



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

Susanti Tambunan¹, Simion Harianja², Eduward Hottua Hutabarat³, Robert Simangunsong⁴, Rawatri Sitanggang⁵

¹⁻⁵ Jurusan Pendidikan Agama Kristen Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Abstract: *The aim of this research is to determine whether the Role Playing learning model can increase interest in learning about Christian Religious Education and Characteristics of class VIII students at SMP Negeri 1 Lae Parira for the 2023/2024 academic year. The research method is descriptive quantitative. The population is all class VIII students of SMP Negeri 1 Lae Parira Dairi Regency for the 2023/2024 academic year, totaling 171 people and a sample of 43 people was determined, namely 25% of the total population using probability sampling techniques. Data was collected using a positive closed questionnaire with 40 items. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of the Role Playing learning model on interest in learning Christian Religious Education and Characteristics of class VIII students of SMP Negeri 1 Lae Parira for the 2023/2024 Academic Year: 1) Test the analysis requirements: a) test a positive relationship obtained r_{xy} value = $0.576 > r_{table}(a=0.05, n=43) = 0.301$. b) Testing a significant relationship obtained $t_{count} = 4.513 > t_{table}(a=0.05, dk=n-2=41) = 2.021$. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained the regression equation $Y = 10.65 + 0.85X$. b) Regression coefficient of determination test (r^2) = 33.2%. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: *Role Playing Learning Model, Interest in Learning Christian Religious Education and Student Character*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian adalah kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Kabupaten Dairi Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang berjumlah 171 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 43 orang yaitu 25% dari jumlah populasi menggunakan teknik *probability sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 40 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan 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: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,576 > r_{tabel}(a=0,05, n=43) = 0,301$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,513 > t_{tabel}(a=0,05, dk=n-2=41) = 2,021$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 10,65 + 0,85X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 33,2%. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai sebuah tujuan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ditempuh melalui dunia pendidikan, karena pendidikan memang merupakan usaha yang dilakukan dalam menuntun serta mengembangkan potensi yang ada dalam setiap individu. Pendidikan juga merupakan tempat bertumbuh dan berkembangnya kemampuan, bakat dan minat dalam setiap individu. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

Received Agustus 30, 2023; Revised September 20, 2023; Accepted Oktober 11, 2023

* Susanti Tambunan

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 dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa”¹.

Pendidikan pada dasarnya merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah dalam mencapai tujuan keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan dalam proses pembelajaran didukung oleh tiga aspek utama yaitu siswa, guru dan sumber belajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru diharapkan dapat menjadi fasilitator dan terampil dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru adalah pendidik yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mendidik, mengajar, membimbing, melatih serta mengembangkan segenap potensi peserta didik. Guru dalam menjalankan tugasnya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, serta dapat menarik minat siswa dalam membentuk sebuah gagasan dan juga tanggungjawab siswa untuk belajar.

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 di luar diri. Sehubungan dengan itu, guru adalah subjek yang sangat berpengaruh dalam pendidikan termasuk guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti perlu merancang serta menggunakan model pembelajaran yang tepat maupun cara pembelajaran yang kreatif, efektif, dan dapat menarik minat belajar siswa. Berdasarkan observasi yang telah penulis laksanakan di SMP Negeri 1 Lae Parira, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Dimana guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat banyak diantara siswa merasa bosan, sering izin keluar kelas, serta tidak tertarik pada pembelajaran sehingga siswa malas bertanya dan mengantuk di dalam kelas. Jika minat belajar siswa kurang baik, maka siswa akan merasa malas belajar sehingga akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang menjadi kurang optimal. Oleh sebab itu, guru harus mampu melakukan upaya yang dapat mengatasi masalah di atas yaitu guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengkonstruksi pengetahuan siswa serta menarik minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang telah dikembangkan dan diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* atau

¹ Arif Rohman, *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo, 2011), hal.10

bermain peran merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam memainkan sebuah peran, atau cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa lewat bermain peran tersebut. Menurut Poorman yang dikutip oleh Sri Narti mengatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* juga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu mata pelajaran, sehingga demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan mereka². Tujuan dalam penggunaan model pembelajaran ini pada dasarnya untuk memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar. Dimana model pembelajaran *Role Playing* ini bisa membantu siswa untuk menarik perhatian dan juga minat belajar yang diajarkan di sekolah. Hal ini di dukung dan dibuktikan oleh penelitian yang menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *Role Playing* mempengaruhi minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa hanya 70,33%, sehingga siswa yang telah tuntas hanya mencapai 74,82% dan yang belum tuntas mencapai 16,52%. Pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat sampai 85,55%, siswa yang tuntas menjadi 89,96% dan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan hingga 7,88%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marwan Suwandi di SMP Negeri Satu Atap Kuala Keritang menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *Role Playing* mempengaruhi minat belajar siswa³. Ada juga penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dimana dengan model pembelajaran *Role Playing* ini siswa mampu memahami pesan yang terkandung dalam pelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas⁴.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Pendidikan**

² Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan konseling (PTBK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 659

³ Marwan Suwandi, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn* (Jurnal Kajain Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia) Vol. 1, No. 3 (September 2021), hal. 68. Diakses pada tanggal 15 Maret 2023.

⁴ Siti Maani, *Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Pemenang* (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan) Vol. 9, No. 2 (April 2022), hal. 268-269. Diakses 15 Maret 2023.

Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang disusun sedemikian rupa yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran untuk membantu guru dan juga siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Soekanto, dkk yang dikutip oleh Trianto mengatakan 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 pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis⁵.

Selanjutnya, Istarani mengatakan bahwa “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian ajar 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”⁶. Oleh karena itu, rangkaian penyajian ajar yang telah disusun secara sistematis oleh guru dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat membantu siswa memahami pembelajaran yang diterima serta mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Sehubungan dengan itu, Joyce dan Weil yang dikutip oleh Hamzah B.Uno & Nurdin Mohamad berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk memberikan (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya⁷.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan meliputi segala aspek yang sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran secara sistematis untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan.

⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 22

⁶ Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: CV. ISCOM Medan, 2011), hlm. 1

⁷ Hamzah B.Uno & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm, 219

Pengertian Model *Role Playing*

Ketika seorang guru telah mempersiapkan bahan pengajaran, maka selanjutnya ialah mengkomunikasikan atau menyampaikan bahan pengajaran tersebut kepada siswa. Guru kemudian mengundang siswa ke dalam arena interaksi pembelajaran yang bervariasi dan bermakna. Oleh karena itu, seorang guru harus memikirkan serta memilih model pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut ialah menggunakan model *Role Playing*.

Menurut Pratiwi yang dikutip oleh Agus Krisno Budiyo mengatakan bahwa "*Role Playing* adalah bermain peran, yang berpusat pada peserta didik, *Role Playing* menekankan sifat sosial pembelajaran, dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual⁸. Bermain peran adalah pembelajaran yang membimbing siswa untuk melakukan kegiatan memainkan sebuah peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Jill Hadfield dalam jurnal of Islamic Education mengatakan bahwa "*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang". Selain itu menurut Basri Syamsu dalam jurnal of Islamic Education mengatakan bahwa "*Role Playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang"⁹.

Menurut Imas dan Berlin dalam jurnal Hasil Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika mengatakan bahwa "*Role Playing* yaitu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi". Pengembangan dan penghayatan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Sedangkan menurut Hidayati dalam jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika mengatakan bahwa "*model Role Playing* dapat melibatkan aspek kognitif meliputi pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, dengan *Role Playing* siswa yang awalnya pasif dapat aktif, sehingga berminat lagi pada pembelajaran"¹⁰. Aspek kognitif

⁸ Agus Krisno Budiyo, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), hlm, 128

⁹ Nurjannah, dkk, *Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik* (Jurnal Of Islamic Education), Vol. 2, No. 2 (Desember 2019), hal, 2. Diakses tanggal 28 Februari 2023

¹⁰ Riya Wulandari, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD* (Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika), Vol.7, No. 2 (November 2021), hal 284. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023

merupakan aspek yang berkaitan dengan penalaran atau proses berpikir dalam mengembangkan kemampuan rasional.

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa model *Role Playing* atau bermain peran adalah model yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan memainkan peran sebuah tokoh hidup atau benda mati, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial serta menerapkannya dari tokoh yang diperagakan tersebut.

Pengertian Minat Belajar

Timbulnya minat dalam diri seseorang akan membuatnya banyak memperhatikan rangsangan dari dunia luar. Minat yang ditimbulkan oleh seseorang akan mengarahkannya pada kegiatan tertentu untuk memperoleh sesuatu yang diminatinya. Menurut Crow and Crow yang dikutip oleh Slameto mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri¹¹. Selanjutnya, menurut Slameto mengatakan bahwa” minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat¹².

Sedangkan, menurut Jahja mengatakan bahwa:

Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu, seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan. Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya¹³.

Menurut Hansen dalam jurnal *On Teacher Education* menyatakan bahwa:

Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan faktor eksternal atau lingkungan. Sedangkan menurut Sabri minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan

¹¹ H.Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hal. 121

¹² Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 180

¹³ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 63

mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik”¹⁴.

Berdasarkan pengertian minat belajar menurut para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atas kemauan yang disertai gairah, perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku serta menginginkannya dalam memori sebagai perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar. Dengan adanya minat belajar akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar peserta didik, sehingga akan diperoleh keberhasilan di dalam belajar. Sehingga dengan adanya minat belajar, siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengertian Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah suatu proses pembelajaran yang berdasarkan Alkitab yang tujuannya untuk mengenal Allah, karya-Nya serta untuk melakukannya di dalam kehidupan sehari-hari. Dimana melalui pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat menumbuhkan iman siswa di dalam Yesus Kristus. Menurut Harianto, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah usaha sadar dan terencana untuk meletakkan dasar Yesus Kristus (2 Kor. 3:13) dalam pertumbuhan iman Kristus dengan cara mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki spiritual keagamaan, yaitu melandaskan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat¹⁵.

Sedangkan, Kristianto mengemukakan bahwa “Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah:

Pendidikan yang berporos pada pribadi Tuhan Yesus Kristus dan Alkitab (firman Allah) sebagai dasar atau sumber acuannya”¹⁶. Senada dengan Sherrill yang dikutip oleh Kristianto berpendapat bahwa “Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang bertujuan memperkenalkan Alkitab kepada pelajar, sehingga mereka siap menjumpai dan menjawab Allah, memperlancar komunikasi secara mendalam antar pribadi

¹⁴ Imelda Rahmi, dkk, *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Journal On Teacher Education), Vol. 2, No. 1 (Tahun 2020), hal. 199. Diakses pada tanggal 2 Maret 2023.

¹⁵ Harianto GP, *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini* (Yogyakarta: ANDI, 2012), hal. 52

¹⁶ Paulus Lilik Kristianto, *Prinsip & Praktik Pendidikan Agama Kristen*, (Yogyakarta: IKAPI, 2008), hal. 1

tentang keprihatinan insani serta mempertajam kemampuan menerima fakta bahwa mereka dikuasai kekuatan dan kasih Allah yang mempebaiki, menebus, dan menciptakan kembali”¹⁷.

Selanjutnya, Numahara mengatakan bahwa “Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah usaha pendidikan yang khusus yakni dalam dimensi religius manusia yang menunjuk kepada persekutuan iman dalam melakukan tugas pendidikan agamawi yakni persekutuan iman Kristen”¹⁸.

Dari pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan sebuah proses pengajaran agar siswa mampu menyadari kasih Allah serta menanggapi kasih tersebut melalui iman dan sarana yang akan menolong mereka bertumbuh sebagai anak Allah, hidup sesuai kehendak Allah dan bersekutu dengan sesama.

Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Dimana dalam bermain peran ini melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi peran mereka masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakonkan. Dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* terdapat langkah langkah tertentu yang memenuhi unsur-unsur yang perlu dilakukan. Terdapat tiga langkah-langkah model pembelajaran *role playing* (bermain peran) yang dijadikan sebagai indikator dalam penggunaan model pembelajaran *role playing*, yakni: persiapan dan intruksi, tindakan dramatic dan diskusi, dan evaluasi bermain peran. 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 Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti harus membuat usaha-usaha yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Jika guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan tepat di dalam kegiatan belajar mengajar, maka model pembelajaran *role playing* akan memberi dukungan dan dorongan serta kemauan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapai keberhasilan yang memuaskan. Semakin baik penerapan model pembelajaran *role playing* akan semakin meningkat pula minat belajar siswa. Dari kedua

¹⁷ Ibid., 3- 4

¹⁸ Daniel Numahara, *Pembimbing PAK*, (Bandung: Jurnal Info Media, 2009), hal. 25-26

variabel diatas penulis mengkaji keterkaitan hubungan antara variable X dengan Y yaitu, semakin baik dalam penerapan model pembelajaran *role playing* terlihat dari minat belajar siswa yang dapat dicerminkan dengan sikap ataupun hasil belajarnya pada masa kegiatan pembelajaran.

Hipotesa Penelitian

Menurut Sugiyono bahwa “Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”¹⁹. Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan dan kegunaan tertentu”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian metode kuantitatif. Sugiyono mengatakan bahwa “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan”.

Jenis pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Sugiyono mengatakan bahwa” Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah berlaku untuk umum atau generalisasi”²⁰.

HASIL PENELITIAN

Uji Hubungan

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran *Role Playing*) dengan variabel Y (Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa) kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 64

²⁰Ibid., 2, 8, 147

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

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 responden²¹

Lampiran 16
Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	55	66	3025	4356	3630
2	69	67	4761	4489	4623
3	71	64	5041	4096	4544
4	64	44	4096	1936	2816
5	61	54	3721	2916	3294
6	52	43	2704	1849	2236
7	66	68	4356	4624	4488
8	52	63	2704	3969	3276
9	67	63	4489	3969	4221
10	67	63	4489	3969	4221
11	50	64	2500	4096	3200
12	56	65	3136	4225	3640
13	60	64	3600	4096	3840
14	61	69	3721	4761	4209
15	75	75	5625	5625	5625
16	61	72	3721	5184	4392
17	69	62	4761	3844	4278
18	61	64	3721	4096	3904
19	70	76	4900	5776	5320
20	65	70	4225	4900	4550
21	59	62	3481	3844	3658
22	68	80	4624	6400	5440
23	68	70	4624	4900	4760
24	57	55	3249	3025	3135
25	58	61	3364	3721	3538
26	64	61	4096	3721	3904
27	75	80	5625	6400	6000
28	63	67	3969	4489	4221
29	74	80	5476	6400	5920
30	70	58	4900	3364	4060
31	62	65	3844	4225	4030
32	56	61	3136	3721	3416
33	61	52	3721	2704	3172
34	70	80	4900	6400	5600
35	64	67	4096	4489	4288
36	74	80	5476	6400	5920
37	65	54	4225	2916	3510
38	63	55	3969	3025	3465
39	56	58	3136	3364	3248
40	62	64	3844	4096	3968
41	71	80	5041	6400	5680
42	64	55	4096	3025	3520
43	68	80	4624	6400	5440
Jumlah	2744	2801	176812	186205	180200

²¹ Arikunto, op.cit hal 213

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

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

$$r_{xy} = \frac{43.180200 - (2744)(2801)}{\sqrt{(43.176812 - (2744)^2)(45.186205 - (2801)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{62656}{108765.27}$$

$$r_{xy} = 0.576$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,76$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=43)$ yaitu 0,301 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang Model Pembelajaran *Role Playing* diketahui bahwa Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023 semakin meningkat. Adapun hal yang dilakukan guru dalam melaksanakan Model Pembelajaran *Role Playing* tersebut terdiri dari 5 langkah, diantaranya: 1) Persiapan, yaitu dengan menetapkan topik yang akan dimainkan, setelah itu guru menjelaskan cara untuk dimainkan kepada keseluruhan siswa. Pada langkah ini guru menerangkan bahwa dalam model pembelajaran ini siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang ada di masyarakat. 2) Instruksi, yaitu langkah ini guru membagikan peran yang akan dimainkan kepada setiap siswa. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa dilatih terlebih dahulu dan guru memberikan penjelasan khusus kepada siswa yang bermain. 3) Tindakan dramatic, yaitu siswa memainkan perannya masing-masing, namun jika siswa memiliki kesulitan dalam bermain peran tersebut maka guru akan memberikan bantuan. 4) Diskusi. Permainan ini dihentikan setelah dalam bermain peran tersebut berada dalam titik konflik/puncak permasalahan. Selanjutnya siswa yang mengamati akan mendiskusikan yang menjadi konflik dalam permainan tersebut. Setelah itu mereka diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatan mereka dan solusi yang akan diberikan pada masalah tersebut, agar siswa yang menjadi penonton dapat juga berperan memberikan

saran atau kritik sehingga siswa yang menjadi penonton tidak hanya melihat dan mendengar saja. Dan 5) Evaluasi bermain peran. Disini siswa memberikan komentar terhadap permainan yang sudah dimainkan, baik dalam hal makna yang didapat, dan juga tanggapan terhadap proses pelaksanaan model pembelajaran *role playing* ini. Disini guru juga memberikan penjelasan tentang keberhasilan dalam bermain peran. Dengan melaksanakan Model Pembelajaran *Role Playing* tersebut maka Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya yang memiliki keinginan, memiliki perasaan senang, memberi perhatian, merasa tertarik, giat belajar, mengerjakan tugas, dan menaati peraturan.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,576$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 43$ yaitu 0,301. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,576 > 0,301$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,513$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 5\%$ dan $n-2 = 41$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,513 > 2,021$. 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 Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 10,65 + 0,85X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 10,65 maka untuk setiap penambahan Model Pembelajaran *Role Playing* maka Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa akan meningkat sebesar 0,85 dari Model Pembelajaran *Role Playing*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,332$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023 adalah 33,2%. 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 Pendidikan

Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Berdasarkan Teori

- a. Model Pembelajaran Role Playing atau bermain peran adalah model yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan memainkan peran sebuah tokoh hidup atau benda mati, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial serta menerapkannya dari tokoh yang diperagakan tersebut. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* diantaranya: 1) Persiapan, yaitu dengan menetapkan topik yang akan dimainkan, setelah itu guru menjelaskan cara untuk dimainkan kepada keseluruhan siswa. Pada langkah ini guru menerangkan bahwa dalam model pembelajaran ini siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang ada di masyarakat. 2) Instruksi, yaitu langkah ini guru membagikan peran yang akan dimainkan kepada setiap siswa. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa dilatih terlebih dahulu dan guru memberikan penjelasan khusus kepada siswa yang bermain. 3) Tindakan dramatic, yaitu siswa memainkan perannya masing-masing, namun jika siswa memiliki kesulitan dalam bermain peran tersebut maka guru akan memberikan bantuan. 4) Diskusi. Permainan ini dihentikan setelah dalam bermain peran tersebut berada dalam titik konflik/puncak permasalahan. Selanjutnya siswa yang mengamati akan mendiskusikan yang menjadi konflik dalam permainan tersebut. Setelah itu mereka diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatan mereka dan solusi yang akan diberikan pada masalah tersebut, agar siswa yang menjadi penonton dapat juga berperan memberikan saran atau kritik sehingga siswa yang menjadi penonton tidak hanya melihat dan mendengar saja. Dan 5) Evaluasi bermain peran. Disini siswa memberikan komentar terhadap permainan yang sudah dimainkan, baik dalam hal makna yang didapat, dan juga tanggapan terhadap proses pelaksanaan model pembelajaran *role playing* ini. Disini guru juga memberikan penjelasan tentang keberhasilan dalam bermain peran.
- b. Minat belajar merupakan suatu keinginan atas kemauan yang disertai gairah, perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku serta menginginkannya dalam memori sebagai perolehan

pengetahuan, keterampilan, atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar. Dengan adanya minat belajar akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar peserta didik, sehingga akan diperoleh keberhasilan di dalam belajar. Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki minat dalam belajar adalah memiliki keinginan untuk belajar, memiliki perasaan senang saat belajar, memberi perhatian saat proses pembelajaran, merasa tertarik pada pelajaran tertentu, giat belajar, mengerjakan tugas-tugas, dan menaati peraturan.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,513 > 2,021$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023 yaitu sebesar 33,2%.

Kesimpulan Akhir

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* yang maksimal dapat meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lae Parira Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Saran

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

1. Guru PAK

Guru PAK hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* yaitu dengan melakukan indikator-indikator pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* secara maksimal demi memaksimalkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa. Guru PAK hendaknya memaksimalkan penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* yaitu dengan memaksimalkan indikator-indikator yang dianggap belum maksimal pelaksanaannya. Penelitian ini dapat menjadi rujukan baik bagi SMP Negeri 1 Lae Parira khususnya guru PAK di SMP Negeri 1 Lae Parira.

Sesuai dengan jawaban siswa pada bobot item tertinggi, guru PAK diharapkan senantiasa mempertahankan bahkan semakin meningkatkan penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* yang sering melihat situasi dan kondisi persiapan siswa dalam memulai pembelajaran sebelum melakukan model pembelajaran *Role Playing* serta sering menyuruh

siswa untuk mendiskusikan konflik yang ada pada saat bermain peran. Sementara sesuai jawaban siswa pada bobot item terendah, Guru PAK hendaknya semakin meningkatkan kualitas Model Pembelajaran *Role Playing* dengan senantiasa ikut serta menyusun skenario drama yang akan diperankan.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, guru PAK hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator Model Pembelajaran *Role Playing* yaitu indikator diskusi, yaitu siswa yang mengamati akan mendiskusikan yang menjadi konflik dalam permainan. Setelah itu mereka diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatan mereka dan solusi yang akan diberikan pada masalah tersebut, agar siswa yang menjadi penonton dapat juga berperan memberikan saran atau kritik sehingga siswa yang menjadi penonton tidak hanya melihat dan mendengar saja. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, guru PAK hendaknya memaksimalkan indikator Model Pembelajaran *Role Playing* yaitu indikator tindakan dramatic, yaitu siswa memainkan perannya masing-masing, namun jika siswa memiliki kesulitan dalam bermain peran tersebut maka guru akan memberikan bantuan.

2. Siswa

Meskipun secara keseluruhan minat belajar siswa sudah baik, namun siswa diharapkan supaya senantiasa mampu mempertahankan serta meningkatkan minat belajar-nya khususnya ketika guru PAK melaksanakan pembelajaran dengan bermain peran di dalam kelas.

Dalam hal ini siswa telah selalu merasa senang ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dan selalu bertanya tentang materi yang belum dipahami. Oleh karena itu siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan sikapnya yang selalu senang dan selalu bertanya kepada guru PAK apabila ada materi pelajaran yang belum dipahami secara menyeluruh. Sementara hal yang perlu ditingkatkan oleh siswa yaitu supaya siswa selalu memberikan perhatian penuh ketika pembelajaran berlangsung ketika guru PAK menerangkan materi pembelajaran, yaitu dengan senantiasa berkonsentrasi atau fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru PAK.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator minat belajar siswa yaitu indikator perasaan senang. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator perhatian, yaitu konsentrasi terhadap sesuatu baik pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan hal lainnya.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa tersebut. Serta juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Model Pembelajaran *Role Playing* ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar siswa, kreatifitas siswa, hasil belajar siswa, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan. Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Budiyanto, Agus Krisno. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Djaali, H. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- GP, Harianto. (2012). *Pendidikan Agama Kristen dalam Alkitab & Dunia Pendidikan Masa Kini*. Yogyakarta: Andi.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: CV. ISCOM Medan.
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kristianto, Paulus Lilik. (2008). *Prinsip & Praktik Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: IKAPI.
- Maani, Siti. (2022). "Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Di SMP Negeri 1 Pemenang". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 9, No. 2, 268-269.
- Narti, Sri. (2019). *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan konseling (PTBK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Numahara, Daniel. (2009). *Pembimbing PAK*. Bandung: Jurnal Info Media.
- Nurjannah, dkk. (2019). "Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik". *Jurnal Of Islamic Education*. Vol. 2, No. 2, 2.
- Rahmi, Imelda dkk. (2020). "Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Journal On Teacher Education*. Vol. 2, No. 1, 199.
- Rohman, Arif. (2011). *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, Marwan. (2021). "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn". *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*. Vol. 1, No. 3, 68.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Uno, H. B., dan Mohamad, N. (2011). Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: PT Bumi Aksar
- Wulandari, Riya dkk. (2023). “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Vido Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD”. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika. Vol.7, No. 2, 284.