

=====

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT ANAK
MENGIKUTI IBADAH SEKOLAH MINGGU USIA 8-12 TAHUN
DI HURIA KRISTEN BATAK PROTESTAN PEANAJAGAR
RESSORT PEANAJAGAR TARUTUNG
TAHUN 2017**

Noverina Simangunsong

Abstract,

The purpose of this study was to determine the positive and significant effect of role playing method or role play against the interest of children following the Sunday school worship age 8-12 years in Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar Ressort Peanajagar Tarutung. This research uses descriptive and inferential quantitative method. The population is all school children weeks of age 8-12 years in Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar Ressort Peanajagar Tarutung which amounted to 121 people and the sample set 36 people By using random sampling technique. The data were collected with a closed questionnaire of 30 items. The results of data analysis showed that there is a positive and significant influence of role playing method on the interest of children following the Sunday school worship at the age of 8-12 years in Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar Ressort Peanajagar Tarutung evidenced by the analysis of data as follows: 1) Test requirements analysis: a) test positive relationships obtained value $r_{xy} = 0.351 > r_{tabel} (\alpha = 0,05, n = 36) = 0.329$ Thus it is known that there is a positive relationship between variables X with the variable Y. b) Test a significant relationship obtained value $t_{count} = 2.044 > t_{table} (\alpha = 0,05, dk = n-2 = 34) = 2.042$ thus there is a significant relationship between variables X with variable Y. 2) Test influence: a) Test the regression equation, obtained by regression equation. b) Test of regression coefficient of determination (r^2) = 12%. 3) Hypothesis test using F test obtained $F_{count} > F_{table}$ is $6.678 > 1.62$ thus H_0 rejected and H_a accepted.

Keywords: Role Playing Method, Child's Interest Following Sunday School Worship

PENDAHULUAN

Ada tiga yang menjadi subjek Pendidikan Agama Kristen, diantaranya: keluarga, gereja, dan sekolah. Ketiga subjek membuktikan betapa pentingnya untuk tetap memberikan pengajaran kepada anak-anak sebab mereka-lah yang menjadi generasi penerus kekristenan untuk masa mendatang, sebagai ujung tombak untuk meneruskan berita tentang keselamatan kepada dunia ini. Akan tetapi menjadi seorang generasi Kristen yang berkompeten tidak semudah membalikkan telapak tangan diperlukan usaha dari sejak dini dari setiap subjek pendidikan agama Kristen termasuk di dalamnya guru sekolah minggu.

Guru sekolah minggu harus sadar akan tugas dan tanggungjawab yang diembannya. Guru

sekolah minggu patutnya menjalin kerjasama dengan orangtua anak-anak untuk lebih memberikan peluang keberhasilan pendidikan di gereja bagi anak. Peran sebagai guru sekolah minggu bukan sebagai pekerjaan yang sepertinya tiada arti bukan pekerjaan untuk mengisi waktu luang dan bukan pekerjaan sampingan.

Guru sekolah minggu juga perlu untuk memperhatikan hal-hal yang perlu dan mendukung dalam ibadah sekolah minggudiantaranya mengambil persiapan yang matang untuk penyampaian materi yang akan disampaikan kepada anak sekolah minggu metode yang lebih tepat untuk digunakan menyampaikan materi tersebut media yang cocok dipakai untuk bahan materi pakaian yang dapat menarik

perhatian anak sekolah minggu, intonasi suara, dan masih banyak lagi hal-hal lainnya yang perlu mendapat perhatian.

Pada perkembangan zaman sekarang ini, sesungguhnya bukan hanya orangtua dan guru di sekolah formal saja yang sedang diarahkan kepada tantangan global, tetapi termasuk juga guru sekolah minggu. Oleh karena canggihnya teknologi, anak-anak lebih senang jalan-jalan, bermain main dirumah, bermain Point Blank di warung internet dari pada datang beribadah, mereka lebih senang menonton film kartun atau film lainnya di rumah dari pada datang beribadah, mereka lebih memilih bermain handpone dari pada mendengarkan firman Tuhan. Semua pilihan yang dipilih oleh anak sekolah minggu di atas menjadi pukulan keras bagi guru sekolah minggu yang menjadikan anak sekolah minggu memiliki minat yang rendah untuk mengikuti ibadah sekolah minggu.

Selain itu, sebagaimana penulis sendiri saksikan sikap-sikap anak dalam situasi ibadah sekolah minggu Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar, masih ada diantara anak yang bosan dalam ibadah, berbicara dengan teman saat guru sekolah minggu sedang menyampaikan firman Tuhan, terlalu sering permisi dengan alasan ke kamar mandi padahal pergi ke warung untuk membeli jajan, dan bahkan makan-makan saat guru sekolah minggu menyampaikan firman Tuhan. Ada juga diantara mereka berprinsip pergi ke sekolah minggu hanya untuk mendapat uang jajan dari orangtua, takut dihukum di sekolah dan dimarahi orangtua dirumah. Dan yang paling jelas yang penulis amati di Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar jumlah anak sekolah minggu menurut data yang di dapat jumlah anak mencapai 200-230 orang, akan Tetapi jumlah anak yang hadir setiap minngunya menurun 80-120 orang. Ini disebabkan pelayanan guru sekolah minggu di gereja yang tidak ada perubahan dari waktu ke waktu mulai dari cara menyampaikan cerita, bernyanyi, dan

cara menarik perhatian anak kurang sehingga anak kurang tertarik untuk datang beribadah. Pada saat sekarang juga anak-anak pada umumnya lebih banyak mengetahui acara-acara televisi dibandingkan untuk mengetahui ke- 10 hukum taurat dan isi nats-nats Alkitab yang lain. Hal ini disebabkan pada waktu ibadah minggu mereka tidak sepenuhnya memberikan perhatian di saat guru sekolah minggu menyampaikan firman Tuhan.

Pada dasarnya anak tidak senang dengan hal-hal yang monoton atau perlakuan yang senatiasa diulang-ulang. Anak menginginkan sesuatu hal yang baru di dalam pikirannya dikarenakan pikirannya yang serba ingin tahu segala sesuatu. Anak juga tidak menginginkan dirinya untuk berlama-lama diam di tempat yang sama dengan menunggu perintah yang otoriter dari orang dewasa. Mereka ingin bebas mengekspresikan emosi mereka lewat gerakan yang dapat mereka tunjukkan. Selain itu anak-anak lebih senang untuk menonton daripada mendengarkan. Hal ini dikarenakan bahwa otak anak kebanyakan merekam gambar (*hippocampus*) dari pada suara. Hal ini menjadi pertimbangan bagi guru sekolah minggu untuk memilih metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain menarik dan menyenangkan, anak-anak juga dapat mengekspresikan emosi mereka lewat metode tersebut.

Metode yang dapat dipakai oleh guru sekolah minggu untuk meningkatkan minat anak sekolah minggu adalah metode *Role Playing*. Istarani (2014:78) menyatakan bahwa “metode *Role Playing* atau bermain peran dapat menarik minat belajar anak.” Metode *Role Playing* merupakan metode yang dilakukan dengan cara memainkan atau memerankan lakon tokoh atau tokoh-tokoh yang diceritakan dalam sebuah cerita, dan berinteraksi satu sama lainnya. Dengan kebiasaan anak yang sering bermain, maka metode *Role Playing* (bermain peran)

sebagaimana dinyatakan oleh **Siswanto (2012:28)** bahwa “dunia anak-anak adalah dunia bermain, dimanapun mereka berada, entah sendiri ataupun bersama teman, bermain akan selalu menonjol dan digemari,” menjadi pilihan yang sangat tepat untuk meningkatkan minat anak dalam mengikuti ibadah sekolah minggu usia 8-12 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan inferensial yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan metode *role playing* atau bermain peran terhadap minat anak mengikuti ibadah sekolah minggu usia 8-12 tahun di Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar Ressort Peanajagar Tarutung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-Nopember 2017 yang berjumlah 122 orang dan sampel penelitian ini adalah 30% dari seluruh populasi yaitu sebanyak 36 orang. Data dikumpulkan dengan angket tertutup yang didesain sendiri oleh peneliti mengingat instrument penelitian ini adalah buatan sendiri maka perlu dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus kolerasi Product Moment oleh Person **Arikunto (2008:146)** dan Realibitasnya dengan menggunakan rumus angket dikemukakan **Arikunto ((2008: 245)** dengan indikator yang disusun berdasarkan landasan teoritis.

Penelitian ini adalah penelitian populasi maka teknik pengambilan sampelnya adalah sampling jenuh (sensus). Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel sehingga untuk menganalisa data hasil penelitian maka peneliti membuat langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mentabulasi distribusi jawaban Responden berdasarkan alternative jawaban.
2. Mentabulasi distribusi jawaban responden berdasarkan bobot opsi jawaban,

3. Melakukan uji normalitas untuk mencari kenormalan suatu data berdasarkan sampel penelitian dengan cara menentukan *jumlah Usia, Interval, tentang data, skor tertinggi, skor terendah, mean, modus, dan median.*
4. Menguji hipotesa deskriptif dengan cara berikut:
 - a) Menghitung rata-rata dari skor anak ketika menjawab angket analisis data keberhasilan metode *role playing* terhadap minat anak mengikuti ibadah sekolah minggu.
 - b) Menghitung simpanan baku untuk populasi dari skor anak ketika menjawab angket keberhasilan metode *role playing* terhadap minat anak mengikuti ibadah sekolah minggu.
 - c) Menghitung harta t
 - d) Menghitung harga t_{tabel}
 - e) Rumusan hipotesis

HASIL

- 1) Variable X dapat diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-15 item tentang Metode *Role Playing* adalah item nomor 13 dengan skor 128 dan nilai rata-rata 3,56 yaitu banyak anak sekolah minggu menjawab bahwa guru sekolah minggu memberikan penilaian atau masukan atas peragaan yang sudah dilakukan anak-anak sekolah minggu. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah item nomor 5 dengan skor 106 dan nilai rata-rata 2,94 yaitu masih ada anak sekolah minggu yang menjawab bahwa guru sekolah minggu memberikan pengarahan terlebih dahulu sebelum menunjuk anak sekolah minggu yang akan berperan dalam suatu peragaan yang berkaitan dengan pelajaran firman Tuhan. Dari tabel 4.2. dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki bobot rata-rata tertinggi adalah indikator nomor tiga yaitu evaluasi bermain peran dengan rata-rata

=====

indikator sebesar 3,28. Sementara indikator yang memiliki bobot rata-rata terendah dengan bobot rata-rata indikator 3,16 adalah indikator pertama: persiapan dan instruksi.

- 2) Variabel Y dapat diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-15 item yang lain tentang minat anak sekolah minggu mengikuti ibadah sekolah minggu adalah item nomor 19 dengan skor 116 dan nilai rata-rata 3,22 yaitu banyak anak sekolah minggu yang semangat mengikuti ibadah dengan bermain drama. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah item nomor 20 dengan skor 97 dan nilai rata-rata 2,69 yaitu masih ada anak sekolah minggu mau bertekun memperhatikan guru sekolah minggu memperagakan cerita tentang tokoh Alkitab. Dari tabel 4.4. dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki bobot rata-rata tertinggi adalah indikator nomor empat yaitu bahwa anak sekolah minggu kreatif mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan guru sekolah minggu dengan rata-rata indikator sebesar 3,02. Sementara indikator yang memiliki bobot rata-rata terendah dengan bobot rata-rata indikator yaitu 2,97 adalah indikator kedua yaitu bahwa anak sekolah minggu tekun mendengar dan memperhatikan guru saat mengajar sekolah minggu.

Hasil penelitian ini menggambarkan kebenaran teori dikemukakan oleh Menurut **Istarani (2014:78)** bahwa:

“Dengan metode *role playing* atau bermain peran siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena dengan metode *role playing* (bermain peran) anak dapat belajar sambil bermain dengan menyenangkan karena anak diajarkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak melalui dramatisasi yang dapat dihayati, memecahkan masalah melalui peragaan

tindakan, dan membantu siswa menggunakan konsep peran dengan menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, serta untuk mencapai tujuan – tujuan yang mengandung sifat memahami perasaan orang lain, membagi pertanggung jawab dan memikulnya, menghargai pendapat orang lain, mengambil keputusan dalam kelompok dan lain sebagainya. Jadi, metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan/minat siswa dalam belajar”.

Selanjutnya **Licona (2013:377)** menyatakan bahwa “Suatu studi penelitian menemukan bahwa *role playing* adalah lebih jauhnya metode yang paling efektif dalam merangsang minat anak dan keikutsertaan anak”.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa. Jadi seorang guru, khususnya guru sekolah minggu harus dapat menerapkan metode *role playing* dengan baik kepada para anak agar dapat menarik minat anak tersebut untuk belajar firman Tuhan di gereja.

Metode *Role playing* atau bermain peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Anak yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi peran mereka masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakonkan. Mereka berinteraksi dengan sesama mereka dengan melakukan peran terbuka.

Dalam penggunaan metode *role playing* terdapat langkah-langkah tertentu yang memenuhi unsur-unsur yang perlu dilakukan. Terdapat tiga langkah-langkah metode *role playing* (bermain peran) yang dijadikan sebagai indikator dalam penggunaan metode *role playing*, yakni: persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi, dan evaluasi bermain peran.

Selanjutnya, minat anak mengikuti ibadah adalah kecenderungan sikap dalam ibadah sekolah minggu. Dengan memiliki rajin kesekolah minggu, tekunmendengarkan dan memperhatikan guru pada saat mengajar, kreatif dalam menjawab pertanyaan guru sekolah minggu, kreatif mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah minggu. Untuk meningkatkan minat anak dalam mengikuti ibadah sekolah minggu, guru sekolah minggu harus membuat usaha-usaha yang dapat merangsang minat anak untuk lebih semangat mengikuti ibadah.

Ciri-ciri anak yang berminat mengikuti sekolah minggu yang menjadi indikator minat anak mengikuti ibadah sekolah minggu adalah rajin kesekolah minggu, tekun mendengarkan dan memperhatikan guru pada saat mengajar, kreatif dalam menjawab pertanyaan guru sekolah minggu, dan kreatif mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sekolah minggu. Untuk meningkatkan minat anak dalam mengikuti sekolah minggu, guru sekolah minggu harus membuat usaha-usaha yang dapat merangsang minat anak untuk lebih semangat mengikuti ibadah.

Jika guru melaksanakan metode *role playing* dengan tepat di dalam kegiatan ibadah sekolah minggu, sehingga dengan adanya penerapan metode *role playing* akan memberi dukungan dan dorongan serta kemauan anak dalam mengikuti ibadah, sehingga tercapai keberhasilan yang memuaskan. Dan semakin baik penerapan metode *role playing* akan semakin meningkat pula minat belajar anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Metode *Role Playing* atau Sosiodrama merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Anak yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi peran mereka masing-masing sesuai dengan tokoh yang ialakonkan. Mereka

berinteraksi dengan sesama mereka dengan melakukan peran terbuka.

- b. Metode *Role Playing* memiliki langkah-langkah yaitu :Persiapan dan Instruksi; guru menyusun dan mempersiapkan skenario atau tema cerita yang akan diperagakan, menentukan pelaku atau pemeran dan pengamat, guru memberikan instruksi dan pengarahan sesuai dengan skenario, Tindakan Dramatik dan Diskusi ; para pemain peran bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing dan pengamat bertindak dalam menilai penampilan pemain peran, setelah permainan peran selesai guru membimbing seluruh peserta didik untuk berdiskusi tentang situasi bermain peran tersebut, Evaluasi Bermain Peran; setelah diskusi selesai guru dan peserta didik mengadakan evaluasi tentang makna bermain peran terhadap setiap peserta didik dan cara-cara meningkatkan keefektivitasan bermain peran.
- c. Minat anak mengikuti ibadah sekolah minggu adalah suatu dorongan keinginan dan ketertarikan yang timbul dari dalam diri seorang anak untuk melakukan sesuatu yang ditimbulkan oleh adanya kemauan atau keinginan karena dianggap menarik sehingga ada kemauan untuk terlibat dalam kegiatan tersebut sehingga dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman yang dikagumi.

Berdasarkan simpulan diatas maka saran berikut diberikan kepada:

1. Guru Sekolah Minggu

Guru sekolah minggu hendaknya lebih meningkatkan pengajaran kepada anak sekolah minggu dengan menggunakan metode *role playing* atau sosiodrama untuk meningkatkan minat anak mengikuti Ibadah sekolah minggu di Huria Kristen Batak Protestan Peanajagar Ressort Peanajagar Tarutung. Sesuai dengan hasil penelitian

=====

penulis bahwa bobot rata-rata indikator tertinggi tentang metode *role playing*, maka guru sekolah minggu hendaknya mempertahankan evaluasi bermain peran: Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran; Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran; Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalambuku catatan guru. Dan sesuai dengan bobot rata-rata indikator terendah tentang metode *role playing*, maka guru sekolah minggu hendaknya lebih meningkatkanpersiapan dan instruksi sebelum melakukan metode *role playing*: situasi/dilema bermain peran; mengikuti latihan pemanasan; Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelesan pendahuluan kepada keseluruhan kelas; dan Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Licon Thomas. 2013. *Educating for Character*. Jakarta: PtBumiAksara
- Siswanto. Igea. 2012. *Anak Anda Pasti Berubah*. Yogyakarta: Andi.