

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE SIMULASI TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN SISWA SMP
NEGERI 2 TARUTUNG KABUPATEN TAPANULI UTARA
TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020**

Putrisen Simanullang
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
putrisensimanullang11@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to find out the positive and significant influence of the simulation methods of the Christian Religion Education on students' learning creativity of eighth grade in SMP Negeri 2 Tarutung academic year 2019/2020. The research hypothesis is that there is positive and significant influence of the simulation methods of the Christian Religion Education on students' learning creativity of eighth grade in SMP Negeri 2 Tarutung academic year 2019/2020.

The research uses descriptive quantitative inferential techniques, with population of all eighth grade students of SMP Negeri 2 Tarutung with a total of 194 people, with the sample of 49 people.

The results of data analysis show that there is positive and significant influence of the simulation methods of the Christian Religion Education on students' learning creativity of eighth grade in SMP Negeri 2 Tarutung academic year 2019/2020, with the determination coefficient (r^2) = 38.68%. The significance test of influence obtains $F_{count} > F_{table}$ of 29, 37 > 4,05, thus H_0 is rejected H_a is accepted.

Keywords: *Simulation method, learning creativity*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan, dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian kegiatan pembelajaran perlu berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah guru. Seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat

penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa.

Menurut Wina Sanjaya (2017:145) metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Kreativitas belajar siswa sangat penting dan harus dimiliki dalam mengikuti proses

pembelajaran karena kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif yang dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru. Menurut Miftahul Huda (2013:142), Pengaruh penggunaan metode simulasi, melalui aktivitas nyata dan diskusi di awal kegiatan dapat menuntun pada pencapaian hasil-hasil akademik, seperti konsep dan skill; kerja sama dan persaingan; pemikiran kritis dan pembuatan keputusan; pengetahuan sistem politik, sosial dan ekonomi; efektivitas; kesadaran terhadap masing-masing peran; dan menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukan.

Menurut Sidjabat (2009:233) mengatakan Metode Simulasi dapat menumbuhkan imajinasi dan Kreativitas, membangun kerja sama, mengembangkan analisis dan penilaian, menumbuhkan keceriaan serta belajar dengan keaktifan secara kinestetik. Selanjutnya menurut Roestiyah (2012:22) mengatakan Metode Simulasi baik sekali digunakan karena Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, menyenangkan siswa dan menumbuhkan cara berpikir yang kritis. Menurut Aris Soimin (2016:173) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan

untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan. Selanjutnya Wina Sanjaya (2017:158) mengatakan Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan. Menurut Abdul Majid (2015:205) Metode Simulasi bertujuan untuk menumbuhkan daya kreatif siswa, melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi, meningkatkan keaktifan belajar dan melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari. Dalam menggunakan metode simulasi sebagai metode mengajar Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kreatifitas belajar siswa salah satunya ialah Metode Simulasi, dimana Metode Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis dalam karya ilmiah ini akan membahas tentang Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Terhadap Kreativitas Belajar PAK Pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2019/2020. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu untuk

mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan metode simulasi terhadap kreativitas belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2019/2020.

PEMBAHASAN

Kreativitas Belajar Siswa

Kreatif (*creative*) berarti menggunakan hasil ciptaan/kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Hosnan (2018:19): “Kreativitas adalah kemampuan guru dalam meninggalkan gagasan, ide-ide, hal-hal yang dinilai mapan, rutinitas, usang dan beralih untuk menghasilkan atau memunculkan gagasan, ide-ide, dan tindakan yang baru dan menarik, apakah itu untuk pemecahan suatu masalah, suatu metode atau alat, suatu objek atau bentuk artistik yang baru. Slameto (2013:146) mengemukakan: “yang penting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas belajar itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain”.

Lebih lanjut Munandar (2009:25) mengemukakan: “Kreativitas belajar sebagai kemampuan umum untuk menciptakan

sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”. Ini menunjukkan bahwa orang yang kreatif itu tidak harus menemukan metode baru atau ciptaan baru yang benar-benar baru. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sumiyatiningsih (2006:135): “Kreativitas belajar adalah berpikir yang menghasilkan cara-cara baru, konsep baru, pengertian baru, penemuan baru, dan karya seni yang baru”. Berdasarkan uraian dan kutipan di atas penulis dapat memahami bahwa kreativitas belajar adalah proses mental dalam mengkombinasikan pengalaman-pengalaman yang lampau sebagai proses belajar sehingga membentuk pola-pola baru, juga kreativitas merupakan kemampuan untuk melakukan berbagai usaha dalam mencapai kesuksesan dalam kegiatan belajar. Kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan, tetapi ada juga yang beranggapan bahwa siswa yang tingkat kecerdasannya itulah yang disebut kreatif.

- a. Menurut Slameto (2013:147-148) bahwa ciri-ciri individu termasuk siswa kreatif adalah sebagai berikut: Hasrat keingintahuan yang cukup besar, Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru., Panjang akal, Keinginan untuk menemukan dan meneliti, Cenderung lebih menyukai

tugas yang berat dan sulit, Cenderung mencapai jawaban yang luas dan memuaskan, Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, Berpikir fleksibel, Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, Kemampuan membuat analisis dan sintesis, Memiliki semangat bertanya serta meneliti, Memiliki daya abstraksi yang cukup, Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

- b. Sumiyatiningsih (2006:136-138) ciri-ciri siswa yang kreatif adalah: Bersedia untuk mencoba hal-hal yang baru: Mulailah menyediakan waktu lebih banyak untuk mengeksplorasi lingkungan anda, memberikan perhatian yang lebih besar terhadap segala yang terjadi di lingkungan anda dan usahakanlah untuk selalu mencari inti masalah dari peristiwa yang sedang terjadi. Mendesain lingkungan yang kreatif: Perlu menyadari bahwa segala perilaku dan cara berpikir kita sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar kita. Usahakan memiliki perasaan ingin tahu dan minat: Motivasi yang kuat, rasa ingin tahu dan minat yang keluar dari dalam merupakan modal besar untuk memulai pemikiran kreatif.

Berusaha untuk tertarik pada setiap hal setiap hari: Biasakan mencari esensi dari sesuatu! Jangan beranggapan bahwa kita telah tahu semua hal, bahkan untuk hal-hal yang telah kita kuasai! Semakin dalam kita mendalami sesuatu, semakin kaya kehidupan kita. Cobalah membongkar hal-hal yang bersifat rutin atau kebiasaan sehari-hari, kunjungi tempat-tempat yang menarik dan lakukan percobaan eksperimen terhadap penampilan. Selalu berusaha untuk mencari pemecahan alternatif setiap masalah: Cobalah untuk membebaskan pikiran dari anggapan memiliki “ide yang gila” sebaliknya, jangan lekas berpuas diri dengan keputusan yang mapan. Mengembangkan minat pada pengetahuan di bidang yang kita inginkan: Kita Harus terus belajar untuk menguasai pengetahuan dan memiliki ide-ide yang kreatif. Membiasakan diri untuk melakukan aktivitas yang autentik: Lakukanlah segala sesuatu dengan antusias, dengan senang hati, dan tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada prosesnya.

Metode Simulasi

Menurut Sumiati dan Asra (2018:99) bahwa: Metode Simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran dengan

melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Jadi, simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pembelajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Sejalan dengan itu, Wina Sanjaya (2016:159) menjelaskan Metode Simulasi berasal dari kata simulate yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Selanjutnya Sidjabat (2009:223) metode simulasi dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas, membangun kerja sama, mengembangkan analisis dan penilaian, menumbuhkna keceriaan, serta belajar dengan keaktifan secara kinestesik. Sejalan dengan itu Roestiyah (2012:22) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa metode simulasi adalah metode mengajar dengan menggunakan situasi tiruan yang seakan-akan berada dalam situasi nyata sehingga dapat mengembangkan pengetahuan, sikap sekaligus keterampilan siswa. Pembelajaran dengan metode ini akan menuntut siswa untuk berbuat atau mengambil tindakan pada

situasi yang dibuat menyerupai situasi yang sebenarnya.

- a. Menurut Roestiyah (2008:22) simulasi mempunyai bermacam-macam bentuk pelaksanaan, diantaranya ialah: peer-teaching, sociodrama, psikodrama, simulasi game dan role playing.
- b. Selanjutnya menurut Sumiati dan Asra (2018:100) Bentuk-bentuk simulasi ada bermacam-macam. Diantara bentuk yang populer adalah: Sosiodrama, Psikodrama, Role Playing.
- c. Selanjutnya Wina Sanjaya (2016:160) mengemukakan bahwa jenis-jenis simulasi terdiri dari beberapa jenis, di antaranya: Sosiodrama, Psikodrama, Role playing.

Berdasarkan jenis-jenis simulasi di atas, penulis dapat memahami bahwa metode simulasi memiliki beberapa bentuk diantaranya yaitu menurut Wina Sanjaya terdiri dari sosiodrama, psikodrama dan role playing. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Trianto menambahkan dua jenis simulasi yaitu peer teaching dan simulasi game. Setiap bentuk simulasi memiliki kelebihan, kelemahan dan tujuan pembelajaran masing-masing. Dengan adanya jenis-jenis metode simulasi, guru lebih mudah dan terarah dalam memilihnya sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Metode *Role Playing* (Bermain peran) sebagai salah satu dari antara metode simulasi. Dalam Penelitian ini yang akan dikembangkan adalah Bermain Peran.

Sidjabat (2009:229) mengatakan bahwa: metode mengajar ialah cara atau prosedur dalam mengelola interaksi antara guru dan peserta didiknya bagi berlangsungnya peristiwa belajar. Salah satu metode kreatif yang dapat dikembangkan guru di dalam proses pembelajaran adalah metode *Role Playing*. Huda (2014:209) mengatakan bahwa “*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan”. Selanjutnya Yamin (2010:166) mengatakan bahwa “*Role Playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktik isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode

ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa”.

Sehubungan dengan itu, Sanjaya (2010:161) mengatakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dari pengertian di atas dapat penulis memahami bahwa Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu metode penugasan bahan pengajaran yang melibatkan beberapa siswa melalui pengembangan imajinasi tentang suatu topik yang diarahkan untuk merekonstruksikan peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Hamalik (2010:215-217) menyatakan bahwa: ”langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan dan Instruksi
 - a. Guru memiliki situasi/dilema bermain peran

Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskriptif tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang

- dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
 - c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran.
 - d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya.
2. Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - b. Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi Bermain Peran
 - a. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
 - b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.
 - c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif inferensial. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini,

menggunakan angket tertutup dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan seluruh siswa/siswi yang terpilih menjadi sampel atau responden di suatu tempat.
2. Menyebarkan angket kepada Responden untuk dijawab dengan memilih secara jujur salah satu option.
3. Mengarahkan dan menemani responden untuk menjawab pertanyaan dan menjelaskan soal-soal yang kurang dimengerti.
4. Mengumpulkan kembali angket dan mengolahnya.

Untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan apakah diterima atau ditolak, maka dilakukan pengolahan dan analisis data jawaban responden dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mendistribusikan jawaban responden dan membuat tabel distribusi jawaban berdasarkan alternatif jawaban.
2. Mentabulasikan setiap jawaban responden berdasarkan bobot option dan membuat tabel distribusi jawaban berdasarkan bobot option jawaban.
3. Melakukan uji persyaratan analisis dengan mencari koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan rumus korelasi Product

Moment yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:213).

4. Untuk melihat signifikan hubungan digunakan rumus *Product Moment* yang dikemukakan Sugiyono (2013:184).
5. Analisis Regresi.
6. Uji Hipotesa.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung yang menunjukkan bahwa Metode Simulasi berhubungan dengan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa, hal ini dibuktikan dengan uji hubungan diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar $0,622 > 0,281$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $5,444 > 2,021$, hal ini menunjukkan bahwa hubungan Metode Simulasi dengan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa mempunyai hubungan yang positif dan signifikan. Hal ini berarti Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa akan terwujud seiring dengan adanya Metode Simulasi. Berdasarkan uji pengaruh menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Simulasi Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2019/2020, hal ini dibuktikan dengan uji determinasi $r^2 = 38,68\%$ dan Uji Signifikan pengaruh diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05.1.47)$ sebesar $29,37 > 4,05$.

Hal ini berarti jika Guru PAK menerapkan metode Simulasi dengan baik akan meningkatkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa yang berkualitas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Huda (2014:209) mengatakan bahwa “Simulasi adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan”.

SIMPULAN

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian, akhirnya dapat diambil kesimpulan bahwa: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Simulasi Terhadap Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2019/2020. Semakin baik Metode Simulasi maka akan semakin meningkat Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa.

SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan ini penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru Pendidikan Agama Kristen disarankan untuk tetap mengajar dengan banyak melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif. Guru Pendidikan Agama Kristen juga harus mampu meningkatkan antusiaasme siswa untuk dengan senang hati memainkan peran yang telah disepakati bersama teman kelompok. Dari hasil penelitian juga diketahui bahwa penggunaan metode simulasi dalam proses belajar mengajar lebih baik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Untuk itu, dalam penggunaan metode simulasi guru Pendidikan Agama Kristen dapat memberikan pertanyaan berupa kuis baik lisan maupun tulisan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Dengan demikian penggunaan metode simulasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen juga dapat meningkatkan kreativitas blajar peserta didik.
2. Peserta didik disarankan untuk meningkatkan kreativitas belajar Pendidikan Agama Kristen. Peserta didik hendaknya memiliki antusias untuk dengan senang hati memainkan peran yang telah disepakati bersama teman kelompok ketika guru memberikan tugas bermain peran, dan senang mengulang kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru sewaktu

istirahat, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi dapat lebihh baik.

3. Peserta didik disarankan untuk mempertahankan kreativitas belajar yang sudah baik yaitu siswa memiliki waktu untuk berpikir secara matang terlebih dahulu jika ingin memberikan solusi terhadap sebuah masalah. Dengan berpikir secara matang akan memampukan siswa untuk menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan belajar dengan baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asra dan Sumiati dan. 2018. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Arikunto, Suharsami. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aqib Zainal. 2018. *Model-model, Media, dan Startegi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Hosnan, M. 2018. *Pendekatan Sainifik dan kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21:Kunci Sukses Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hamdani. 2017. *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu*

- Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta, Pustaka Belajar.
- Intan & Istarani. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan Jilid I*. Media Persada.
- Jauhari Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Kartono Kartini. 1996. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Khuluqu El Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru*. Kata Pena.
- Majid Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Munandar Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdin Mohamad, Hamzah. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nainggolan, John M. 2011. *Strategi Pendidikan Agama Kristen*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Berikan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sidjabat. 2009. *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Anggota IKAPI.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung, 1421 H – 2000 M
- Sanjaya Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sumiyatiningsih Dien. 2006. *Mengajar dengan Kreatif dan Menarik*. Yogyakarta: ANDI.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Shoimin Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Uno, H. Hamzah B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya, analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Gaung Persada Press.