

Peran Guru dalam Menggunakan Strategi Role-Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Angel Theresia Tampubolon¹, Clara Sillitonga²

Prodi Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen

¹Angel; angel44223@gmail.com, ²Clara; clrsilitonga@gmail.com

Absrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam menggunakan strategi role-playing untuk meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Agama Kristen (PAK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka (literature review) dengan menelaah jurnal, buku, dan penelitian terkini yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan role-playing secara signifikan meningkatkan minat belajar, motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi siswa, serta menumbuhkan keterampilan sosial, kreativitas, tanggung jawab, dan internalisasi nilai Kristiani. Peran guru sangat penting dalam merancang skenario menarik, membimbing interaksi siswa, dan memfasilitasi refleksi nilai moral, sehingga pembelajaran tidak hanya kognitif tetapi juga afektif dan spiritual (Amsal 22:6; Kolose 3:23). Temuan ini menegaskan bahwa role-playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna, yang mendukung pencapaian akademik sekaligus pembentukan karakter dan spiritualitas siswa.

Kata Kunci : Bermain peran; Pendidikan Agama Kristen; Minat belajar

Abstract

This study aims to analyze the teacher's role in using role-playing strategies to enhance students' learning interest in Christian Religious Education (PAK). This research employs a qualitative literature review approach, examining relevant journals, books, and recent studies. The findings indicate that the implementation of role-playing significantly improves students' learning interest, motivation, participation, and comprehension, while fostering social skills, creativity, responsibility, and the internalization of Christian values. The teacher's role is crucial in designing engaging scenarios, guiding student interaction, and facilitating moral reflection, making learning not only cognitive but also affective and spiritual (Proverbs 22:6; Colossians 3:23). These results confirm that role-playing is an effective, enjoyable, and meaningful learning strategy that supports academic achievement while shaping students' character and spirituality.

Keywords: *Role playing; Christian Religius Education, Learning Interest*

Pedahuluan

Pendidikan adalah panggilan mulia, bukan hanya untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan memupuk motivasi belajar siswa agar tangguh dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan. Dalam konteks ini, peran guru sangat menentukan bukan sekadar menyampaikan materi, tetapi fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar relevan, dan menarik. Salah satu strategi pedagogis yang menarik perhatian belakangan ini adalah metode role-playing yaitu metode di mana siswa berperan sedemikian rupa sehingga mereka “mengalami” materi pembelajaran secara aktif dan

Menurut Rinjani¹ penerapan role-playing berhasil meningkatkan minat belajar siswa dari 55% menjadi 75% setelah siklus ketiga, Selain itu Nasiha juga berpendapat bahwa penggunaan metode role-playing terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan, serta membangkitkan minat dan semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.²

Hasil serupa juga ditemukan oleh Afifa dkk yaitu, metode role-playing tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dan percaya diri.³ Studi-studi ini menunjukkan bahwa role-playing bukan hanya “hiburan” dalam kelas, tetapi strategi pedagogis yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa secara nyata.

Dari perspektif pendidikan Kristen, hal ini sejalan dengan prinsip bahwa setiap manusia diciptakan oleh Allah dengan bakat dan potensi unik, dan tugas guru bukan hanya menyampaikan materi tetapi mengarahkan siswa untuk berkembang secara utuh intelektual, emosional, dan spiritual. Seperti tertulis dalam 2 Timotius 3:16–17, “Segala tulisan yang diilhamkan Allah berguna untuk mendidik orang dalam kebenaran,” menunjukkan bahwa pendidikan harus menghasilkan manusia yang matang dalam iman dan pengetahuan.⁴ Dengan demikian, strategi pengajaran yang mampu membangkitkan minat, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa seperti role-playing dapat dipahami sebagai bagian dari panggilan gerejawi untuk memuliakan Tuhan melalui pendidikan yang efektif dan bermakna.

Mengingat banyaknya tantangan pendidikan dewasa ini termasuk minat belajar yang rendah, metode monoton, dan kurangnya keterlibatan siswa maka sebuah studi empiris yang mendalam tentang peran guru dalam menerapkan strategi role-playing menjadi penting. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab: bagaimana upaya guru dalam menggunakan strategi role-playing dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta apa faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas strategi tersebut. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur pendidikan serta praktik pengajaran di sekolah terutama pada lingkungan pendidikan Kristen maupun non-Kristen untuk mempromosikan pembelajaran yang hidup, partisipatif, dan bermakna.

¹ Aprilia Mia Rinjani and Singgih Subiyantoro, “Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran” 9, no. 3 (2024): 119–26.

² Isti Qomaton Nasihah and Meistika Moetia, “THE ROLE PLAY TECHNIQUE TO IMPROVEMENT THE STUDENT’ S SPEAKING SKILL FOR THE 8th GRADE STUDENTS AT SMPN 1” 4, no. 2 (2024): 307–16.

³ Nur Afifa and Dian Rifiyati, “ANALISIS EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA,” n.d., 26–35.

⁴ Lembaga Alkitab Indonesia, *ALKITAB Terjemahan Baru* (Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2017).

Pembahasan

Konsep Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Minat belajar tidak hanya sekadar ketertarikan sementara terhadap materi, tetapi merupakan dorongan internal yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif, fokus, dan konsisten dalam belajar. Menurut Utami (2025), minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan siswa untuk memperhatikan, memilih, dan menikmati kegiatan belajar tertentu secara berkelanjutan,⁵ yang selanjutnya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Penelitian ini menekankan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, aspirasi, dan kepercayaan diri siswa, serta faktor eksternal, seperti metode pengajaran, dukungan lingkungan, dan ketersediaan sarana pembelajaran

Pentingnya minat belajar sebagai motivator utama telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Syakur dan Nurhayati (2023) menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan ketika faktor internal seperti perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan didukung oleh faktor eksternal, termasuk peran guru yang kompeten, metode pengajaran yang inovatif, serta sarana pembelajaran yang memadai.⁶ Hasil ini menegaskan bahwa minat belajar bukan sesuatu yang muncul secara otomatis, tetapi perlu dirangsang melalui strategi pembelajaran yang tepat, di mana guru berperan aktif sebagai motivator, fasilitator, dan pengarah proses belajar.

Minat belajar juga dapat dipahami melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi intrinsik, keinginan untuk menguasai materi, minat pribadi, dan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan akademik. Faktor eksternal meliputi peran guru, metode pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif, dukungan orang tua, dan penyediaan media atau sumber belajar yang menarik. Selain itu, faktor kontekstual seperti relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, pengalaman belajar sebelumnya, dan interaksi sosial dengan teman sebaya juga turut memengaruhi tingkat minat belajar siswa. Dengan memahami keterkaitan faktor-faktor ini, guru dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga memotivasi dan menyenangkan.

Dari perspektif pendidikan Kristen, minat belajar juga dipandang sebagai bagian dari pengembangan potensi yang diberikan Tuhan kepada setiap siswa. Amsal 22:6 menegaskan, “Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari jalan itu.” Ayat ini menekankan bahwa membangkitkan minat belajar sejak dini merupakan tanggung jawab guru untuk membimbing siswa secara utuh, baik dari sisi akademik maupun spiritual. Dengan demikian, minat belajar bukan hanya aspek psikologis atau akademik, tetapi juga bagian dari pembentukan karakter dan tanggung jawab moral guru.

Secara keseluruhan, minat belajar siswa menjadi landasan utama dalam proses pembelajaran. Tanpa minat belajar yang kuat, berbagai metode dan strategi pengajaran,

⁵ Utami, Riska, Jihan Fariza, and Alrefi, “UPAYA PREVENTIF DAN KURATIF GURU BK MEMINIMALISIR TREND PENINGKATAN DAN MEREDUKSI PERILAKU MEROKOK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH PREVENTIVE AND CURATIVE EFFORTS OF BK TEACHERS TO MINIMIZE THE INCREASING TREND AND REDUCE STUDENTS’ SMOKING BEHAVIOR IN SCHOOLS” 4, no. 1 (2025).

⁶ Abdan Syakur et al., “FAKTOR-FAKTOR MINAT BELAJAR SISWA KELAS 6 DI SDN GADING IV SURABAYA” 11 (2023).

termasuk role-playing, tidak akan mencapai efektivitas maksimal. Oleh karena itu, guru perlu memahami teori, faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar, serta cara menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan berkelanjutan. Sub-bab berikut akan membahas peran guru dalam pembelajaran, sebagai kelanjutan dari konsep minat belajar ini.

Peran Guru dalam Pembelajaran

Guru memegang peran yang sangat strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Dalam pendidikan modern, guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah proses belajar. Sebagai fasilitator, guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan sumber belajar yang relevan, dan membimbing siswa agar dapat mengeksplorasi materi secara mandiri. Fungsi motivator dijalankan melalui dorongan, pujian, dan dukungan yang membantu siswa meningkatkan minat belajar, membangun rasa percaya diri, serta mendorong keterlibatan aktif mereka. Sementara sebagai pengarah, guru mengatur alur pembelajaran, menyesuaikan kegiatan dengan tujuan, dan membantu siswa mengatasi kesulitan atau tantangan yang muncul selama proses belajar. Dengan demikian, guru tidak hanya mengatur materi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh (Najoan,2023).⁷

Kompetensi guru dalam merancang pembelajaran interaktif menjadi faktor penentu keberhasilan proses belajar. Waluyo dkk (2024) menekankan bahwa guru yang mampu memilih metode pembelajaran sesuai karakter siswa, menggunakan media interaktif, dan merancang kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar secara signifikan.⁸ Kompetensi pedagogik ini mencakup kemampuan guru dalam memahami karakteristik siswa, menyusun strategi pembelajaran yang bervariasi, memilih media atau teknologi yang sesuai, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dengan pendekatan ini, siswa bukan hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif, kritis, dan reflektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain kompetensi, kreativitas guru dalam memilih metode yang sesuai dengan karakter siswa memiliki dampak langsung terhadap minat dan motivasi belajar. Kreativitas ini meliputi penyesuaian strategi dengan gaya belajar siswa, pengembangan skenario pembelajaran, serta kemampuan menyesuaikan tingkat kesulitan dan tantangan. Metode role-playing menjadi contoh strategi yang efektif apabila guru mampu merancang skenario yang relevan, mengelola peran siswa, dan memfasilitasi refleksi setelah kegiatan. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan aplikatif, bukan sekadar simulasi atau bermain peran biasa.

Dengan kombinasi peran sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah, serta kompetensi dan kreativitas yang memadai, guru mampu memaksimalkan metode pembelajaran seperti role-playing untuk meningkatkan keterlibatan, minat belajar, dan hasil akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas guru dalam mengelola proses belajar secara menyeluruh dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

⁷ Roeth Najoan, Winsy Lala, and Yusak Ratunguri, "PERAN GURU SEBAGAI MOTIVATOR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA" 4, no. 3 (2023): 215–27.

⁸ Waluyo et al., "Transformasi Peran Guru Sebagai Fasilitator Deep Learning Di Kelas" 3, no. 4 (2025): 724–35.

Strategi Role-Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Definisi & Prinsip Dasar Role-Playing

Role-Playing adalah metode pembelajaran aktif di mana siswa memerankan tokoh atau situasi tertentu untuk memahami konsep, nilai, atau sikap. Dalam Pendidikan Agama Kristen, metode ini memungkinkan siswa belajar nilai-nilai Kristiani secara langsung melalui pengalaman. Misalnya, siswa memerankan tokoh Alkitab seperti Yusuf, Rut, atau Yesus dalam konteks kisah tertentu. Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi menginternalisasi nilai iman, kasih, dan etika Kristiani.

Menurut penelitian oleh Baihaki (2020), penerapan role-playing dalam pembelajaran PAK meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Alkitab dan nilai moral, sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial dan kerja sama dalam kelompok. Prinsip dasar role-playing meliputi⁹: penentuan peran yang jelas, situasi atau skenario yang relevan, dan refleksi setelah kegiatan.

Langkah-Langkah Penerapan Role-Playing

Berdasarkan literatur dan praktik penelitian PAK, langkah penerapan role-playing adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dan Penentuan Skenario

Guru menentukan tujuan pembelajaran PAK, memilih kisah Alkitab atau nilai Kristiani yang relevan, dan menyusun skenario role-playing.

2. Pembagian Peran

Siswa diberi peran tokoh dalam kisah Alkitab atau situasi etika Kristiani. Guru menyesuaikan peran dengan karakter siswa dan tujuan pembelajaran.

3. Pelaksanaan Role-Playing

Siswa memainkan peran mereka sesuai skenario. Guru berperan sebagai fasilitator, memastikan interaksi berjalan baik, dan memberi arahan bila diperlukan.

4. Refleksi dan Diskusi

Setelah kegiatan, siswa berdiskusi mengenai pengalaman mereka, mengekspresikan perasaan, dan menghubungkan pengalaman dengan nilai-nilai Kristiani yang dipelajari.

5. Evaluasi

Guru menilai pemahaman siswa terhadap kisah Alkitab, nilai moral, keterampilan sosial, serta partisipasi aktif selama role-playing.

Langkah-langkah ini memastikan pembelajaran PAK menjadi aktif, bermakna, dan kontekstual, bukan hanya hafalan teks Alkitab.

Contoh Implementasi Role-Playing dalam PAK

⁹ Baihaki, "EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA" 1, no. 2 (2020): 82–97.

Beberapa implementasi role-playing di kelas PAK antara lain:

Kisah Zakheus: Siswa memerankan Zakheus dan Yesus untuk memahami konsep kasih dan penerimaan.

Kisah Rut dan Naomi: Role-playing menekankan kesetiaan, kepedulian, dan hubungan sosial dalam nilai Kristiani.

Perumpamaan Yesus: Siswa memainkan tokoh dalam perumpamaan untuk memahami pesan moral dan etika.

Dengan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah, strategi role-playing menjadi sangat relevan dalam membentuk siswa yang tidak hanya memahami teks Alkitab, tetapi juga mampu menerapkan nilai Kristiani dalam kehidupan nyata.

Dampak Role-Playing terhadap Minat Belajar Siswa

Penerapan metode role-playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar, motivasi, dan pemahaman siswa. Metode ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, memerankan tokoh Alkitab, serta menghadapi situasi moral yang menuntut mereka berpikir, bertindak, dan berinteraksi sesuai nilai Kristiani. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan kontekstual.

Bukti empiris menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam role-playing lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Misalnya, penelitian Sihotang & Yulianingsih (2024) menegaskan bahwa role-playing dalam PAK dapat meningkatkan konsentrasi, pemahaman materi, keaktifan siswa, dan identitas positif siswa. Metode ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Kristiani seperti kasih, kepedulian, dan kesetiaan secara lebih mendalam.¹⁰

Selain itu, Korua dkk (2018) dalam studi tindakan kelas pada SMP melaporkan bahwa role-playing secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam PAK. Para siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, mampu menceritakan kembali kisah Alkitab, dan mengaitkan nilai moral yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari.¹¹

Metode role-playing juga menumbuhkan keterampilan sosial dan kemampuan refleksi moral. Siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, menghargai sudut pandang teman, dan menilai konsekuensi tindakan tokoh Alkitab yang mereka perankan. Hal ini sejalan dengan temuan Krisnawati & Wening (2022), yang menunjukkan bahwa role-playing membantu siswa mengaktualisasikan diri, meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, dan kemandirian dalam konteks PAK.¹²

¹⁰ Sarwedy Sihotang et al., "Keistimewaan Metode Role-Playing Untuk Siswa SMP Di Kelas Pendidikan Agama Kristen" 5, no. 1 (2024): 73–92.

¹¹ Jefry Korua, Sahat Siaga, and Abdul Hamid, "PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN (PAK) MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN" 11, no. 1 (2018).

¹² D W I Krisnawati and S R I Wening, "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP AKTUALISASI DIRI SISWA KRISTEN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SEKOLAH DASAR BOPKRI WONOSARI" 4, no. 2 (2024): 35–42.

Meskipun demikian, efektivitas role-playing sangat bergantung pada kompetensi guru. Guru harus mampu merancang skenario menarik, membimbing interaksi siswa, dan memfasilitasi refleksi agar siswa dapat mengaitkan pengalaman role-playing dengan nilai-nilai Kristiani dan kehidupan sehari-hari. Guru bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah refleksi, sekaligus melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman konsep, keterampilan sosial, dan partisipasi siswa secara objektif.

Secara keseluruhan, role-playing terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, dan pemahaman materi PAK, sekaligus membangun keterampilan sosial, refleksi moral, dan karakter Kristiani. Metode ini menegaskan bahwa pembelajaran PAK tidak hanya mengutamakan hafalan teks Alkitab, tetapi juga penerapan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan nyata.

Integrasi Nilai Kristiani dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Integrasi nilai Kristiani dalam pembelajaran merupakan langkah strategis untuk memastikan bahwa proses belajar tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan karakter dan spiritualitas siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Kristiani seperti kasih, tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Penerapan metode role-playing misalnya, tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan peluang bagi mereka untuk menghidupi nilai Kristiani dalam simulasi kehidupan nyata. Siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, menghargai sudut pandang orang lain, dan mengambil keputusan yang mencerminkan prinsip moral. Hal ini sesuai dengan prinsip Amsal 22:6, “Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu,” yang menekankan pentingnya pendidikan karakter sejak dulu.

Selain itu, integrasi nilai Kristiani dapat diwujudkan melalui sikap guru dalam membimbing siswa. Guru yang mendorong kreativitas, menumbuhkan tanggung jawab, dan membina kerja sama membantu siswa menginternalisasi ajaran Kristus dalam praktik sehari-hari. Sebagai contoh, dalam role-playing, guru memberi kesempatan siswa untuk membuat skenario, memilih peran, dan memecahkan masalah secara kolaboratif, sehingga siswa belajar menerapkan nilai Kristiani sambil mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sosial. Prinsip ini sejalan dengan Kolose 3:23, “Apapun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia,” yang menekankan kesungguhan dan integritas dalam setiap tindakan.

Beberapa penelitian juga menegaskan bahwa integrasi nilai Kristiani dalam pembelajaran interaktif berdampak positif pada minat belajar, keaktifan, dan pembentukan karakter. Siswa yang memahami makna nilai kasih, tanggung jawab, dan kerja sama melalui pengalaman langsung lebih mampu menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, integrasi nilai Kristiani tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan iman yang kokoh.

Secara keseluruhan, integrasi nilai Kristiani dalam pembelajaran PAK menekankan bahwa pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan moral, spiritual, dan sosial siswa, yang selaras dengan ajaran Alkitab dan prinsip pendidikan Kristen.

Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan teladan, memastikan bahwa setiap kegiatan pembelajaran termasuk role-playing menjadi sarana untuk menghidupi iman Kristiani secara nyata.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role-playing dalam Pendidikan Agama Kristen (PAK) memberikan kontribusi signifikan terhadap minat belajar, motivasi, dan pemahaman siswa. Metode ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, memerankan tokoh Alkitab, dan menghadapi situasi moral yang menuntut refleksi nilai-nilai Kristiani, seperti kasih, kesetiaan, dan kepedulian.

Peran guru menjadi sangat strategis dalam konteks ini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah refleksi, yang mampu merancang skenario pembelajaran interaktif, membimbing interaksi siswa, serta menilai pemahaman konsep dan partisipasi secara objektif. Kreativitas dan kompetensi guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa sangat menentukan efektivitas role-playing.

Selain meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial, penerapan role-playing juga mengintegrasikan nilai Kristiani dalam proses pembelajaran. Siswa belajar bekerja sama, bertanggung jawab, dan mengaktualisasikan nilai moral dalam situasi nyata, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Prinsip-prinsip pendidikan Kristen, seperti yang tercantum dalam Amsal 22:6 dan Kolose 3:23, menekankan pentingnya membimbing siswa untuk menghidupi iman Kristiani dalam setiap tindakan.

Dengan demikian, metode role-playing dalam PAK terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna, yang tidak hanya mendorong minat belajar dan motivasi, tetapi juga membentuk karakter dan spiritualitas siswa. Implementasi strategi ini diharapkan dapat menjadi inovasi pendidikan yang mendukung pencapaian akademik sekaligus pembentukan moral dan iman siswa yang kokoh.

Daftar Referensi

- Afifa, Nur, and Dian Rifiyati. "ANALISIS EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," n.d., 26–35.
- Baihaki. "EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA" 1, no. 2 (2020): 82–97.
- Korua, Jefry, Sahat Siaga, and Abdul Hamid. "PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN (PAK) MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN" 11, no. 1 (2018).
- Krisnawati, D W I, and S R I Wening. "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP AKTUALISASI DIRI SISWA KRISTEN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SEKOLAH DASAR BOPKRI WONOSARI" 4, no. 2 (2024): 35–42.

Lembaga Alkitab Indonesia. *ALKITAB Terjemahan Baru*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2017.

Najjoan, Roeth, Winsy Lala, and Yusak Ratunguri. "PERAN GURU SEBAGAI MOTIVATOR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA" 4, no. 3 (2023): 215–27.

Nasihah, Isti Qomaton, and Meistika Moetia. "THE ROLE PLAY TECHNIQUE TO IMPROVEMENT THE STUDENT ' S SPEAKING SKILL FOR THE 8th GRADE STUDENTS AT SMPN 1" 4, no. 2 (2024): 307–16.

Rinjani, Aprilia Mia, and Singgih Subiyantoro. "Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran" 9, no. 3 (2024): 119–26.

Riska, Utami., Jihan Fariza, and Alrefi. "UPAYA PREVENTIF DAN KURATIF GURU BK MEMINIMALISIR TREND PENINGKATAN DAN MEREDUKSI PERILAKU MEROKOK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH PREVENTIVE AND CURATIVE EFFORTS OF BK TEACHERS TO MINIMIZE THE INCREASING TREND AND REDUCE STUDENTS SMOKING BEHAVIOR IN SCHOOLS" 4, no. 1 (2025).

Sihotang, Sarwedy, Dwiyati Yulianingsih, Sekolah Tinggi, and Teologi Tawangmangu. "Keistimewaan Metode Role-Playing Untuk Siswa SMP Di Kelas Pendidikan Agama Kristen" 5, no. 1 (2024): 73–92.

Syakur, Abdan, Faridha Nurhayati, S Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu, and Universitas Negeri. "FAKTOR-FAKTOR MINAT BELAJAR PJOK SISWA KELAS 6 DI SDN GADING IV SURABAYA" 11 (2023).

Waluyo, Maria Ulfa, Fitrotun Nahdiyah, and Afif Luthfi. "Transformasi Peran Guru Sebagai Fasilitator Deep Learning Di Kelas" 3, no. 4 (2025): 724–35.

