

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 ADIANKOTING TAHUN PEMBELAJARAN
2025/2026**

**Intan Sari Deli Sidabutar¹, Andar Gunawan Pasaribu², Rawatri Sitanggang³, Rusmauli
Simbolon⁴, Helena Turnip⁵**

¹²³⁴⁵Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Alamat Email: intansidabutar24@gmail.com¹, andargunawanpasaribu@gmail.com²,
rawatrisitanggang082@gmail.com³, simbolonrusmauli@gmail.com⁴,
helenaturnip02@gmail.com⁵

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan metode pembelajaran *Role playing* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hipotesis penelitian ini adalah metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting yang beragama Kristen Protestan sebanyak 136 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X-1 sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol sebanyak 33 siswa, sehingga jumlah keseluruhan sampel sebanyak 68 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan desain kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*) dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar sebanyak 26 butir pernyataan. Data penelitian dianalisis menggunakan uji beda rata-rata *N-Gain Score*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,3757 berada pada kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas kontrol sebesar 0,1457 berada pada kategori rendah. Selanjutnya, hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,838 > t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $df = 66$, serta nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $< 0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Abstrack

The purpose of this study was to determine the positive and significant effect of the Role playing learning method on the learning motivation of Christian Religious Education and Character students in Grade X at SMA Negeri 1 Adiankoting in the 2025/2026 Academic

Year. The hypothesis of this study was that the Role playing learning method had a positive and significant effect on the learning motivation of Christian Religious Education and Character students in Grade X at SMA Negeri 1 Adiankoting in the 2025/2026 Academic Year. The population of this study consisted of all Grade X students at SMA Negeri 1 Adiankoting who were Protestant Christians, totaling 136 students. The sample was determined using purposive sampling, with Class X-1 as the experimental class consisting of 35 students and Class X-4 as the control class consisting of 33 students, resulting in a total sample of 68 students. This study employed a quantitative research method using a quasi-experimental design in the form of a Nonequivalent Control Group Design. The instrument used in this study was a learning motivation questionnaire consisting of 26 statement items. The research data were analyzed using the mean difference test of the N-Gain Score. The results showed that the mean N-Gain Score of the experimental class was 0.3757, which was categorized as moderate, while the mean N-Gain Score of the control class was 0.1457, which was categorized as low. Furthermore, the results of the Independent Samples t-Test showed that the calculated t-value ($t_{\text{calculated}}$) was $3.838 > t_{\text{table}} = 2.000$ at a significance level of $\alpha = 0.05$ with $df = 66$, and the Sig. (2-tailed) value was $< 0.001 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these findings, it can be concluded that the Role playing learning method had a positive and significant effect on the learning motivation of Christian Religious Education and Character students in Grade X at SMA Negeri 1 Adiankoting in the 2025/2026 Academic Year.

Keywords: Role playing Learning Method, Learning Motivation, Christian Religious Education and Character.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek utama dalam meningkatkan kesejahteraan perorangan dan masyarakat. Salah satu tahap awal dalam pendidikan adalah memulai proses belajar. Proses belajar memerlukan ukuran belajar yang jelas dan tata tertib yang teratur agar efektif dan efisien. Menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal yang 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Mutiah & Sylvia, 2025).

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan potensi penuh siswa agar menjadi individu yang baik secara intelektual, moral, dan sosial. Pendidikan membantu orang mengembangkan berbagai pengetahuan, keterampilan praktis, serta sikap dan nilai positif yang dapat mereka manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan berupaya menumbuhkan sifat-sifat karakter yang kuat seperti integritas, akuntabilitas, dan disiplin, serta membekali orang dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi rintangan hidup, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan perubahan keadaan.

Di dalam proses pembelajaran, terdapat banyak faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Motivasi belajar merupakan dorongan, kegigihan, ketelitian, dan konsentrasi yang lebih besar pada pekerjaan sekolah mereka. Dan hal yang dibutuhkan adalah motivasi untuk belajar. dalam meningkatkan proses pembelajaran. Seorang murid akan belajar secara efektif jika mereka termotivasi untuk belajar, karena motivasi Belajar akan mendorong murid dalam keterlibatan dalam pendidikan. Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar biasanya teliti, gigih, dan tekun dalam upaya mereka untuk memahami materi pelajaran (Ginting & Christian, 2023). Di sisi lain, siswa yang kurang motivasi untuk belajar cepat menyerah ketika menghadapi tantangan, kehilangan minat pada tugas-tugas mereka, dan akhirnya gagal mencapai potensi penuh mereka. Akibatnya, motivasi belajar adalah fondasi yang perlu terus dikembangkan dan dipelihara oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai tambahan pada proses pendidikan.

Menurut (Susanti, 2021) motivasi seseorang menentukan sejauh mana ia dapat mencapai keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, semakin besar motivasi, semakin besar kemungkinan pembelajaran akan berhasil. motivasi belajar juga sangat bermanfaat dalam memberi dorongan bagi para siswa yang terlibat dalam kegiatan akademik. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dimaksudkan untuk menginspirasi atau memotivasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik. Sehingga ketika motivasi belajar siswa kurang maka hasil belajar dalam pembelajaran juga kurang sehingga ketika tidak memiliki motivasi maka siswa akan kurang serius dan memperhatikan pembelajaran (Fernando et al., 2024).

Namun kenyataannya, rendahnya keinginan siswa untuk belajar tetap ada di semua tingkatan pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Menurut penelitian, siswa dengan motivasi belajar rendah menunjukkan perilaku seperti kurang teliti dalam menyelesaikan tugas, kurang gigih dalam menghadapi tantangan belajar, tidak mendengarkan penjelasan guru, tidak menikmati bekerja secara mandiri yang ditunjukkan oleh perilaku suka melihat pekerjaan teman, dan sangat pasif dalam menyampaikan pendapat selama diskusi kelompok. Karena tindakan-tindakan ini berdampak langsung pada hasil belajar yang buruk dan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, situasi ini sangat mengkhawatirkan (Nurmansyah et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Adiankoting, peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan guru Pendidikan Agama Kristen. Melalui hasil wawancara tersebut diperoleh keterangan bahwa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di kelas 10 SMA Negeri 1

Adiankoting bahwa terdapat rendahnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab, serta adanya siswa yang cenderung melakukan aktivitas lain sehingga tidak fokus mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hanya sebagian kecil siswa yang mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan guru, sementara sebagian besar tidak dapat menjawab karena kurang memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga ketika siswa tidak baik dalam memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung maka proses pembelajaran yang dilakukan tidak efektif. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas 10 masih rendah dan diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Motivasi belajar siswa yang menurun tidak terjadi begitu saja tanpa alasan yang mendasarinya. Faktor dalam diri siswa dan lingkungan luar memengaruhi situasi ini. Proses pembelajaran di kelas adalah salah satu faktor eksternal yang paling dominan. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih banyak bergantung pada pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, atau pembelajaran berpusat pada guru. Metode ini melibatkan guru mengontrol pembelajaran secara searah, sementara siswa hanya bertindak sebagai pendengar pasif. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses belajar menurun, minat mereka menurun, dan keinginan mereka untuk belajar menurun. Pembelajaran yang berkualitas, aktif, dan berpusat pada siswa adalah salah satu kunci keberhasilan pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* (bermain peran). Dalam usaha meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode *Role playing* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang dirancang menyerupai kondisi nyata. Hamalik mengemukakan bahwa metode *role-playing* merupakan suatu metode pengajaran yang berdasarkan pengalaman karena siswa mengekspresikan perasaannya tanpa dibatasi kata atau gerak. Melalui metode ini, siswa dapat secara langsung menghayati dan memahami situasi yang diperankan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat dalam jangka panjang (Sihotang & Yulianingsih, 2024).

Menurut (Oktivianto et al., 2018), metode *Role playing* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Metode ini mampu menciptakan

suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik menjadi lebih antusias, percaya diri, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode *Role playing* juga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mempraktikkan dan mengalami secara langsung situasi yang dipelajari. Dengan demikian, metode *Role playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan sosial peserta didik (Mangopo et al., 2025).

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Sihotang & Yulianingsih, 2024) mengatakan bahwa salah satu keunggulan utama metode *role playing* adalah mampu mengaktifkan seluruh aspek belajar siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. secara bersamaan dalam satu pengalaman belajar yang konsisten dan bermakna. Ketika siswa berperan sebagai karakter, mereka diharuskan untuk mempelajari topik secara menyeluruh, menunjukkan kemampuan mereka untuk berempati dan berpikir kritis, serta menunjukkan kemampuan untuk mengimplementasikan apa yang mereka ketahui melalui tindakan nyata. Proses belajar seperti ini menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan, dan aktif, yang sangat berbeda dari pembelajaran ceramah yang monoton. Ini membuat siswa merasa dihargai, terlibat, dan termotivasi untuk memberikan yang terbaik dari diri mereka dalam setiap sesi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, metode pembelajaran *role playing* diketahui memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu menumbuhkan antusiasme belajar, karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan memerankan suatu peran yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif tersebut mendorong siswa untuk lebih berani berpendapat, bekerja sama dengan teman, serta memahami materi secara lebih mendalam (Kauly et al., 2021). Selain itu, penggunaan metode *role playing* juga terbukti berpotensi besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar berlangsung.

Namun, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih lebih banyak menekankan pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar, minat belajar dan keaktifan belajar siswa. penelitian yang dilakukan secara khusus mengkaji pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap motivasi belajar khususnya pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti masih relatif terbatas. selain itu peneliti yang akan mengkaji pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 1 Adiankoting.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, motivasi belajar siswa juga memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran agar berlangsung dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti juga memberikan manfaat yang sangat besar bagi siswa melalui pembentukan karakter menjadi lebih baik dan memberi pengajaran tentang kebaikan, kerja sama yang baik antar kelompok dan juga mengajarkan siswa agar memiliki perubahan yang baik dari sebelumnya dan melaksanakan ajaran yang baik bagi sesama siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design* dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Adiankoting, Kabupaten Tapanuli Utara, pada Mei–Juni 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang beragama Kristen Protestan sebanyak 136 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X-1 sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol sebanyak 33 siswa, sehingga jumlah sampel sebanyak 68 siswa.

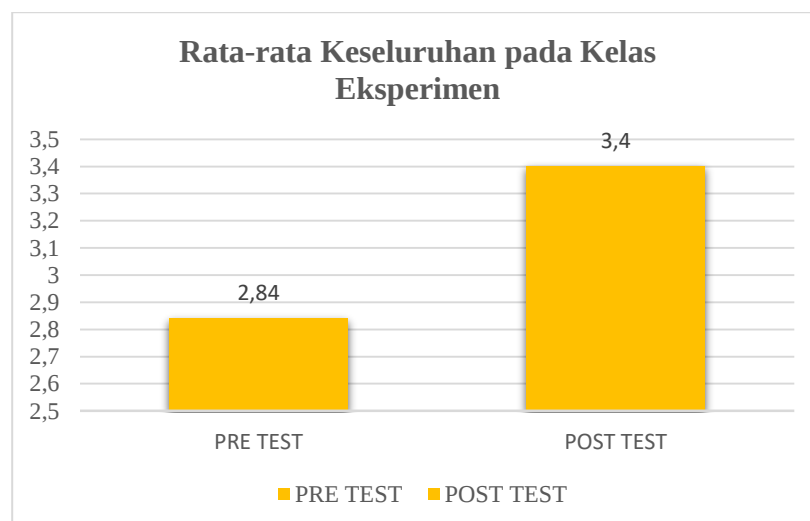
Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar sebanyak 26 butir pernyataan dengan empat alternatif jawaban, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 30 siswa di luar sampel penelitian. Seluruh 26 butir pernyataan dinyatakan valid dan instrumen dinyatakan reliabel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket *pretest* dan *posttest* kepada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh

dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah item nomor 5 sebesar 3,37, sedangkan nilai terendah terdapat pada item nomor 18 sebesar 2,29. Berdasarkan indikator, motivasi belajar tertinggi terdapat pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan dengan rata-rata 3,34, sedangkan terendah pada indikator menunjukkan minat terhadap berbagai masalah dengan rata-rata 2,51. Setelah penerapan metode *Role Playing*, hasil *posttest* menunjukkan bahwa item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah item nomor 1, 2, 6, dan 24 sebesar 3,57, sedangkan item terendah adalah item nomor 4 sebesar 3,09. Berdasarkan indikator, motivasi belajar tertinggi terdapat pada indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil sebesar 3,57, sedangkan terendah pada indikator adanya dorongan dan semangat dalam belajar sebesar 3,11. Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 3,40.

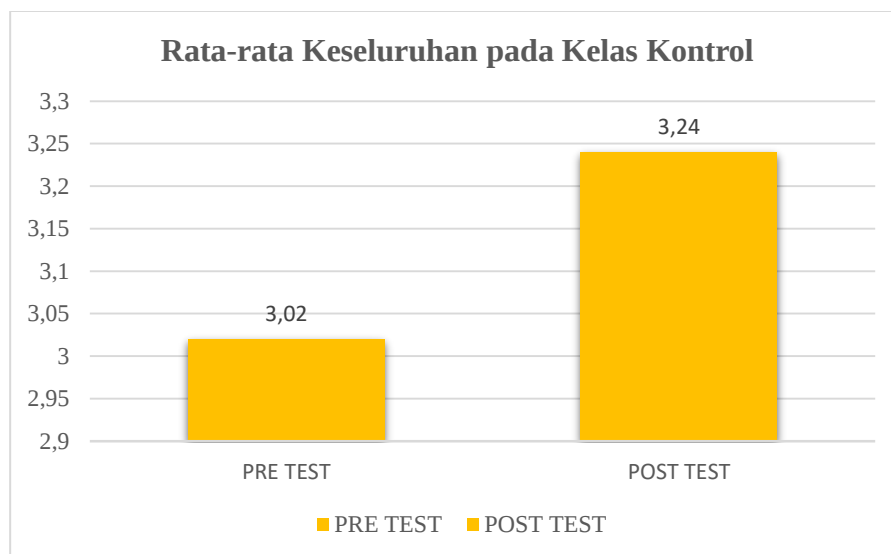


Gambar 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Menggunakan Pembelajaran Biasa pada Kelas Kontrol

Hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan bahwa item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah item nomor 20 dan 26 sebesar 3,61, sedangkan nilai terendah terdapat pada item nomor 4 sebesar 2,42. Berdasarkan indikator, motivasi belajar tertinggi terdapat pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah dengan rata-rata 3,55, sedangkan terendah pada indikator adanya dorongan dan semangat dalam belajar dengan rata-rata 2,45.

Pada *posttest* kelas kontrol, item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah item nomor 22, 23, dan 24 sebesar 3,59, sedangkan item terendah adalah item nomor 4 sebesar 2,71. Berdasarkan indikator, motivasi belajar tertinggi terdapat pada indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini dengan rata-rata 3,59, sedangkan terendah pada indikator adanya dorongan dan semangat dalam belajar dengan rata-rata 2,74. Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 3,02 pada *pretest* menjadi 3,24 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 0,22.



Gambar 2. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Persyaratan Analisis

Nilai Beda Rata-rata (*N-Gain Score*)

Tabel 1. Rata-rata *N-Gain*

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	35	0,3757	0,28145	0,04757
Kontrol	33	0,1457	0,20404	0,03552

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel *Group Statistics*, nilai rata-rata *N-Gain Score* pada kelas

eksperimen sebesar 0,3757 dengan standar deviasi 0,28145, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,1457 dengan standar deviasi 0,20404. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain	1,00	0.118	35	.200*	0.940	35	0.057
	2,00	0.107	33	.200*	0.940	33	0.066

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai signifikansi N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,057 dan pada kelas kontrol sebesar 0,066. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis uji parametrik.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji Homogenitas

Variabel	Levene's Test F	Sig.
N-Gain	2,795	0,099

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan hasil Levene's Test for Equality of Variances, diperoleh nilai $F = 2,795$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,099. Karena nilai signifikansi $0,099 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, analisis uji *Independent Samples t-Test* menggunakan baris Equal variances assumed.

Uji Independent Sample T Test

Tabel 4. Uji Independent Sample T Test

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)
N-Gain – Equal variances assumed	3,838	66	0,000
N-Gain – Equal variances not assumed	3,874	62,001	0,000

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,838 dengan derajat kebebasan $df = 66$. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk pengujian dua pihak, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,000. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,838 > 2,000$,

maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut juga didukung oleh nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar < 0.001 , yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang positif dan signifikan antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dan siswa yang menggunakan pembelajaran biasa pada kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026.

PEMBAHASAN

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi tersebut dapat terlihat melalui hasrat untuk berhasil, semangat mengikuti pembelajaran, harapan dan cita-cita, ketekunan menghadapi tugas, keuletan menghadapi kesulitan, keberanian mempertahankan pendapat, serta kesenangan mencari dan memecahkan masalah (Sinaga et al., 2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X. Peningkatan motivasi terjadi karena metode *Role playing* melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran, diskusi, kerja sama, penyampaian pendapat, dan pemecahan masalah. Kegiatan tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga meningkatkan perhatian, antusiasme, kepercayaan diri, serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Baihaki, 2020), (Simanjuntak et al., 2024), (Tampubolon & Sillitonga, 2025), (Hendrawan et al., 2025), (Hendrawan et al., 2025) serta (Sihotang & Yulianingsih, 2024) yang menyatakan bahwa *Role playing* dapat meningkatkan motivasi melalui keterlibatan aktif, pengalaman langsung, interaksi sosial, penghayatan peran, dan pengembangan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, metode ini juga membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa *Role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar pada berbagai mata pelajaran. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran *Role playing* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026. Pengaruh positif tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,3757, yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,1457. Adapun pengaruh yang signifikan dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples t-Test* pada baris *Equal Variances Assumed*, yang memperoleh nilai $t_{hitung} = 3,838 > t_{tabel} = 2,000$ dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $<0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa. Kesimpulan ini telah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role playing* yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaki, M. (2020). Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 1(2), 82–97. <https://doi.org/10.19105/ec.v1i2.3751>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ginting, C. C., & Christian, G. P. (2023). Signifikansi Peran Guru Kristen sebagai Gembala terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5(2), 98–105. <https://doi.org/10.19166/dil.v5i2.6350>
- Hendrawan, H., Sulisetijono, S., & Rakhmawati, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Motivasi, Hasil Belajar, dan Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas XI IPS pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 363–373. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p363-373>

- Kauy, A., Lesnussa, A., & Mahananingtyas, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. *Kamboti Journal of Education Research and Development*, 1(2), 72–82. <https://doi.org/10.30598/kambotiv1i2p72-82>
- Mangopo, M., Iskandar, A. M., & Damayanti, A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 350–362. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34313>
- Mutiah, S., & Sylvia, I. (2025). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Kelas X SMAN 16 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(3), 429–438. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i3.346>
- Nurmansyah, A., Nurul‘Ain, G., Harby, H., Octavia, N., Refaldy, R., Khusna, R., & Irma, A. (2025). Rendahnya Motivasi dan Disiplin Belajar Peserta Didik di SMA Pekanbaru serta Minimnya Pengelolaan Sosioemosional. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(4), 2330–2335.
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), 113–118. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Sihotang, S., & Yulianingsih, D. (2024). Keistimewaan Metode *Role-Playing* untuk Siswa SMP di Kelas Pendidikan Agama Kristen. *Immanuel: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 5(1), 73–92. <https://doi.org/10.46305/im.v5i1.236>
- Simanjuntak, K., Simatupang, L., Simorangkir, N., & Nababan, D. (2024). Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 4433–4456.
- 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*, 1(1), 14–33. <https://doi.org/10.67655/dedikasi.v1i1.19>
- Susanti, N. D. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode *Role Playing* dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar*

Islam, 4(2), 18–31. <https://doi.org/10.52166/mida.v4i2.2611>

Tampubolon, A. T., & Sillitonga, C. (2025). Peran Guru dalam Menggunakan Strategi *Role-Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9775>