

## Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Pak Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023

Aritha Raja Guk Guk<sup>1</sup>, Tianggur Napitupulu<sup>2</sup>, Dame Taruli<sup>3</sup>

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

[aritharajagukguk324@gmail.com](mailto:aritharajagukguk324@gmail.com)

**Abstract:** The aim of this research is to find out whether there is an influence of the role playing learning model on students' interest in learning PAK in class VIII of SMP Negeri 2 Siborongborong for the 2022/2023 academic year. The research method used is a quantitative method of inferential statistics. The population was all 221 students of class VIII of SMP Negeri 2 Siborongborong who were Christians and a sample of 42 people was determined using random sampling techniques. Data was collected using a positive closed questionnaire with 36 items, namely 20 items for variable : 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test obtained  $r_{xy} = 0.407 > r_{table}(\alpha=0.05, n=42) = 0.304$ . b) Testing a significant relationship obtained  $t_{count} = 4.815 > t_{table}(\alpha=0.05, dk=n-2=40) = 2.021$ . 2) Test the effect: a) Test the regression equation, obtained the regression equation  $\hat{Y} = "18.38" + 0.51X$ . b) Regression coefficient of determination test ( $r^2$ ) = 16.5%. 3) Test the hypothesis using the F test to obtain  $F_{count} > F_{table}(\alpha=0.05, dk \text{ numerator } k=19, dk \text{ denominator } =n-2=42-2=40)$  namely  $7.92 > 1.51$ . Thus  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Role Playing Learning Model, PAK Students' Interest in Learning

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar PAK siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong tahun pembelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif statistik inferensial. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong yang beragama Kristen berjumlah 221 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 42 orang menggunakan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 36 item yaitu 20 item untuk variabel X dan 16 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar PAK siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong tahun pembelajaran 2022/2023: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,407 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=42) = 0,304$ . b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,815 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=40) = 2,021$ . 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 18,38 + 0,51X$ . b) Uji koefisien determinasi regresi ( $r^2$ ) = 16,5%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=19, dk \text{ penyebut } =n-2=42-2=40)$  yaitu  $7,92 > 1,51$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Role Playing*, Minat Belajar PAK Siswa

## PENDAHULUAN

### Latar belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar hal yang sangat penting adalah peranan guru, karena gurulah yang mendidik, mengajar dan melatih siswa.<sup>1</sup>

Dalam kegiatan belajar, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. siswa yang berminat dalam belajar akan terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran tanpa ada minat yang ada dalam dirinya, maka ia tidak tekun dalam belajar.<sup>2</sup> Menurut Slameto Suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.<sup>3</sup>

Selain adanya minat didalam diri siswa, seorang guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar menarik sehingga dapat mengajak siswa untuk dapat mengembangkan minat belajar siswa. hal itu dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan salah satunya dengan menggunakan model *Role Playing*. Menurut Octavia Model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan"<sup>4</sup>

Istarani mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat menarik minat belajar siswa.<sup>5</sup> Dengan itu, model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membuat minat belajar siswa. Ketika seorang guru menggunakan model pembelajaran *role playing* maka akan mendorong siswa untuk

---

<sup>1</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* ( Pustaka Ilmu: Yogyakarta, 2021 ) Hal. 2

<sup>2</sup> Risnanosanti, Aminol Rosid Abdulah, *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa* (CV. Literasi Nusantara Abadi: Malang, 2022). Hal.13-15

<sup>3</sup> Slameto, *Belajar dan Pembelajaran*, ( Rineka Cipta: Jakarta, 2013 ) Hal.180

<sup>4</sup> Shilphy A. Octavia, *Model Model Pembelajaran*, ( CV. Budi utama: Yogyakarta 2022 ) Hal. 63

<sup>5</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Media Persada: Medan, 2019 ).Hal : 78

meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran. karena model pembelajaran ini membuat siswa langsung berperan secara nyata dengan bermain drama. Model pembelajaran *role playing* dalam belajar akan semakin berkesan jika ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa diharapkan berinteraksi dengan model pembelajaran tersebut secara langsung untuk menyatakan terjadinya pembelajaran.

Hasil observasi pada tanggal 14 Maret 2023 di SMP Negeri 2 Siborongborong khususnya kelas VIII, Penulis memperhatikan beberapa masalah, dimana para siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal ini terlihat dari tindakan siswa yang kurang tekun dan tidak memberikan perhatian terhadap pelajaran tersebut, ribut dalam kelas, mengganggu teman sebangku, mengantuk, malas, menghayal. Disaat siswa belajar kebanyakan hanya duduk, dengar, catat dan hafal, akibatnya suasana kelas menjadi membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara 15 Maret 2023 yang dilakukan dengan guru PAK kelas VIII di SMP Negeri 2 Siborongborong, bahwa model pembelajaran *role playing* ini sudah diterapkan, salah satu contoh adalah ketika berlangsungnya pembelajaran PAK, dimana siswa dibentuk dua bagian yaitu dibagian pertama sebagai pemeran, yang kedua sebagai pengamat. siswa sebagai pemeran, memainkan peranan ( berdrama ), siswa sebagai pengamat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi tentang apa yang didramakan oleh pemeran. dan setelah berdiskusi setiap kelompok pengamat menyampaikan hasil diskusinya setelah itu setiap kelompok pengamat memberikan kritikan dan saran kepada pemeran seta tanggapan mengenai model *role playing* sebagai bentuk evaluasi. Sehingga berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian ilmiah dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR PAK SISWA DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 SIBORONGBORONG TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023”**.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Landasan Teoritis**

#### **Minat Belajar**

Minat belajar adalah keinginan dan kemauan atau kecenderungan hati yang tinggi yang menimbulkan rasa senang terhadap suatu pengetahuan yang baru dan tingkat kecenderungan yang kuat dari seorang selama mengikuti proses belajar di kelas mulai awal pembelajaran sampai akhir

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, faktor intern yang mencakup rancangan yang datang dari dalam diri seseorang yang akan meningkatkan minat, faktor ekstern rangsangan atau emosi yang didalamnya ada lingkungan, keluarga, sekolah dan sosial yang berasal dari luar kepribadian seseorang.

#### **Model Pembelajaran Role Playing**

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memainkan peran atau berperan tentang suatu tokoh hidup atau benda mati yang mengajarkan nilai-nilai Kristiani dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi dan melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau dalam suatu pembelajaran.

#### **Kerangka Berpikir**

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memainkan peran atau berperan tentang suatu tokoh hidup atau benda mati yang mengajarkan nilai-nilai Kristiani dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi dan melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau dalam suatu pembelajaran.

Minat belajar siswa adalah kecenderungan sikap pada saat belajar. Dengan tidak mengantuk di kelas, tekun mendengarkan pada saat guru mengajar, kreatif dalam menjawab pertanyaan guru, kreatif mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru PAK. Untuk meningkatkan minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, Guru PAK harus membuat usaha-usaha yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Jika guru PAK melaksanakan model pembelajaran *role playing* dengan tepat di dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dengan adanya model

pembelajaran *role playing* akan memberi dukungan dan dorongan serta kemauan anak dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapai keberhasilan yang memuaskan. Dan semakin baik dilaksanakan model pembelajaran *role playing* akan semakin meningkat pula minat belajar siswa.

### **Hipotesis Penelitian**

Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar PAK siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong tahun pembelajaran 2022/2023

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menjadi salah satu cara yang digunakan untuk mencari kebenaran dari suatu hal yang dipandang ilmiah. Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa “Metodologi penelitian pada dasarnya merupakan cara alamiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Dalam penelitian ini ditinjau dari jenis datanya, maka peneliti mengemukakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif inferensial.<sup>6</sup> Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa “Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan masing-masing variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian

#### **Pengolahan Data**

##### **1. Uji Hubungan Variabel X dan Y**

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran *Role Playing*) dengan variabel Y (Minat Belajar PAK Siswa) Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Ibid, Hal. 2

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden<sup>7</sup>

**Tabel 4.5. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y**

| No. | X  | Y  | X <sup>2</sup> | Y <sup>2</sup> | XY   |
|-----|----|----|----------------|----------------|------|
| 1   | 47 | 35 | 2209           | 1225           | 1645 |
| 2   | 76 | 46 | 5776           | 2116           | 3496 |
| 3   | 50 | 24 | 2500           | 576            | 1200 |
| 4   | 60 | 36 | 3600           | 1296           | 2160 |
| 5   | 58 | 38 | 3364           | 1444           | 2204 |
| 6   | 71 | 64 | 5041           | 4096           | 4544 |
| 7   | 77 | 63 | 5929           | 3969           | 4851 |
| 8   | 66 | 48 | 4356           | 2304           | 3168 |
| 9   | 66 | 49 | 4356           | 2401           | 3234 |
| 10  | 71 | 59 | 5041           | 3481           | 4189 |
| 11  | 68 | 50 | 4624           | 2500           | 3400 |
| 12  | 70 | 53 | 4900           | 2809           | 3710 |
| 13  | 66 | 48 | 4356           | 2304           | 3168 |
| 14  | 66 | 49 | 4356           | 2401           | 3234 |
| 15  | 71 | 59 | 5041           | 3481           | 4189 |
| 16  | 68 | 50 | 4624           | 2500           | 3400 |
| 17  | 60 | 47 | 3600           | 2209           | 2820 |
| 18  | 61 | 49 | 3721           | 2401           | 2989 |

<sup>7</sup> Arikunto, op.cit hal 213

|        |      |      |       |       |       |
|--------|------|------|-------|-------|-------|
| 19     | 66   | 48   | 4356  | 2304  | 3168  |
| 20     | 65   | 52   | 4225  | 2704  | 3380  |
| 21     | 66   | 51   | 4356  | 2601  | 3366  |
| 22     | 63   | 48   | 3969  | 2304  | 3024  |
| 23     | 60   | 49   | 3600  | 2401  | 2940  |
| 24     | 73   | 56   | 5329  | 3136  | 4088  |
| 25     | 64   | 49   | 4096  | 2401  | 3136  |
| 26     | 66   | 48   | 4356  | 2304  | 3168  |
| 27     | 68   | 49   | 4624  | 2401  | 3332  |
| 28     | 75   | 58   | 5625  | 3364  | 4350  |
| 29     | 74   | 46   | 5476  | 2116  | 3404  |
| 30     | 63   | 64   | 3969  | 4096  | 4032  |
| 31     | 77   | 63   | 5929  | 3969  | 4851  |
| 32     | 57   | 61   | 3249  | 3721  | 3477  |
| 33     | 57   | 38   | 3249  | 1444  | 2166  |
| 34     | 50   | 64   | 2500  | 4096  | 3200  |
| 35     | 78   | 64   | 6084  | 4096  | 4992  |
| 36     | 58   | 43   | 3364  | 1849  | 2494  |
| 37     | 65   | 64   | 4225  | 4096  | 4160  |
| 38     | 50   | 56   | 2500  | 3136  | 2800  |
| 39     | 61   | 34   | 3721  | 1156  | 2074  |
| 40     | 50   | 64   | 2500  | 4096  | 3200  |
| 41     | 58   | 38   | 3364  | 1444  | 2204  |
| 42     | 68   | 64   | 4624  | 4096  | 4352  |
| Jumlah | 2704 | 2138 | 76684 | 12844 | 38959 |

Sehingga dapat dicari nilai  $r_{xy}$  yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{42.138959 - (2704)(2138)}{\sqrt{(42.176684 - (2704)^2)(42.112844 - (2138)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5836278 - 5781152}{\sqrt{(7420728 - 7311616)(4739448 - 4571044)}}$$

$$r_{xy} = \frac{55126}{\sqrt{(109112)(168404)}} = \frac{55126}{\sqrt{18374897248}}$$

$$r_{xy} = \frac{55126}{135554,04}$$

$$r_{xy} = 0.407$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,407$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=42)$  yaitu 0,304 diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023.

## 2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model Pembelajaran *Role Playing* diketahui bahwa Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023 semakin meningkat. Adapun hal yang dilakukan guru dalam melakukan Model Pembelajaran *Role Playing* tersebut terdiri dari 5 indikator, antara lain: 1) persiapan, diantaranya guru memberikan topik yang akan dimainkan kepada seluruh siswa dan menerangkan cara dan manfaat melakukan model *role playing*; 2) intruksi, diantaranya guru membagikan peran yang akan dimainkan kepada setiap siswa dan siswa dilatih terlebih dahulu dan guru memberikan penjelasan khusus kepada siswa yang bermain; 3) tindakan dramatik, diantaranya siswa memainkan perannya masing-masing dan jika siswa memiliki kesulitan dalam bermain peranan, guru memberikan bantuan; 4) diskusi,



diantaranya guru menghentikan apabila dalam permainan terdapat konflik atau permasalahan dan siswa pengamat mendiskusikan dalam kelompok masing masing mengenai topik drama yang dimainkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pengamatan mereka; dan 5) evaluasi, diantaranya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar terhadap permainan yang sudah dimainkan, baik dalam makna yang didapat dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan *model role playing* dan juga memberikan penjelasan tentang keberhasilan bermain peran. Dengan Model Pembelajaran *Role Playing* tersebut di Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023, maka Minat Belajar PAK Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya sebagai berikut: 1) perhatian, diantaranya mempunyai perhatian terhadap materi yang dipelajarinya dan selalu fokus dan terarah kepada guru yang sedang memberikan materi pembelajaran; 2) keinginan, diantaranya mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan guru dan berusaha sendiri tanpa bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas; 3) rasa senang, diantaranya senang mengikuti pelajaran dan tidak ada perasaan bosan; dan 4) kerajinan, diantaranya selalu melakukan aktivitas belajar tanpa harus disuruh atau diperintahkan dan cenderung lebih rajin untuk mengerjakan tugas -tugas.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,407$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) =  $100\% - 5\% = 95\%$  dan untuk  $n = 42$  yaitu 0,304. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,407 > 0,304$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 2,815$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan  $\alpha = 0,05$  dan  $n-2 = 40$  yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2,815 > 2,021$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $\hat{Y} = 18,38 + 0,51X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 18,38 maka untuk setiap penambahan Model Pembelajaran *Role Playing* maka Minat Belajar PAK Siswa akan meningkat sebesar 0,51 dari Model Pembelajaran *Role Playing*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,165$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023 adalah 16,5%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 7,92$  dan nilai ini lebih besar dari  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang  $k=19$  dan dk penyebut  $= n-2 = 42-2 = 40$  yaitu 1,51. Dengan demikian  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $7,92 > 1,51$  maka  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $7,92 > 1,51$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Model Pembelajaran *Role Playing* yang maksimal dapat meningkatkan Minat Belajar PAK Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, Suharsimin *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Ribeka cipta, 2010
- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, Yogyakarta: pustaka ilmu, 2021
- Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Aswajah Presindo, 2013
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2008
- Djamarah Bahri Syaiful & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta,, 2010

- Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, :PT Bumi Aksara, 2007
- Hariato, *Pengembangan Diri*, Surabaya: Surabaya press, 2018
- Hariato G.P, *Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini*  
Yogyakarta: ANDI,2012
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2019
- Kharani Makmun, *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Aswajah Presindo, 2013
- Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017
- Kurniasih dan Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Kata Pena 2015
- Nuhamara Daniel, *Pembimbing PAK*, Bandung: Jurnal Info Media,2009
- Priansa Juni Donni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017
- Octavia A Shilphy, *Model Model Pembelajaran*, ( Yogyakarta: CV. Budi utama, 2022 )
- Risnanosanti, Aminol Rosid Abdula, *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa Malang*  
:CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka cipta, 2008
- Simatupang Hasudungan M.Pd., Ronny Simatupang, S.Th, M.Pd.K., Tianggur Medi Napitupulu, S.PAK., *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*, ed. M.Pd Dr. Hasudungan Simatupang, Yogyakarta: ANDI 2020
- Sugiyono, *motode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung,: Alfabeta , 2016
- Shoimin Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: AR Razz 2013
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2006
- Slameto, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Sudjana Nana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2009
- Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grarindo Persada, 2017
- Uno B Hamzah, *Model Pembelajaran*, Jakarta, : PT. Bumi Aksara, 2016