, Tuhan menciptakan kita untuk saling membantu. Kalau kita kerja sama, hasilnya bisa lebih bagus dan kita juga belajar dari teman.

Leo : Hmm... tapi aku takut idenya beda-beda, nanti ribet.

Adegan 2: Saat Pelajaran Dimulai

(Bu Rina masuk kelas dan memulai pelajaran.)

Bu Rina : Anak-anak, hari ini kita belajar tentang “Aku Mengembangkan Diri Bersama Orang Lain”. Tuhan memberi kita teman bukan hanya untuk bermain, tapi juga untuk saling membantu, belajar, dan bertumbuh bersama.

Raka : Berarti kalau kita kerja kelompok, kita bisa saling mengisi kekurangan?

Bu Rina : Betul, Raka! Seperti tubuh Kristus, setiap orang punya peran. Ada yang jago gambar, ada yang jago nulis, ada yang jago presentasi. Kalau kita gabungkan, hasilnya luar biasa!

Siska : Wah, aku jadi semangat! Aku suka warnain gambar, Leo jago gambar bentuk, Maya jago nulis cerita.

Leo : (mulai tersenyum) Kalau begitu... aku mau coba kerja sama. Aku gambar bentuknya, Siska warnain, Maya tulis ceritanya, Raka bantu presentasi!

Bu Rina : Bagus sekali, Leo! Itulah artinya mengembangkan diri bersama orang lain. Kita jadi lebih baik karena saling mendukung

Adegan 3: Setelah Presentasi Kelompok

(Kelompok Leo-Maya-Raka-Siska selesai presentasi dan mendapat pujian.)

Bu Rina : Luar biasa! Presentasi kalian kompak dan kreatif. Siapa yang punya ide ini?

Maya : Kami semua, Bu! Leo yang mulai mau terbuka, lalu kita bagi tugas sesuai kekuatan masing-masing.

Leo : Aku senang bisa kerja sama. Ternyata lebih seru dan hasilnya lebih bagus daripada aku kerjain sendiri.

Bu Rina : Nah, itulah berkat dari Tuhan, ketika kita mau membuka hati dan bekerja sama, kita bertumbuh bersama. Ingat ya, Tuhan menciptakan kita untuk saling mengasihi dan membantu!

(Semua siswa bertepuk tangan dan tersenyum.)