

**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**

Kristina Simnjuntak

Raikhapoor

Limmarten Simatupang

Nisma Simorangkir

Damayanti Nababan

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

kristinasimnjuntak123@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025. Hipotesa penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Populasi seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025 yang beragama Kristen Protestan berjumlah 251 orang. Sampel penelitian ditetapkan secara bertujuan (*purposive sampling*) yaitu siswa kelas XI Jurusan Perkantoran SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025 berjumlah 33 orang. Data penelitian dianalisis menggunakan uji *t Pooled Varians* diperoleh $t_{hitung} = -7,858 < -t_{tabel} = -2,03693$ dan tepatnya pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025. Pencapaian nilai rata-rata keseluruhan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI sebelum dilakukan model *role playing* (*pre*) mencapai nilai 2,83 dan skor keseluruhan yaitu 2805 dapat disimpulkan 70,83% siswa memiliki minat belajar yang kurang sungguh-sungguh. Minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI setelah dilakukan model pembelajaran *role playing* (*post*) mencapai nilai 3,04 dan skor keseluruhan yaitu 3011 dapat disimpulkan 76,04% siswa memiliki minat belajar yang sungguh-sungguh. Kesimpulan bahwa minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI meningkat setelah diterapkannya model *role playing*.

Kata kunci : *role playing*, PAK, budi pekerti

Abstract

The aim of the research is to determine the significant influence of the role playing learning model on interest in studying Christian Religious Education and Characteristics of class XI students at SMK Negeri 1 Siatas Barita for the 2024/2025 academic year. Characteristics of Class XI students of SMK Negeri 1 Siatas Barita for the 2024/2025 academic year. The research method used is quantitative with a pre-experimental design research type in the form of one group pretest-posttest. The population of all class The research sample was determined purposively, namely class. The research data was analyzed using the Pooled Variance t test, obtained $-t_{count} = -7.858 < -t_{table} = -2.03693$ and precisely in the area of rejection of H_0 and acceptance of H_0 , there was a significant influence of the role playing learning model on interest in learning Christian Religious Education and Characteristics of Class XI students of SMK Negeri 1 Siatas Barita in the Academic Year 2024/2025. The overall average score for interest in learning about Christian Religious Education and Character for class . Interest in learning about Christian Religious Education and Characteristics of class The conclusion is that class XI students' interest in studying Christian Religious Education and Characteristics increased after the role playing model was implemented.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang merupakan serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas sebuah dasar adanya timbal balik yang berlangsung untuk mencapai sebuah tujuan yang tertentu. Hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik itu merupakan syarat utama dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hal yang sangat penting adalah peran seorang guru, yang dimana gurulah yang mendidik, mengajar dan melatih siswa disaat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dalam kegiatan proses belajar mengajar, seorang guru harus mampu menarik minat siswa untuk belajar, karena minat belajar siswa timbul apabila adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan hal-hal yang membuat siswa merasakan rasa ingin tahu yang tinggi serta didorong dengan rasa ingin membuktikannya. Selain adanya minat belajar didalam diri siswa, seorang guru juga harus mampu merancang suatu pembelajaran yang bisa menarik siswa untuk dapat mengembangkan minat belajar siswa. Hal itu dapat dilakukan dengan mencari atau menggunakan model pembelajaran yang tepat dan dimana salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Dengan itu, model pembelajaran *role playing* dapat dilakukan sebagai sebuah salah satu model pembelajaran yang dapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat. Ketika seorang guru menggunakan model pembelajaran *role playing* inidalam proses belajar mengajar maka akan mendorong siswa untuk meningkatkan minat dalam

mengikuti proses pembelajaran. karena itu model pembelajaran ini membuat siswa langsung berperan secara nyata dengan memainkan drama tersebut. Model pembelajaran *role playing* dalam berlangsungnya proses belajar mengajar semakin berkesan jika dilakukan dengan konteks yang sangat bermakna dan siswa harus berintraksi dengan model pembelajaran tersebut dengan secara langsung untuk menyatakan terjadinya tujuan pembelajaran¹. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan PPL di SMK Negeri 1 Siatas Barita khususnya kelas XI, Penulis memperhatikan beberapa masalah, bahwa para siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Dikarenakan guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih menggunakan sebuah metode pembelajaran ceramah sehingga membuat banyak siswa merasa bosan, mengantuk, ribu dalam kelas, jenuh, sering izin keluar kelas, oleh sebab itu siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Disaat pembelajaran selesai siswa tidak ada yang mau untuk menanyakan tentang materi yang sudah dijelaskan oleh guru tersebut.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Minat Belajar

Didalam Kegiatan belajar mengajar, minat sangatlah berperan penting untuk mendorong siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang berminat dalam mengikuti pembelajaran akan terus tekun dalam belajar. Djaali mengemukakan “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh². Selanjutnya, menurut Slameto mengemukakan “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat³.

Sedangkan menurut Jahja mengemukakan minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu, seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, efektif, dan motorik dan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan. Minat berhubungan

¹ Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014) Hal. 78

² Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), Hal. 121

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), Hal. 180

dengan suatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya⁴. Menurut Hansen dalam jurnal *On Teacher Education* mengemukakan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasih, faktor keturunan dan faktor eksternal atau lingkungan. Sedangkan menurut Sabri minat belajar adalah kecendrungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik⁵. Berdasarkan pengertian minat belajar menurut para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang disertai dengan perhatian, rasa suka, dan ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang akhirnya menimbulkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku serta menginginkannya dalam memori sebagai sebuah pengetahuan, sebuah keterampilan, atau sikap-sikap dalam informasi tersebut melalui belajar. Oleh karena itu, dengan adanya minat belajar akan meningkatkan sebuah proses pembelajaran, sehingga akan diperoleh keberhasilan dalam belajar, dengan adanya minat belajar siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menurut para ahli yaitu: menurut Rita Dunn dalam bukunya Akrim mengemukakan ada banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang diantaranya mencakup faktor-faktor (1) Fisik (2) Emosional (3) Sosiologi dan (4) Lingkungan. Menurut Rifa'i dan Anni dalam bukunya Akrim mengemukakan ada enam faktor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi dan penelitian terkait yang memiliki dampak terhadap minat belajar siswa, keenam faktor yang dimaksud yaitu: Sikap: merupakan gabungan konsep informasi, dan emosi yang dihasilkan dalam diri seseorang untuk merespon orang, kelompok atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap dapat berpengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar siswa karena sikap membantu siswa dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam

⁴ Yudrika Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), Hal. 63

⁵ Imelda Rahmi, Nurmalina, dan Fauziddin, *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Jurnal On Teacher Education), Vol. 2, No. 1 (Tahun 2020), Hal. 199. Diakses Pada tanggal 2 Maret 2023

menjelaskan dunia. Siswa akan belajar jika pada dirinya muncul kebutuhan sehingga akan meminat dirinya untuk beraktivitas belajar. Kebutuhan: kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan. Rangsangan dan efeksi juga akan berpengaruh terhadap faktor seseorang terminat dalam belajar. Rangsangan: merupakan perubahan pandangan didalam persepsi atau pengalaman dan lingkungan yang membuat seseorang bersikap aktif. Rangsangan dapat membuat seseorang bersifat aktif dan terdorong untuk melakukan suatu kegiatan, misalnya rangsangan dengan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Afeksi: merupakan pengalaman emosional seseorang berkaitan dengan dorongan-dorongan pada dirinya. Oleh karena itu, afeksi dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Kompetensi: akan mempengaruhi terdapat minat belajar siswa, kompetensi dapat mengasumsikan bahwa siswa secara alamiah berusaha keras untuk berintraksi dengan lingkungan secara efektif. Penguatan: merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon, penguatan berupa nilai tes tinggi, pujian, penghargaan, sosial dan perhatian. Penguatan juga dapat berupa pengetahuan positif dan penguatan negatif.

Selanjutnya, menurut pendapat Alin Imron dalam Siregar dan Nara dalam buku Akrim ada enam faktor yang mempengaruhi minat dalam proses pembelajaran yaitu: (1) cita-cita atau aspirasi pembelajaran, (2) kemampuan pembelajaran, (3) kondisi pembelajaran, (4) kondisi lingkungan pembelajaran, (5) unsur-unsur dinamis belajar (6) upaya guru dalam mempelajari pembelajaran⁶. Dari pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat memahami ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yakni, faktor yang bersumber dari dalam siswa dan dari luar diri siswa sangat mempengaruhi minat belajar siswa, secara fisik atau sikap yang baik dan kondisi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah yang mendukung akan mengembangkan minat belajar siswa yang baik. Maka dari itu akan berdampak pada perkembangan terhadap minat belajar siswa dan oleh sebab itu diperlukam sebuah pemahaman dan mengenal berbagai sebuah aspek karakteristik siswa, agar dalam proses belajar mengajar siswa tercapai dengan baik dan semakin meningkatkannya minat belajar siswa.

⁶ Akrim, *Starategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu, 2022), Hal. 25

Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Minat dapat muncul bila didahului oleh suatu pengamata. Selain itu, minat dapat tumbuh dengan adanya rangsangan-rangsangan suatu objek (pelajaran) yang berkaitan dengan kebutuhan dirinya. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus dapat melakukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswanya, agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Menurut Kompri mengemukakan bahwa terdapat cara meningkatkan minat belajar siswa diantaranya yaitu: Hubungan bahan pembelajaran yang diajarkan dengan kebutuhan siswa

Minat siswa akan tumbuh manakalah ia akan menangkap bahwa materi pembelajaran itu berguna untuk kehidupannya, dengan demikian guru perlu menjelaskan ketertarikan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa. Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa

Materi pembelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa tidak akan duminati oleh siswa, materi pembelajaran yang sulit tidak akan diikuti dengan baik, yang dapat menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal, dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. Biasanya minat siswa akan tumbuh kalau ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar. Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara variasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain⁷. Menurut Sardiman ada beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu: (1) adanya suatu pembangkitkan kebutuhan, (2) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, (3) memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik (4) menggunakan berbagai bentuk mengajar⁸. Selanjutnya menurut Djamarah mengemukakan ada beberapa cara yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan minat siswa yaitu:

1. Membandingkan adanya kebutuhan antara siswa agar mereka siap belajar tanpa kendala.
2. Menghubungkan materi pembelajaran yang diberikan dengan permasalahan yang dialami siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran .

⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), Hal. 253-254

⁸ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Parsada, 2017)

3. Menciptakan peluang bagi siswa untuk mencapai hasil akademik yang baik dengan menyediakan lingkungan belajar yang inovatif dan kondusif

Ciri-ciri Siswa yang Memiliki Minat Belajar

Didalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan apa saja kegiatan siswa saat mengikuti pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti harus mampu merangkai pembelajaran yang dapat membuat siswa semakin berminat dalam proses belajar dengan meningkatkan minat, mental, dan emosional yang dapat diupayakan oleh siswa. Akrim mengemukakan bahwa ciri-ciri minat belajar Pendidikan Agama Kristen tampak dalam perilaku sehari-hari siswa, baik perilaku dirumahh atau pun disekolah, maka ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar sebagai berikut: Ketekunan dalam belajar, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berpartisipasi dalam belajar, mandiri dalam belajar. Selanjutnya, menurut Sardiman dalam buku Akrim mengemukakan bahwa minat belajar yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri minat belajar sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai, (2) ulet menghadapi tugas (tidak putus asa), (3) menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini serta, (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal⁹.

Pandangan Alkitab Mengenai Minat

Dalam Alkitab perilaku yang menunjukkan adanya minat yang diambil dari ayat Alkitab yaitu: Ezra 7:10 sebab Ezra telah bertekad untuk meneliti taurat Tuhan dan melakukannya serta mengajar ketetapan dan peraturan diantara orang Israel. Suapaya minat menjadi kenyataan, maka harus ada sebuah tekad yang kuat dan ketetapan hati untuk membangkitkan minat dalam mempelajari suatu hal, jadi yang dimana minat berhubungan erat dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan pengalaman yang dilakukan oleh kegiatan itu sendiri

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang disusun sedemikian rupa yang digunakan dalam merancang pembelajaran untuk membantu guru dan juga siswa

⁹ Akrim, *Op.Cit*, Hal. 30

dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Soekanto, dkk yang dikutip oleh Trianto mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan cara pengajaran dalam merancang aktivitas belajar mengajar”. dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis¹⁰.Selanjutnya, Istarani mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian ajaran yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”¹¹.

Sehubungan dengan itu, Joyce dan Weil dalam buku Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan bimbingan pembelajaran di kelas atau yang lain¹².

Pengertian Model Role Playing

Ketika seorang guru yang telah merancang dan mempersiapkan bahan pengajaran, maka selanjutnya ialah yang akan mengkomunikasikan atau menyampaikan bahan pengajaran tersebut kepada siswa. Kemudian guru menarik siswa kedalam arena intraksi pembelajaran yang bervariasi dan sangat bermakna. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan merancang model yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut yaitu menggunakan model *Role Playing*.

Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing

Dalam menggunakan model *role playing* ini ada tujuan dalam penggunaannya yaitu: menurut Kurniasih dan Sani mengemukakan tujuan model pembelajaran *role playing* yaitu: (1) untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak (2) melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial, psikologi

¹⁰ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kecana Prenada Media Group, 2009), Hal.22

¹¹ Istarani, *Op,cit*, Hal. 1

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), Hal. 133

serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberikan kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalah¹³

Menurut Ramyulis dalam buku Istarani bahwa *role playing* wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut:

1. Memahami perasaan orang lain
2. Membagi tanggung jawab dan memikulnya
3. Menghargai pendapat orang lain
4. Mengambil keputusan dalam kelompok
5. Membantu penyusuaian diri dengan kelompok
6. Memperbaiki hubungan sosial
7. Mengenal dan nilai-nilai dan sikap
8. Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah.

Selanjutnya, menurut Hamzah B.Uno dalam buku Istarani bahwa *role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam membaca masalah (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara¹⁴.

Langkah-Langkah Model Role Playing

Model pembelajaran *role playing* memiliki langkah-langkah tertentu yang memenuhi unsur-unsur persiapan atau intruksi, tindakan dramatika dan di diskusikan dan di evaluasi. Pelaksanaan model *role playing* dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap kegiatan yaitu: Menurut Miftahul Huda yang menjadi langkah-langkah pembelajaran *role playing* yaitu:

¹³ Kurniasih dan Sani, Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, (Jakarta: Kata Pena, 2015), Hal. 68

¹⁴ Istarani, Op.cit, Hal. 70-71

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjukan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok, siswa yang masing-masing beranggota 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa ada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas dan memberi penilaian atas masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyapaikan kesimpulan.
9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum¹⁵.

Menurut Aris Shoimin langkah-langkah model pembelajaran role playing dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap kegiatan yaitu:

1. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah diunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperankan
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebgai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok mencapai hasil kesimpulan
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup¹⁶.

¹⁵ Miftahul Huda, Op.cit, Hal. 209-210

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Dalam model apapun yang dipakai oleh guru dalam proses belajar mengajar, pasti ada kelebihan dan kelemahannya. Hanya saja model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi kelas, siswa dan materi khususnya salah satu model yang dapat menghubungkan cara berpikir siswa adalah model pembelajaran *role playing*

Menurut Aris Shoimin mengemukakan kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. 3) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. 4) berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. 5) sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 6) membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa itu sendiri. 8) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja¹⁷

Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Dengan permainan ini siswa juga dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui simulasi ini siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topic. Namun disamping kelebihan, model ini juga memiliki kelemahan juga yaitu: Menurut Syaiful Sagala model pembelajaran *role playing* ini memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

1. Seberapa besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahan isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

¹⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR Razz, 2013), Hal. 162

¹⁷ Aris Shoimin, Op.cit, Hal. 162-163

3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas dan. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya¹⁸.

Sehubungan dengan itu menurut Miftahul Huda mengemukakan bahwa kelemahan-kelemahan *role playing* dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1). Banyak nya waktu yang dibutuhkan 2). Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik 3). Ketidak mungkinan menerapkan *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif 4). Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga 5). Tidak semua mata pelajaran dapat disajikan melalui model ini¹⁹.

Pengertian Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

Pengertian Agama Kristen (PAK) merupakan pendidikan yang diberikan kepada semua orang Kristen agar mengetahui, mengenal, dan tumbuh sebagai anak-anak Allah yang memiliki pengharapan dan percaya kepada Kristus. Menurut Graendorft yang dikutip oleh Dame dan Rida pendidikan agama Kristen adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, dan bergantung pada kuasa Roh kudus yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan, melalui pengajaran dan kehendak Allah, memperlengkap murid, yang berpusat pada Guru Agung²⁰. Nababan mengemukakan “Christian education must strive to conform the redeemed student to the image of God in Jesus Christ. This means education curricula , for one, must follow biblical exemplars and norms. Whatever the student understand of God is often what he or she perceives in their teacher. Ye became followers of us, and of the Lord”(Pendidikan Kristen harus berusaha untuk menjadikan siswa yang ditebus serupa dengan gambar Tuhan dalam Yesus Kristus ini berarti bahwa kurikulum Pendidikan misalnya harus mengikuti contoh dan norma Alkitab apapun yang dipahami

¹⁸ Syaiful Sagala, *Op.cit*, Hal. 213-214

¹⁹ Miftahul Huda, *Op.cit*, 2011

²⁰ Dame Taruli Simamora dan Rida Gultom, *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja dan Pemuda*, (Medan: CV Mitra Dwi Lestari, 2011)

siswa tentang Tuhan sering kali merupakan apa yang ia rasakan Pada guru mereka “Kamu telah menjadi penurut kami dan penurut Tuhan)²¹

Menurut Agustinus yang dikutip kristianto Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang bertujuan mengajar orang supaya “melihat Allah” dan “hidup Bahagia. Selanjutnya Menurut Harianto GP Pendidikan Agama Kristen adalah usaha sadar dan terencana untuk meletakkan dasar Yesus Kristus. (2 Korintus 3:13) dalam pertumbuhan iman Kristen dengan cara mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan yaitu: pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat²²

Menurut R.Boehkle yang dikutip oleh Simatupang, dkk Pendidikan Agama Kristen adalah usaha sengaja untuk menolong orang dari semua golongan umur yang dipercayakan kepada pemeliharaan untuk menjawab pernyataan Allah dalam Yesus Kristus, Alkitab dan kehidupan gereja supaya mereka dibawah pimpinan Roh Kudus dapat perlengkap guna melayani Tuhan ditengah keluarga, gereja, masyarakat, dan dunia alam²³.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini di tinjau dari jenis datanya, maka penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk “*One group pretest-posttes*”. Penelitian eksperimen dengan desain *Onegroup pretest-posttes* adalah penelitian dengan pemberian perlakuan kepada kelompok atau sampel dan selanjutnya di observasi hasilnya. Adapun pola desai penelitian ini sebagai berikut:

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

²¹ Damayanti Nababan, *Fostering Student Sprituality Through Eschatological Undderstanding In The Frame Of Christian Education*, Pharos Jurnal Of Theologi, Vol. 104, No. 5 (2023). Hal.8, <https://doi.org/10.46222/,Pharosjot.104.52>.

²² Harianto GP, *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab & Dunia Masa Kini* (Yogyakarta: ANDI, 2016), Hal. 52

²³ Hasudungan Simatupang dkk, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*, (Yogyakarta: ANDI, 2020), Hal. 4

Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan yaitu model pembelajaran *Role Playing*

O₁ = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

O₂ = Nilai posttest sesudah diberi perlakuan²⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan kepada siswa kelas XI Jurusan Perkantoran di SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025 sebagai sampel penelitian untuk mengetahui minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sebelum guru PAK melakukan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian dan angket tersebut dijawab oleh siswa untuk mengetahui minat belajar mereka. Diperoleh distribusi jawaban siswa tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sebelum guru PAK melakukan model pembelajaran *role playing*, dapat dilihat pada lampiran 6.

Persyaratan Analisis

Untuk mengolah data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung Nilai Rata-Rata Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI Perkantoran Sebelum (Pre) dan Setelah (Post) Diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing*

Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan tabel penolong pada lampiran 10.

Berdasarkan tabel lampiran 10 maka diperoleh nilai rata-rata untuk:

$$\overline{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N} = \frac{2805}{33} = 85$$

$$\overline{X}_2 = \frac{\sum X_2}{N} = \frac{3011}{33} = 91,24$$

4.2.2. Mencari Nilai Simpangan

Untuk mencari nilai simpangan baku untuk sampel digunakan rumus:²⁵

²⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 75.

²⁵Sudjana. 2010. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito. Hal. 93.

$$s^2 = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Untuk mengetahui nilai $\sum (X - \bar{X})^2$ digunakan tabel terdapat pada lampiran 10.

Dari tabel Lampiran 11 diketahui

$$\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2 = 3320$$

$$\sum (X_2 - \bar{X}_2)^2 = 3612,061$$

Maka:

$$s_1^2 = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X}_1)^2}{n_1 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{3320}{33 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{3320}{32}}$$

$$= \sqrt{103,75}$$

$$= 10,186$$

$$\sum (X_2 - \bar{X}_2)^2 = 3612,061$$

$$s_2^2 = \sqrt{\frac{\sum (X_2 - \bar{X}_2)^2}{n_2 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{3612,061}{33 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{3612,061}{32}}$$

$$= \sqrt{112,877}$$

$$= 10,624$$

Menguji Homogenitas Varians

Untuk menguji kedua sampel homogen atau tidak digunakan pengujian homogenitas varians dengan rumus:²⁶

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{10,624}{10,186}$$

$$F = 1,043$$

Harga F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} dengan dk pembilang ($n_1-1=33-1=32$) dan dk penyebut ($n_2-1=33-1=32$) dengan taraf kesalahan 5% maka harga $F_{tabel}=1,62$. Dalam hal ini berlaku ketentuan jika $F_{hitung}>F_{tabel}$ berarti varians homogen dan sebaliknya jika $F_{hitung}<F_{tabel}$ berarti varians tidak homogen.

Berdasarkan hasil $F_{hitung}=1,043$ dibandingkan dengan $F_{tabel}=1,62$ berarti $F_{hitung}=1,043<F_{tabel}=1,62$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data yang akan dianalisis homogen.

Pengujian Hipotesa

Dalam pengujian hipotesa ini dapat memberikan informasi apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa dapat diketahui dengan menguji hipotesis penelitian.

Hipotesis yang diajukan adalah hipotesis statistik uji dua pihak:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025)

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025)

Kriteria penolakan/ penerimaan hipotesa:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

²⁶Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 197.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Karena $n_1 = n_2$ dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *pooled varian* dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Berdasarkan perhitungan sebelumnya diperoleh harga $\bar{x}$, s dan s^2 maka dapat dilakukan perhitungan rumus t diatas:

Dimana:

$$\overline{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N} = \frac{2805}{33} = 85$$

$$\overline{X}_2 = \frac{\sum X_2}{N} = \frac{3011}{33} = 91,24$$

$$\overline{X}_1 = 85$$

$$\overline{X}_2 = 91,24$$

$$s_1^2 = 10,186$$

$$s_2^2 = 10,624$$

$$n_1 = 33$$

$$n_2 = 33$$

Maka:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

$$t = \frac{85 - 91,24}{\sqrt{\frac{(33 - 1)10,186 + (33 - 1)10,624}{33 + 33 - 2} \left[\frac{1}{33} + \frac{1}{33} \right]}}$$

$$t = \frac{-6,24}{\sqrt{\frac{(32)10,186 + (32)10,624}{66 - 2} [0,0303 + 0,0303]}}$$

$$t = \frac{-6,24}{\sqrt{\frac{325,952 + 339,968}{64}} [0,0606]}$$

$$t = \frac{-6,24}{\sqrt{\frac{665,92}{64}} [0,0606]}$$

$$t = \frac{-6,24}{\sqrt{10,405} [0,0606]}$$

$$t = \frac{-6,24}{\sqrt{0,630543}}$$

$$t = \frac{-6,24}{0,79407}$$

$$t = -7,858$$

Dari perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = -7,858$ dan nilai ini diketahui adalah Negatif (-) maka t_{hitung} Selanjutnya harga $-t_{hitung}$ dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk pembilang pada taraf kesalahan $\alpha = 5\% = 0,05$ uji dua pihak dan dk penyebut $= n_1 - 1 = 32$ yaitu $-2,03693$.

Kriteria penolakan/ penerimaan hipotesa:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Selanjutnya harga $-t_{hitung}$ dibandingkan dengan $-t_{tabel}$ dan diperoleh $-t_{hitung} = -7,858 < -t_{tabel} = -2,03693$ berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a Kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian diawali dengan distribusi jawaban siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Siatas Barita tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sebelum dilakukan model pembelajaran *role playing*, diketahui angket yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-30 item yang lain adalah nomor 20 dengan skor 113 dan nilai modusnya 4 yaitu siswa selalu rajin mengikuti ibadah singkat sebelum proses pembelajaran Pendidikan agama Kristen dan budi pekerti berlangsung. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 6 dengan skor 76 dan

modusnyayaitu kadang-kadang masih ada beberapa siswa yang menjawab tidak langsung mengerjakan PR yang diberikan guru PAK sepulang dari sekolah. Pencapaian rata-rata keseluruhan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sebelum guru PAK melakukan model pembelajaran *role playing* adalah 2,83.

Pembahasan hasil penelitian selanjutnya adalah distribusi jawaban siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Siatas Barita tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti setelah dilakukan model pembelajaran *role playing* diketahui angket yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-30 item yang lain adalah nomor 20 dengan skor 116 dan nilai modusnya 4 yaitu siswa selalu rajin mengikuti ibadah singkat sbelum proses pembelajaran Pendidikan agama Kristen dan budi pekerti berlangsung. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 6 dengan skor 84 dan nilai modusnya 2 yaitu kadang-kadang masih ada beberapa siswa yang menjawab tidak langsung mengerjakan PR yang diberikan guru PAK sepulang dari sekolah. Pencapaian rata-rata keseluruhan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti setelah guru PAK menerapkan model pembelajaran *role playing* adalah 3,04 dan nilai ini menunjukkan ada peningkatan dari sebelum guru PAK melakukanmodel pembelajaran *role playing*.Dapat dianalisa bahwa pencapaian tertinggi untuk minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita sebelum dan setelah dilakukanmodel pembelajaran *role playing* adalah siswa rajin mengikuti ibadah singkat sebelum proses pembelajaran Pendidikan agama Kristen dan budi pekerti berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar yang sangat besar dimiliki oleh siswa adalah mengikuti ibadah singkat yang kegiataannya adalah bernyanyi, berdoa dan mendengar firman Tuhan siswa sangat snang mengikuti ibadah sebelum memulai kegiatan pembelajaran supaya siswa memohon kepintaran dari Tuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah.

Dapat dianalisa bahwa pencapaian terendah untuk minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita sebelum dan setelah dilakukanmodel pembelajaran *role playing* adalah beberapa siswa tidak langsung mengerjakan PR yang diberikan guru PAK sepulang dari sekolah. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal ini yakni faktor kelelahan mengikuti pembelajaran, masih ada waktu untuk menyelesaikan tugas karena siswa harus menyelesaikan tugas pelajaran

yang sebelumnya sudah diberikan guru atau ada siswa yang harus meluangkan waktunya membantu pekerjaan orangtua di ladang atau di toko.

Dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesa penelitian, diperoleh nilai $-t_{hitung}$ yaitu $-t_{hitung} = -7,858 < -t_{tabel} = -2,03693$ berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a sehingga dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan antara model *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025.

Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025 dapat diketahui dengan diadakannya penelitian kepada siswa kelas XI Perkantoran dan dapat diketahui dari jawaban siswa pada angket yang diberikan pada saat pembelajaran sebelum dilakukan model *role playing* dan pada saat pembelajaran setelah dilakukan model *role playing*. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pencapaian nilai rata-rata keseluruhan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI sebelum dilakukannya model *role playing* (pre) mencapai nilai 2,83 dan skor keseluruhan yaitu 2805 dan dapat disimpulkan 70,83% siswa memiliki minat belajar yang kurang sungguh-sungguh terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Selanjutnya peneliti menganalisa jawaban siswa kelas XI Perkantoran tentang minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI setelah dilakukan model *role playing* (post) mencapai nilai 3,04 dan skor keseluruhan yaitu 3011 dan dapat disimpulkan 76,04% siswa memiliki minat belajar yang sungguh-sungguh terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Dari uraian ini dapat diketahui bahwa minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI meningkat setelah dilakukannya model *role playing*. Peningkatan skor yang diperoleh tidak terlalu besar yaitu $76,04\% - 70,83\% = 5,21\%$.

Hasil penelitian ini dapat membuktikan kebenaran teori yang dikemukakan oleh Aris Shoimin bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena model pembelajara ini sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan Teori

Model *role playing* adalah model yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran dengan memerankan tentang suatu tokoh hidup atau benda mati yang mengajarkan sebuah nilai-nilai Kristiani dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi antara hubungan sosial dengan orang-orang yang ada dilingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat dengan cara menguasai bahan-bahan pembelajaran dengan melalui imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi dan melibatkan intraksi antara dua siswa atau lebih untuk membahas tentang suatu topik yang akan dipelajari. Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yaitu: persiapan dimana guru menyusun dan mempersiapkan skenario atau materi yang akan diperankan, menentukan kelompok yang akan memerankan drama tersebut selanjutnya guru memberikan intruksi dan pengarahan sesuai dengan skenario setelah itu siswa memerankan perannya masing-masing dan siswa lainnya menilai penampilan temannya, setelah pemain peran selesai guru PAK membimbing seluruh siswa untuk mendiskusikan tentang situasi bermain peran tersebut, setelah itu guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai peran tersebut.

Minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa adalah keinginan atau kemauan yang disertai dengan perhatian, rasa suka, dan ketertarikan siswa terhadap belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang akhirnya menimbulkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku serta menginginkannya dalam memori sebagai sebuah pengetahuan, sebuah keterampilan, atau sikap-sikap dalam informasi tersebut melalui belajar. Dengan adanya minat belajar akan meningkatkan sebuah proses pembelajaran, sehingga akan diperoleh keberhasilan dalam belajar, dengan adanya minat belajar siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Indikator minat belajar siswa, yaitu: 1) ketekunan dalam belajar, 2) ulet dalam menghadapi kesulitan, 3) minat dan ketajaman belajar, 4) berprestasi dalam belajar, 5) mandiri dalam belajar.

Dalam link video dibawah ini cara melakukan model pembelajaran *role playing* <https://youtu.be/UHDfUuEZGVk>.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $t_{hitung} = -7,858 < -t_{tabel} = -2,03693$ berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025.

Minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih rendah sebelum dilakukan model pembelajaran *role playing* yaitu nilai rata-rata nilai 2,83 dan skor keseluruhan yaitu 2805. Minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa lebih tinggi setelah dilakukan model pembelajaran *role playing* yaitu nilai rata-rata 3,04 dan skor keseluruhan yaitu 3011.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Kristen dengan sungguh-sungguh dapat meningkatkan walaupun tidak banyak dalam peningkatannya minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMK Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2024/2025.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

1. Guru PAK supaya menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan memperhatikan langkah-langkah dan melibatkan semua siswa untuk memainkan perannya dan didukung dengan adanya skenario cerita, media, sarana dan prasarana supaya tujuan pembelajaran tercapai dan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *role playing* supaya siswa berperan aktif memainkan peran yang telah diberikan oleh guru, menguasai jalan cerita dan menjiwai peran yang akan ditampilkan sehingga melatih keberanian, kreativitas dan keaktifan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimin. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014
- Bahri Djamarah, Syaiful, & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- Fatiqin, Awalul, and Ira Kendi. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di Sma Azharyah Palembang." *Jurnal Florea* 4.1 (2017).
- GP, Harianto. *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab & Dunia Masa Kini*. Yogyakarta: ANDI, 2016
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2014
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarrya, 2017
- Kristianto, Paul. *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: ANDI.
- Kurniasih dan Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2015
- Muri, Prof. *METODE Penelitian*. Jakarta: Fajar Inerpratama, 2018.
- Nababan Damayanti, *Fostering Student Sprituality Through Eschatological Undderstanding In The Frame Of Christian Education*, Pharos Jurnal Of Theologi, Vol. 104, No. 5 (2023).
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education* 2(1)
- Risnanosanti, dkk. *Pengembangan Minat dan Bakat*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022
- Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA, 2017
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR Razz, 2013
- Simamora, Dame Taruli, & Rida Gultom. *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja dan Pemuda*. Medan: CV Mitra Dwi Lestari, 2011.

- Simatupang, Hasudungan dkk. *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: ANDI, 2020
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2018
- Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Tambunan, S., Harianja, S., Hutabarat, E. H., Simangunsong, R., & Sitanggang, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi* 1(4)
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009