

PENGARUH BERMAIN PERAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR DAN KERJASAMA SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN PAK

Dian Eka Putri

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN)

Palangka Raya

e-mail: dianekaputriputri77@gmail.com

Diterima: 25/02/2026; Direvisi: 02/03/2026; Diterbitkan: 12/03/2026

ABSTRAK

Rendahnya partisipasi dan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang masih banyak menggunakan metode ceramah membuat siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *role playing* berbasis pembelajaran kontekstual terhadap keaktifan belajar dan kemampuan kerja sama siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Palangka Raya. Permasalahan utama penelitian adalah apakah metode bermain peran kontekstual dapat meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta tes *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode bermain peran yang dipadukan dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, sehingga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa secara bersamaan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar dan kerja sama siswa, sehingga metode ini layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: *Bermain Peran Kontekstual, Keaktifan Belajar, Kerjasama Siswa, Pendidikan Agama Kristen, Desain Kuasi Eksperimen*

ABSTRACT

Low student participation and collaboration in Christian Religious Education, which still heavily relies on lecture-based methods, results in limited active involvement and less meaningful learning experiences. This study aims to analyze the effect of contextual role-playing methods on learning activeness and collaboration skills of seventh-grade students at SMP Negeri 9 Palangka Raya. The main research question is whether contextual role-playing methods can significantly improve student activeness and collaboration compared to conventional teaching methods. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving an experimental class and a control class. Data were collected through observations as well as pre-test and post-test instruments, and analyzed using paired sample t-tests and independent sample t-tests. The novelty of this study lies in the application of role-playing methods integrated with a contextual approach in Christian Religious Education, enabling the simultaneous development of students' cognitive, affective, and social aspects. The results reveal that the implementation of contextual role-playing methods has a significant effect on enhancing learning activeness and collaboration, indicating that this method is a

feasible alternative instructional strategy that is both effective and aligned with the demands of 21st-century education.

Keywords: *Contextual Role-Playing, Learning Activeness, Student Collaboration, Christian Religious Education, Quasi-Experimental Design*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian, pola pikir, dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman belajar yang terarah dan bermakna. Dalam konteks pendidikan formal, sekolah berperan strategis dalam mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial. (Pakpahan, 2022). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik sekaligus menanamkan nilai-nilai Kristiani. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpartisipasi secara aktif serta menjalin kerja sama dalam kehidupan sosial (Renna, 2022). Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran PAK hendaknya dirancang secara kontekstual serta melibatkan partisipasi aktif siswa, agar pemahaman terhadap materi tidak berhenti pada aspek kognitif saja, melainkan dapat dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam praktik pembelajaran PAK di SMP, masih ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan belajar dan kerjasama siswa. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, enggan bertanya, serta tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (Izzah & Abdullah, 2023). Selain itu, kemampuan kerja sama antarsiswa belum berkembang secara optimal. Hal ini tampak dari rendahnya partisipasi siswa dalam penyelesaian tugas kelompok serta kecenderungan mereka untuk memilih anggota kelompoknya sendiri. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, misalnya melalui penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran, yang membuat siswa mudah bosan, kurang termotivasi, dan tidak memiliki ruang untuk berinteraksi secara aktif. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif dalam mengembangkan keaktifan dan kemampuan sosial siswa.

Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif, khususnya bermain peran dan pendekatan kontekstual, mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Penelitian oleh Karnia et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, sebab mereka berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kasmahidayat et al. (2024) juga menemukan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial siswa melalui aktivitas kelompok yang menuntut koordinasi dan tanggung jawab bersama. Sementara itu, Rakim et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual membuat materi lebih bermakna karena dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menguatkan bahwa integrasi bermain peran dan pendekatan kontekstual memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan belajar dan kerjasama siswa.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui integrasi metode bermain peran dengan pendekatan pembelajaran kontekstual secara khusus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di tingkat SMP. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya meneliti metode bermain peran atau pembelajaran kontekstual secara terpisah, penelitian ini memadukan kedua pendekatan tersebut untuk mengaitkan nilai-nilai PAK dengan pengalaman nyata yang dialami siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif,

tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan sikap serta pengembangan keterampilan sosial. Selain itu, penelitian ini secara simultan mengkaji dua aspek penting, yaitu keaktifan belajar dan kerjasama siswa, sebagai kompetensi yang saling melengkapi dalam pembentukan karakter Kristiani. Fokus pada konteks PAK dan karakteristik siswa SMP menjadikan studi ini menghadirkan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang dirancang agar lebih relevan dengan konteks serta situasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan bermain peran kontekstual terhadap keaktifan belajar serta kemampuan kerja sama siswa SMP dalam pembelajaran PAK serta membandingkan efektivitasnya dengan metode ceramah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) apakah bermain peran kontekstual berpengaruh terhadap keaktifan belajar dan kerjasama siswa, dan (2) apakah metode tersebut lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran PAK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *quasi experiment* menggunakan desain *pretest-posttest control group design* untuk menguji pengaruh metode bermain peran kontekstual terhadap keaktifan belajar dan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 9 Palangka Raya selama tiga bulan melalui tahapan observasi awal, penyusunan perangkat pembelajaran, uji instrumen, pelaksanaan pretest, penerapan perlakuan pada kelas eksperimen, posttest, serta analisis data. Subjek penelitian ini berasal dari populasi seluruh siswa beragama Kristen. Sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa kelas VII yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan pembagian 15 siswa sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran bermain peran kontekstual dan 15 siswa sebagai kelompok kontrol yang belajar melalui metode ceramah. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen lembar observasi yang digunakan untuk menilai tingkat keaktifan belajar dan kerja sama siswa dengan skala Likert.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitasnya melalui uji validitas konstruk dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Sementara itu, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan *Cronbach's Alpha* guna memastikan konsistensi internal instrumen. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov* serta uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna memberikan gambaran mengenai tingkat keaktifan belajar dan kerja sama siswa. Selain itu, analisis inferensial dilakukan dengan *paired sample t-test* untuk membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan, serta *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menerapkan desain *quasi eksperimen* yang melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah. Proses pengukuran dilaksanakan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* guna mengidentifikasi perubahan pada keaktifan belajar dan kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Pendekatan ini dipilih karena mampu

memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas metode pembelajaran melalui perbandingan langsung antara dua kelompok yang memiliki karakteristik serupa, sehingga perubahan yang terjadi dapat diidentifikasi secara objektif dan terukur. Selain itu, penggunaan instrumen observasi yang terstruktur memungkinkan analisis yang lebih komprehensif terhadap dampak perlakuan pada kelas eksperimen, sehingga perbedaan hasil antara kedua kelompok menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan metode bermain peran kontekstual.

1. Data Keaktifan Belajar Siswa

Untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual terhadap keaktifan belajar siswa, peneliti melakukan pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengukuran tersebut dilakukan untuk membandingkan tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Selain itu, pengukuran juga dilakukan untuk melihat perbedaan hasil keaktifan belajar antara kedua kelompok. Data hasil pengukuran tersebut selanjutnya disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Pre-Test dan Post-Test Keaktifan Belajar

No	Nama Peserta didik	Kelas Eksperimen (Metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual)		Kelas Kontrol (Metode ceramah)	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Peserta didik 1	57	57	47	44
2	Peserta didik 2	61	70	49	46
3	Peserta didik 3	44	69	53	46
4	Peserta didik 4	43	54	49	49
5	Peserta didik 5	55	74	57	46
6	Peserta didik 6	40	52	51	54
7	Peserta didik 7	42	56	55	58
8	Peserta didik 8	45	73	58	46
9	Peserta didik 9	46	69	61	47
10	Peserta didik 10	47	53	49	48
11	Peserta didik 11	53	68	46	58
12	Peserta didik 12	48	56	47	60
13	Peserta didik 13	55	58	59	61
14	Peserta didik 14	57	69	60	59
15	Peserta didik 15	61	66	46	62

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Hampir seluruh siswa menunjukkan perkembangan keaktifan belajar setelah diterapkan metode bermain peran kontekstual. Peningkatan ini terlihat dari perubahan skor yang cukup besar pada sebagian besar peserta didik, yang menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih intens. Sebaliknya, pada kelas kontrol, peningkatan nilai tidak signifikan dan cenderung stagnan, bahkan beberapa siswa mengalami penurunan skor. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode ceramah kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Metode bermain peran memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung, baik melalui diskusi, simulasi, maupun pemecahan masalah kontekstual. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan metode ceramah cenderung menjadikan siswa sebagai pihak yang menerima informasi secara pasif, yang berdampak pada terbatasnya kesempatan untuk berinteraksi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, perbedaan hasil yang diperoleh antara kedua kelas tersebut menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual.

2. Data Kerjasama Siswa

Untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual terhadap kerja sama siswa, peneliti melakukan pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kerjasama siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Selanjutnya, pengukuran juga bertujuan untuk melihat perubahan tingkat kerjasama siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Data hasil pengukuran kerjasama siswa tersebut kemudian disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Pre-Test dan Post-Test Kerjasama Siswa

No	Nama Peserta didik	Kelas Eksperimen (Metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual)		Kelas Kontrol (Metode ceramah)	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Peserta didik 1	72	85	61	65
2	Peserta didik 2	71	87	66	63
3	Peserta didik 3	72	92	63	74
4	Peserta didik 4	76	76	63	62
5	Peserta didik 5	76	92	65	66
6	Peserta didik 6	78	87	66	72
7	Peserta didik 7	80	83	61	76
8	Peserta didik 8	62	83	68	66
9	Peserta didik 9	75	75	61	81
10	Peserta didik 10	72	76	70	65
11	Peserta didik 11	69	78	73	75
12	Peserta didik 12	81	88	71	61
13	Peserta didik 13	75	84	74	80
14	Peserta didik 14	78	78	63	63
15	Peserta didik 15	72	90	73	78

Tabel 2 menunjukkan bahwa kerjasama siswa pada kelas eksperimen meningkat secara konsisten setelah penerapan metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual. Peningkatan tersebut tercermin dari skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan skor *pre-test* pada hampir seluruh siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas bermain peran mampu meningkatkan interaksi positif antarsiswa,

mendorong sikap saling membantu, serta memperkuat kerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan kecil dan tidak merata, bahkan beberapa siswa menunjukkan penurunan skor kerjasama. Kondisi ini menandakan bahwa metode ceramah tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif.

Peningkatan kerjasama pada kelas eksperimen terjadi karena metode bermain peran menuntut siswa untuk bekerja dalam tim. Mereka harus menyusun skenario, membagi peran, dan menampilkan simulasi secara bersama-sama. Proses tersebut berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta membangun sikap saling menghargai di antara anggota kelompok. Interaksi yang berlangsung secara intens selama proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan partisipatif. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran tidak hanya berkontribusi pada peningkatan aspek akademik, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan siswa.

3. Ringkasan Statistik Deskriptif

Untuk memberikan gambaran umum mengenai perubahan keaktifan belajar dan kerja sama siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, disajikan ringkasan hasil analisis statistik deskriptif. Uraian ringkasan ini mencakup nilai rata-rata *pre-test*, *post-test*, dan perbedaan peningkatan yang terjadi pada masing-masing kelompok. Penyajian data tersebut bertujuan untuk melihat kecenderungan perubahan hasil belajar secara keseluruhan. Ringkasan statistik deskriptif tersebut disajikan secara lebih jelas pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Ringkasan Statistik Deskriptif

Variabel	Kelompok	Mean Pre	Mean Post	Selisih
Keaktifan Belajar	Kontrol	52,47	52,27	-0,20
Keaktifan Belajar	Eksperimen	50,27	62,93	+12,67
Kerjasama	Kontrol	66,53	69,80	+3,27
Kerjasama	Eksperimen	73,93	83,60	+9,67

Berdasarkan Tabel 3, peningkatan terbesar terjadi pada kelas eksperimen, baik pada variabel keaktifan belajar maupun kerjasama siswa. Rata-rata keaktifan belajar meningkat sebesar 12,67 poin, sedangkan kerjasama siswa meningkat sebesar 9,67 poin. Sebaliknya, kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan berarti pada keaktifan belajar, bahkan mengalami penurunan kecil. Meskipun terdapat peningkatan kerjasama pada kelas kontrol, peningkatan tersebut relatif kecil dibandingkan kelas eksperimen. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran kontekstual memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap kedua variabel yang diteliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa merespons secara positif metode pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan relevan dengan kehidupan mereka. Di samping itu, hasil statistik deskriptif ini menunjukkan secara jelas bahwa metode bermain peran memiliki efektivitas dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian, metode ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar sekaligus kerja sama siswa secara simultan.

4. Hasil Uji Statistik

Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual terhadap keaktifan belajar dan kerja sama siswa, dilakukan analisis statistik menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Pengujian dengan *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan setelah perlakuan pada kelompok yang sama. Sementara itu, *independent sample t-test* digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini bertujuan untuk memastikan apakah perubahan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Untuk memperjelas hasil pengujian hipotesis, ringkasan nilai signifikansi dari kedua uji tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Statistik

Uji Statistik	Variabel	Sig.	Keterangan
Paired Sample t-test	Keaktifan Belajar	0,000	Signifikan
Paired Sample t-test	Kerjasama	0,000	Signifikan
Independent Sample t-test	Keaktifan Belajar	0,000	Signifikan
Independent Sample t-test	Kerjasama	0,028	Signifikan

Merujuk pada Tabel 4, hasil pengujian *paired sample t-test* menunjukkan bahwa tingkat signifikansi pada variabel keaktifan belajar dan kerja sama siswa adalah 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka kedua variabel tersebut dinyatakan memiliki perbedaan yang signifikan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan belajar serta kerja sama siswa. Sementara itu, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada variabel keaktifan belajar sebesar 0,000 dan pada variabel kerja sama sebesar 0,028, yang keduanya masih berada di bawah batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga penerapan metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar serta kerja sama siswa.

Pembahasan

1. Pengaruh Metode Bermain Peran Kontekstual terhadap Keaktifan Belajar

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen, siswa tidak lagi ditempatkan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar melalui simulasi peran yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata. Keterlibatan ini mendorong siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, menanggapi ide teman, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok (Harefa et al., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual yang dikemas dalam bentuk bermain peran mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan berpusat pada siswa.

Secara teoretis, keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam pembelajaran yang efektif, karena siswa yang terlibat secara aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan

pembelajaran kontekstual menitikberatkan pada keterkaitan materi pelajaran dengan pengalaman nyata yang dialami siswa, sehingga dapat mengaktifkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan. Dalam kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui praktik dalam situasi yang bersifat simulatif (Julianto et al., 2025). Pengalaman langsung tersebut memperkuat proses konstruksi pengetahuan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif, seperti bermain peran dan simulasi, mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang memberi ruang bagi eksplorasi, interaksi, dan pengalaman langsung terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah yang bersifat satu arah. Ketika siswa diberi kesempatan untuk berperan dan berinteraksi dalam situasi yang bermakna, mereka menunjukkan tingkat perhatian, keterlibatan, dan rasa tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran (Palit et al., 2025).

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah, tingkat keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Pada pembelajaran yang bersifat konvensional, interaksi dalam kelas cenderung terbatas karena siswa lebih banyak menerima penjelasan guru secara pasif. Sebaliknya, metode bermain peran mendorong siswa untuk terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan dinamis. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi, keberanian dalam mengemukakan gagasan, serta kemauan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Hasil analisis statistik mendukung temuan tersebut, di mana uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) pada variabel keaktifan belajar. Hal ini menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual. Peningkatan rata-rata keaktifan belajar pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menegaskan efektivitas metode ini dalam mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran kontekstual tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat proses pembelajaran yang bermakna dalam Pendidikan Agama Kristen (Duha et al., 2024).

2. Pengaruh Metode Bermain Peran Kontekstual terhadap Kerjasama Siswa

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa dalam situasi kolaboratif lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Kerjasama siswa berkembang karena mereka terlibat dalam aktivitas yang menuntut koordinasi, komunikasi, serta tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas kelompok (Sinaga et al., 2026). Temuan ini menegaskan bahwa interaksi sosial yang terstruktur dalam pembelajaran berperan penting dalam membentuk kemampuan bekerja sama sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

Secara teoretis, pembelajaran kontekstual didasarkan pada perspektif konstruktivisme sosial, yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan dan individu lain. Dalam konteks tersebut, metode bermain peran

berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar sosial yang autentik (Sutrisno, 2025). Melalui simulasi situasi nyata, siswa belajar memahami perspektif orang lain, mengembangkan empati, serta mempraktikkan nilai kebersamaan. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi, tetapi juga memperkuat sikap saling menghargai dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif (Wally & Nenabu, 2025). Dengan demikian, kerja sama siswa tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang melalui pengalaman belajar yang menekankan keterlibatan aktif dan refleksi bersama.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan memperbaiki kualitas interaksi siswa dalam proses belajar. Studi-studi tersebut menegaskan bahwa metode yang memberikan ruang bagi kerja kelompok dan pengalaman langsung dalam situasi sosial nyata lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan kerjasama dibandingkan metode ceramah yang berpusat pada guru (Ghavifekr, 2020; Riwayati & Pamungkas, 2024). Kesamaan temuan ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kontekstual memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi sosial siswa, termasuk kemampuan bekerja dalam tim dan membangun relasi yang positif.

Hasil analisis statistik memperkuat interpretasi tersebut, di mana uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,028 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata peningkatan kerja sama yang lebih tinggi pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa metode bermain peran kontekstual memberikan pengaruh nyata terhadap kemampuan kolaboratif siswa. Interval kepercayaan yang tidak melewati angka nol semakin menegaskan bahwa perbedaan tersebut bersifat konsisten dan bukan terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, temuan ini memberikan bukti empiris bahwa strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman sosial dan keterlibatan aktif siswa mampu meningkatkan kerjasama secara terukur.

Secara substantif, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Kristen tidak hanya berkontribusi pada pengembangan aspek spiritual dan kognitif, tetapi juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sosial siswa. Metode bermain peran kontekstual memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai kasih, kebersamaan, dan tanggung jawab melalui pengalaman belajar yang nyata. Oleh karena itu, metode ini dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk membentuk siswa yang tidak hanya memahami ajaran iman, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam interaksi sosial sehari-hari (Pohagi & Sutrisno, 2025). Temuan ini sekaligus mempertegas bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan nilai iman dengan pengalaman sosial memiliki kontribusi penting dalam membangun komunitas belajar yang inklusif dan kolaboratif.

3. Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAK

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan keaktifan belajar dan keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Efektivitas ini terlihat dari perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif, komunikatif, dan mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebaya selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami pembelajaran secara langsung melalui simulasi situasi nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka, sehingga materi yang dipelajari tidak lagi bersifat abstrak. Selain itu, keterlibatan siswa

dalam aktivitas bermain peran mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, serta merefleksikan nilai-nilai iman yang dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2026). Pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada guru bertransformasi menjadi pembelajaran berpusat pada siswa, di mana peserta didik berperan sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman dan pengalaman belajar mereka sendiri. Kondisi ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif, sehingga tujuan pembelajaran PAK yang menekankan pembentukan karakter dan penghayatan nilai iman dapat tercapai secara lebih optimal.

Efektivitas ini disebabkan oleh beberapa faktor:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Keterlibatan emosional dan social
- 3) Konteks nyata yang relevan dengan kehidupan siswa
- 4) Penguatan nilai iman melalui pengalaman langsung

Penerapan metode ini membantu siswa memahami ajaran Kristen secara konseptual sekaligus menghidupi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Ketika siswa memerankan situasi seperti mengampuni teman, bekerja sama dalam kelompok, atau menunjukkan sikap kasih dalam interaksi sosial, mereka belajar bahwa nilai-nilai iman bukan sekadar konsep yang dihafal, melainkan pedoman hidup yang harus diwujudkan dalam tindakan nyata. Proses ini memungkinkan terjadinya internalisasi nilai secara mendalam karena siswa mengalami sendiri bagaimana ajaran Kristen relevan dalam menghadapi persoalan kehidupan mereka. Selain itu, pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan partisipatif membantu siswa mengembangkan kepekaan moral, empati, serta tanggung jawab sosial sebagai bagian dari pertumbuhan iman mereka (Yedija et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran PAK tidak hanya membangun pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mendorong transformasi sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter Kristiani dalam kehidupan sehari-hari.

4. Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan secara pedagogis dalam upaya pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Peningkatan keaktifan belajar dan kerjasama siswa melalui metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual menunjukkan bahwa proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial mampu membentuk pemahaman yang lebih mendalam. Dari perspektif teori konstruktivisme, pengetahuan tidak disampaikan secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan dibentuk melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam situasi pembelajaran yang bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, siswa membangun pemahaman tentang iman Kristen dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan.

Di samping itu, peningkatan kemampuan kerja sama siswa dapat dipahami melalui perspektif teori pembelajaran sosial, yang menyatakan bahwa individu memperoleh pembelajaran melalui observasi, interaksi, dan peniruan perilaku di lingkungan sosial. Dalam kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya mempelajari materi ajar, tetapi juga mengamati dan meniru sikap saling menghargai, empati, serta tanggung jawab yang ditunjukkan oleh teman sekelompoknya. Proses ini memperkuat pembentukan karakter sosial karena siswa belajar dari pengalaman kolektif yang dialami bersama (Wiryadinata et

al., 2026). Dengan demikian, pembelajaran PAK tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai yang tercermin dalam perilaku nyata siswa.

Implikasi pedagogis lainnya terkait dengan *experiential learning*, yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan. Metode bermain peran menyediakan ruang bagi siswa untuk mengalami situasi nyata secara simulatif, merefleksikan makna pengalaman tersebut, serta mengaitkannya dengan nilai-nilai iman Kristen (Lase, 2025). Proses refleksi setelah kegiatan bermain peran membantu siswa memahami keterkaitan ajaran iman dengan kehidupan sehari-hari, sehingga nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan hafalan konsep. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang bermakna memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan spiritualitas siswa.

Selanjutnya, dari perspektif *cooperative learning*, aktivitas bermain peran yang dilakukan dalam kelompok kecil mendorong terbentuknya tanggung jawab bersama, komunikasi efektif, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Pembelajaran kooperatif menekankan ketergantungan positif antaranggota kelompok, di mana keberhasilan individu berkaitan dengan keberhasilan kelompok (Pingga, 2021). Temuan penelitian menunjukkan bahwa struktur kerja kelompok dalam bermain peran membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang esensial, seperti kepemimpinan, toleransi, dan kemampuan bernegosiasi. Dengan demikian, metode ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Kristen yang menekankan nilai kebersamaan, kasih, dan pelayanan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan temuan penelitian dan landasan teoretis, guru Pendidikan Agama Kristen perlu menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan kolaboratif sebagai bagian dari inovasi pedagogis yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Pembelajaran berpusat pada siswa memungkinkan integrasi yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga siswa tidak hanya memahami ajaran iman secara intelektual, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial. Dalam jangka panjang, penerapan metode bermain peran kontekstual berpotensi membentuk generasi muda yang memiliki karakter Kristiani yang kuat, kemampuan bekerja sama, serta kepekaan sosial yang tinggi dalam menghadapi dinamika kehidupan masyarakat yang majemuk.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan menjawab permasalahan mengenai pengaruh metode bermain peran berbasis pembelajaran kontekstual terhadap keaktifan belajar dan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VII di SMP Negeri 9 Palangka Raya. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penerapan metode tersebut memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kedua aspek tersebut. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam diskusi, refleksi, dan pementasan peran yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan verbalistik. Selain itu, kerjasama siswa meningkat melalui aktivitas kelompok yang menuntut koordinasi, komunikasi, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai antaranggota kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan partisipatif mampu mengintegrasikan pemahaman nilai-nilai iman Kristen dengan pengembangan keterampilan sosial yang relevan bagi kehidupan siswa. Ke depan, hasil penelitian ini berpotensi dikembangkan melalui penerapan metode bermain peran kontekstual pada jenjang

pendidikan yang berbeda, integrasi dengan media digital interaktif, serta pengujian pada variabel lain seperti motivasi belajar dan pembentukan karakter. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, tetapi juga membuka peluang inovasi pedagogis yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Kristen secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Duha, T., Gultom, R. A. T., & Damanik, D. (2024). Character education in Christian religious education. *Socio-Economic and Humanistic Aspects for Township and Industry*, 3(2). <https://doi.org/10.59535/sehati.v3i2.505>
- Ghavifekr, S. (2020). Collaborative learning: A key to enhance students' social interaction skills. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 8(4), 9–21. URL: <https://mjcs.um.edu.my/index.php/MOJES/article/view/26394>
- Harefa, Z. V., Tafonao, T., Harefa, D., Sumanti, R., Sapalakkai, & Sophia, S. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dan Katalisator melalui Teori Konstruktivisme dalam Model Pembelajaran Kontekstual Pendidikan Agama Kristen. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 4(2), 211–228. <https://doi.org/10.47167/kharis.v4i2.128>
- Izzah, N., & Abdullah. (2023). Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Ski Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stadkelas Iv Mis Hidayatullah Bali. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(2), 773–781. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/4221>
- Julianto, Mesach, H., & Yulita, E. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Komperatif Pelita Harapan Kota Pontianak. *Kaleo : Jurnal Penelitian Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 109–122. <https://ojs.sttekklesiaptk.ac.id/index.php/kaleo/article/view/129>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (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. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kasmahidayat, Y., Barnas, B., & Nurdin. (2024). Model bermain peran sebagai upaya meningkatkan percaya diri dalam pembelajaran seni tari. *Imaji : Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 22(2), 176–185. <https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.66226>
- Lase, O. P. (2025). Experiential Learning : Dari Pengetahuan Kognitif Menuju Iman Konkret dalam Pendidikan Agama Kristen. *Dorea Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 116–129. <https://ojs.sttcianjur.ac.id/index.php/dorea/article/view/78>
- Pakpahan, S. S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Aircraft-Electrical Peserta-Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(2), 198–216. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i2.51032>
- Palit, M. T., Widia, C., Adellia, & Oktaviani, S. (2025). Implementasi Modul Ajar dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Pendidikan Agama Kristen di Sekolah SMKS Kristen Palangka Raya. *Educational Journal: General and Specific Research*, 5(1), 174–181. <https://felifa.net/index.php/DIDACTIC/article/view/94>
- Pingga, Y. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(2), 201–222. <https://ejournal.iaknpky.ac.id/index.php/harati%0A>

- Pohagi, D., & Sutrisno, R. D. (2025). Gereja Virtual dan Komunitas Digital : Transformasi Iman dalam Ekosistem Media Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan Keagamaan Kristen*, 1(4), 80–100. <https://doi.org/10.63536/arastamar.v1i4.94>
- Rakim, R., Liud, Y. H., Nendissa, J. E., Langi, E. A., & Tonapa, D. (2025). Kompetensi dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Bagi Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gamaliel Teologi Praktik*, 7(1), 33–50. <https://jurnal.stt-gamaliel.ac.id/index.php/gamaliel/article/view/286/75>
- Renna, H. R. P. (2022). Konsep pendidikan menurut John Locke dan relevansinya bagi pendidikan sekolah dasar di wilayah pedalaman papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 7-16. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1787>
- Riwayati, A., & Pamungkas, B. (2024). From isolation to interaction: How cooperative learning role-play transforms social skills in behaviorally challenged kindergarteners. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4). DOI: <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1994>
- Sinaga, M., Sembiring, J., Tampubolon, B., & Sitepu, B. (2026). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga. *Jurnal Dedikasi Bagi Sesama*, 01(1). <https://siloamresearch.org/index.php/dedikasi/article/view/19>
- Sutrisno, R. D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(3), 192–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/teacher.v5i3.7113>
- Sutrisno, R. D. (2026). Kepemimpinan Guru PAK Berbasis Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Anti-Bullying di Sekolah. *Imitatio Christo Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(1), 19–36. <https://doi.org/10.63536/imitatiochristo>
- Wally, M. F., & Nenabu, G. (2025). Strategi Manajemen Konflik Berbasis Nilai-nilai Pendidikan Agama Kristen Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Imitatio Christo Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(2). <https://doi.org/10.63536/imitatiochri>
- Wiryadinata, H., Boiliu, N. I., Rantung, D. A., Gulo, R. P., Pohagi, D., Nainggolan, L. C., Romika, R., Mawuntu, S. G., Paly, Y., Hulu, E. K., Lewankoru, M. L., Santoso, D. I., Ribka, R., Atty, F. N., Boiliu, E. R., Pandie, R. D. Y., Hainuna, M., Silalahi, J. N., Saputra, D., ... Limbong, R. T. (2026). *Manajemen Pendidikan Agama Kristen Di Era Algoritma*. Widina Media Utama.
- Yedija, Y., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi pembelajaran kontekstual dalam Pendidikan Agama Kristen untuk mengatasi tantangan sosial. *Teokristi: Jurnal Teologi Kontekstual dan Pelayanan Kristiani*, 4(1). <https://doi.org/10.38189/jtk.v4i1.872>