International Transformative Education and Humanities Journal

Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara

Lasria Marenta Pasaribu[1], Tianggur Medi Napitupulu[2], Taripar Aripin Samosir [3], Tahadodo Waruwu[4], Rawatri Sitanggang[5]

[1]Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung
[2,3,4,5]Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

[*]correspondence: lasriapasaribu036@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian, kurangnya kesungguhan, rendahnya kepercayaan diri, serta kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menarik, salah satunya adalah model pembelajaran Role Playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2026/2027. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 125 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Role Playing. Data kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata- rata minat belajar siswa meningkat dari nilai bobot pretest sebesar 77,56 menjadi 88,22 pada nilai bobot posttest, dengan peningkatan sebesar 10,65 poin. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 1{,}697$ pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_o ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2026/2027.

Kata Kunci: Role Playing, Minat Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana dan teratur dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan juga merupakan suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi kelangsungan kehidupan Masyarakat dan

Received August 30, 2026; Revised September 19, 2026; Accepted September 28, 2026

bangsa yang lebih baik di masa depan. Keberlangsungan itu ditandai dengan oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa.

Hal tersebut sebagaimana Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional Pasal 1, disebutkan bahwa: "Pendidikan Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam proses belajar mengajar, guru dan peserta didik harus memiliki hubungan timbal balik yang berlangsung untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan syarat utama dalam berlangsungnya proses balajar mengajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan proses belajar mengajar, seorang guru harus membangkitkan minat belajar siswa. karena minat belajar siswa akan muncul ketika siswa menemukan sesuatu yang menarik perhatian mereka, serta hal-hal yang menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan mendorong mereka untuk mencari serta membuktikan jawabannya.

Selain adanya minat belajar yang berasal dari dalam diri siswa, guru juga harus merancang pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga minat belajar mereka dapat berkembang. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat, salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran Role Playing. Menurut Wina Sanjaya Role Playing atau bermain peran Adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa Sejarah, mengkreasi peristiwa- peristiwa actual atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2006).

Triyanto mengatakan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif dalam kelas, semua siswa dapat mengungkapkan gagasan kepada teman serta dapat menerima penjelasan dari teman lainnya, serta bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasamanya sehingga terciptanya minat belajar yang tinggi (Budiyanto, 2016). Penerapan Role Playing ini terdapat skenario yang harus dijalankan, sehingga dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi skenario yang akan perankan. Dengan itu, model pembelajaran Role Playing dapat dilakukan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat. Ketika seorang guru menggunakan model pembelajaran Role Playing ini dalam 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. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Ajaran 2026/2027, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, kurang aktif menjawab pertanyaan, serta masih terdapat siswa yang memilih diam ketika diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Keadaan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal.

Rendahnya minat belajar tersebut tidak hanya terlihat dari keaktifan siswa di dalam kelas, tetapi juga dari kurangnya kesadaran siswa mengenai pentingnya pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti bagi kehidupan sehari-hari. Sebagian siswa masih memandang mata pelajaran tersebut sebagai pelajaran yang wajib diikuti untuk memenuhi tuntutan kurikulum. Akibatnya, dorongan untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh masih rendah. Siswa cenderung lebih mudah tertarik pada aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan, seperti berbicara dan bermain dengan teman, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, kebiasaan belajar siswa yang masih rendah turut menjadi permasalahan. Hal ini terlihat dari kurangnya persiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran dan kurangnya kebiasaan mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Ketika siswa mengalami kesulitan dan tidak memiliki dorongan yang cukup untuk berusaha, minat mereka untuk mengikuti pembelajaran juga semakin berkurang.

Permasalahan lainnya terlihat pada rasa percaya diri siswa. Ketika guru memberikan pertanyaan atau kesempatan untuk menyampaikan pendapat, masih terdapat siswa yang merasa malu, ragu, atau takut memberikan jawaban. Siswa lebih memilih diam meskipun sebenarnya memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan keterlibatan siswa belum mencapai kondisi yang diharapkan. Padahal, pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui dan memahami materi, tetapi juga mendorong siswa untuk menghayati nilai-nilai Kristiani dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa perlu diberikan pengalaman belajar yang dapat membuat mereka terlibat secara aktif, berani mengekspresikan diri, bekerja sama, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang nyata. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Role Playing. Melalui Role Playing, siswa diberikan kesempatan untuk memainkan suatu peran atau situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain peran, berdiskusi, berkomunikasi, dan melakukan refleksi. Penerapan model Role Playing diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Keterlibatan siswa secara langsung dalam memainkan peran dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif, meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi, serta membantu siswa memahami materi melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Role Playing diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design berbentuk one-group pretest-posttest. Metode penelitian merupakan prosedur ilmiah untuk memperoleh data berdasarkan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010). Desain ini diterapkan dengan memberikan perlakuan berupa model pembelajaran Role Playing kepada satu kelompok siswa, kemudian mengamati perubahan yang terjadi.

Pengukuran dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pagaran, Kabupaten Tapanuli Utara, pada bulan Juli hingga Agustus 2026, dengan sasaran siswa kelas IX Tahun Ajaran 2026/2027.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IX beragama Kristen Protestan sebanyak 125 orang yang tersebar dalam empat kelas, yaitu IX A sebanyak 30 siswa, IX B sebanyak 32 siswa, IX C sebanyak 32 siswa, dan IX D sebanyak 31 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan dijadikan dasar penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2024). Mengingat keterbatasan penelitian, pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2024). Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 32 siswa kelas IX B karena kelas tersebut dinilai memiliki permasalahan minat belajar yang lebih dominan dibandingkan kelas lainnya.

Pengumpulan data menggunakan angket berskala Likert dengan empat alternatif jawaban, yakni selalu memperoleh skor 4, sering memperoleh skor 3, kadang-kadang memperoleh skor 2, dan tidak pernah memperoleh skor 1 (Sugiyono, 2024). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan kepada 32 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran. Uji coba ini bertujuan memastikan bahwa angket layak digunakan untuk mengumpulkan data. Kelayakan instrumen diperiksa melalui pengujian validitas dan reliabilitas agar setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek yang diteliti secara tepat dan konsisten. Hasil pengujian tersebut menjadi dasar untuk menentukan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Model Role Playing

Setelah guru merancang dan mempersiapkan bahan pengajaran, langkah berikutnya adalah menyampaikan materi secara efektif, menarik, dan mudah dipahami. Proses ini menuntut terciptanya interaksi pembelajaran yang aktif, bervariasi dan bermakna agar siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah Role Playing, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu peran sehingga dapat meningkatkan pemahaman, kemampuan berkomunikasi, serta minat dalam pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam buku Nenny model pembelajaran Role Playing Adalah interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan – kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi (Mahyuddin, 2023).

Menurut Miftahul Huda model pembelajaran Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajenasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajenasi dan hayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda. mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Huda, 2023).

Dari berbagai pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa model Role Playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan tokoh, baik makhluk hidup maupun benda, untuk memahami materi secara lebih mendalam. Melalui imajinasi dan penghayatan, siswa tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga menanamkan nilai-nilai, termasuk nilai kristiani, serta belajar memecahkan masalah

dalam hubungan sosial di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Model ini juga mendorong interaksi antar siswa dalam membahas suatu topik, sehingga meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, dan minat dalam proses pembelajaran.

Langkah-Langkah Model Role Playing

Model pembelajaran Role Playing mempunyai langkah-langkah tertentu yang memenuhi unsur persiapan atau instruksi, tindakan dramatik dandiskusi serta evaluasi. Pelaksanaan model pembelajaran Role Playing dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap kegiatan.
Menurut Suherman dalam buku Nenny langkah-langkah dari model pembelajaran Role Playing, sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan scenario pembelajaran
2. Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut
3. Pembentukan kelompok
4. Penyampaian kompetensi
5. Menunjuk murid untuk melakonkan scenario yang telah dipelajarinya
6. Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon
7. Presentasi hasil kelompok
8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi (Mahyuddin, 2023).

Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan ketertarikan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya minat belajar mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, memperhatikan materi yang disampaikan, aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, serta berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki minat belajar yang baik cenderung menunjukkan perhatian yang lebih tinggi, merasa senang ketika belajar, aktif berpartisipasi, dan memiliki kemauan untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, minat belajar sangat diperlukan agar siswa tidak hanya memahami materi yang diberikan, tetapi juga mampu menghayati serta menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, guru perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Role Playing. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan atau pre-test sebesar 77,56 sedangkan setelah diberikan perlakuan atau post-test diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,22 Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,65 poin. Temuan ini membuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima, yakni terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran berbasis Role Playing terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara.
Temuan penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran Role Playing

terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2026/2027. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Role Playing terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Secara teoritis, peningkatan minat belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik model pembelajaran Role Playing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Model Role Playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan tokoh atau situasi tertentu untuk memahami materi secara lebih mendalam. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan interaksi, komunikasi, kerja sama, penghayatan, dan pemecahan masalah. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong munculnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih sungguh-sungguh.

Penerapan Role Playing juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan peran yang diberikan. Siswa dituntut untuk memperhatikan materi, memahami peran, bekerja sama dengan teman, serta berani tampil di depan kelas. Kondisi tersebut dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, model Role Playing tidak hanya membuat siswa menjadi penerima informasi, tetapi menempatkan siswa sebagai bagian aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang menekankan penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk menumbuhkan minat serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu, misalnya penelitian Susanti Tambunan, dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing memiliki hubungan atau pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek, lokasi, waktu, serta konteks pembelajaran yang digunakan.

Interpretasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model Role Playing, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi diberikan kesempatan untuk berperan, berkomunikasi, bekerja sama, dan menampilkan hasil pemahamannya melalui kegiatan bermain peran. Keadaan tersebut dapat meningkatkan perhatian, rasa senang, keberanian, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari segi implikasi, penelitian ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat menggunakan model pembelajaran Role Playing sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat memilih materi yang sesuai untuk diterapkan melalui bermain peran serta mempersiapkan skenario dan pembagian peran dengan baik. Dengan penerapan yang tepat, model Role Playing dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini juga sesuai dengan manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa.

Namun demikian, penerapan model pembelajaran Role Playing juga memiliki beberapa keterbatasan. Model ini membutuhkan persiapan yang baik, waktu yang cukup, serta

kemampuan guru dalam mengatur kegiatan bermain peran agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif. Tidak semua siswa memiliki keberanian yang sama untuk tampil di depan kelas, sehingga terdapat kemungkinan sebagian siswa merasa malu atau kurang percaya diri ketika memainkan peran. Selain itu, tidak semua materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dapat diterapkan menggunakan model Role Playing. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kesesuaian materi, kondisi siswa, waktu pembelajaran, serta kemampuan kelas sebelum menerapkan model tersebut.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan beragam. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan teknik pengumpulan data tambahan seperti observasi dan wawancara agar perubahan minat belajar siswa dapat diketahui secara lebih mendalam. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menghubungkan model pembelajaran Role Playing dengan variabel lain, seperti motivasi belajar, keaktifan belajar, hasil belajar, keterampilan sosial, dan pembentukan karakter siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan saran dalam skripsi bahwa penelitian mengenai Role Playing dapat dikembangkan dengan menghubungkannya dengan berbagai variabel lain.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2026/2027. Hal tersebut terlihat dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa t_{hitung} 17,756 > t_{tabel} 1,697, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Role Playing dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, kreatif, dan menyenangkan serta mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan perbandingan thitung dengan ttabel, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu t_{hitung} = 17,756 > t_{tabel} = 1,697 hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2026/2027. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa rata-rata keseluruhan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2026/2027 mengalami peningkatan dari nilai pre-test sebesar 77,56 menjadi nilai post-test sebesar 88,22. Artinya, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 10,56 poin setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing.

DAFTAR PUSTAKA

Akrim. (2023). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa: Belajar PAI Membentuk Karakter Siswa* (Cetakan I). Pustaka Ilmu.

Alkitab dengan Kidung Jemaat (Edisi NL (TB)). (2021). Lembaga Alkitab Indonesia.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (15 ed.). Rineka

Cipta.

Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN pendekatan* Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Cetakan Ke). ALFABETA.

Budiyanto, M. A. K. (2016). *Sintaks 45: Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)* (Cetakan Pe). UMM Press (Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang).

Furqon, M. (n.d.). *MINAT BELAJAR* (Cetakan Pe). Mafy Media.

Hayuningtyas, E. M. (2019). *Esti Mumpuni Hayuningtyas, "Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ps-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Mahkluk Sosial Dan Ekonomi Kelas VII", 2007. Hal 26*.

Helmiati. (n.d.). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Huda, M. (2023). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Cetakan V). Pustaka Pelajar.

Istarani. (2021). *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Cetakan Ke). Media Persada.

Mahyuddin, N. (2021). *Emosional Anak Usia Dini* (Cetakan ke). Kencana.

Materi, P., Di, V., & Azharyah, S. M. A. (2017). *Pengaruh penggunaan metode*. *4*(1).

Nababan, D. (2023). *Fostering Student Spirituality through Eschatological Understanding in the Frame of Christian Education*. *104*(5), 39–40.

Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 3 (2023) 10539. (2023). *2*(3), 10539–10547.

Rahmasari, D., & Islam, P. A. (2023). *STRATEGI MENGAJAR GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR*. *3*, 1075–1079.

Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar: Konsep Dasar Indikator & Faktor-Faktor yang Memengaruhinya* (Cetakan I). CV. Literasi Nusantara Abadi.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Edisi Pert). Kencana (Prenadamedia Group).

Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Ed. 1, Cet). Rajawali Pers.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

Simatupang, H., Simatupang, R., & Napitupulu, T. M. (2020). *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Penerbit Andi (PBMR ANDI).

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Cetakan Ke). Rineka Cipta.

Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Cetakan Ke-24). Alfabeta.

Wahyuni, R, S., Arifin, S., Puspitasari, I., & Astiswijaya, N. (2020). Model-Model Pembelajaran. In *Bandung : WIDINA MEDIA UTAMA*.

Lembaga Alkitab Indonesia. Alkitab. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia,2015.