



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024

Monica Seles Situmorang¹, Ronny Simatupang², Helena Turnip³,
Dorlan Naibaho⁴, Boho Parulian Pardede⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Jl. Raya Tarutung Siborongborong, Km. 11 Silangkitang, Desa Sipahutar,

Kec. Sipoholon, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara 22452

Email : ronnysimatupang1975@gmail.com helenaturnip02@gmail.com

dorlannaibaho@gmail.com bohoppardede@gmail.com

Abstract. *The aim of this research is to determine the positive and significant influence of the Role Playing learning model by PAK teachers on the learning interest of class V students at SDN 173525 Balige, Toba Regency, Academic Year 2023/2024. The method used in this research uses quantitative research methods. The population is all class V students of SDN 173525 Balige, Toba Regency, 2023/2024 academic year, totaling 40 people and all of them were used as research respondents. 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 by PAK teachers on the learning interest of class V students at SDN 173525 Balige, Toba Regency for the 2023/2024 Academic Year: 1) Test the analysis requirements: a) positive relationship test obtained by the value $r_{xy} = 0.580 > r_{table}(\alpha=0.05, n=40) = 0.312$, thus it is known that there is a positive relationship between variable $.dk=n-2=38) = 2.021$, thus there is a significant relationship between variable . b) Regression coefficient of determination test ($r^2 = 33.7\%$). 3) Test the hypothesis using the F test to obtain $F_{count} > F_{table}(\alpha=0.05, dk \text{ numerator } k=22, dk \text{ denominator } n-2=40-2=38)$ namely $19.27 > 1.51$. Thus, H_a , namely that there is a positive and significant influence of the Role Playing learning model by PAK teachers on the learning interest of class V students at SDN 173525 Balige, Toba Regency, for the 2023/2024 academic year is accepted and H_0 is rejected.*

Keywords: *Role Playing Learning Model by PAK Teachers, Student Interest in Learning*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Role Playing* oleh guru PAK terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi yaitu seluruh siswa kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang berjumlah 40 orang dan seluruhnya dijadikan sebagai responden penelitian. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 40 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Role Playing* oleh guru PAK terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,580 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=40) = 0,312$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,390 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=38) = 2,021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 33,58 + 0,51X$. b) Uji koefisien determinasi regresi ($r^2 = 33,7\%$). 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=22, dk \text{ penyebut } n-2=40-2=38)$ yaitu $19,27 > 1,51$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Role Playing* oleh guru PAK terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024 diterima dan H_0 ditolak.

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

1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan penulis pada siswa kelas V SDN 173525 Balige diketahui minat belajar siswa pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih kurang maksimal. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang kurang memusatkan perhatian pada saat guru menerangkan materi pembelajaran, adanya siswa yang tidak berkonsentrasi saat guru mengajar seperti ribut di dalam kelas, mengantuk, dan tidak rajin mengerjakan tugas.

Alasan penulis memilih SDN 173525 Balige sebagai tempat penelitian, karena di SD tersebut terdapat permasalahan tentang minat belajar siswa yang kurang memuaskan yang memerlukan perhatian khusus, guru di sekolah ini sudah menggunakan Model Pembelajaran *Role playing*, tetapi penggunaan model pembelajarannya masih belum menyeluruh. Untuk mengatasi dan memicu minat belajar peserta didik tentang materi pembelajaran, menggunakan Model Pembelajaran *Role playing* merupakan salah satu hal penting dalam konteks ini. Siswa dapat terinspirasi dan lebih berminat belajar di kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024.”

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Imas dan Berlin, Model Pembelajaran *Role playing* merupakan sebuah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi belajar yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua tergantung kepada apa yang diperankan. (mas & Berlin,2016)

Sudjana mengatakan bahwa “*Role playing* atau bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan bermain peran ini diharapkan peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Teknik ini dapat digunakan pula untuk merangsang

pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamatinya.” (Sudjana)

Implementasi atau penerapan dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh guru dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Shoimin implementasi *role playing*, yang dapat dilakukan seorang guru adalah:

1. Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat
2. Membangun suasana yang dapat mendukung, mendorong siswa untuk bertindak “seolah-olah” tanpa ada perasaan malu
3. Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang baik dalam mendorong timbulnya spontanitas dan belajar
4. Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengar secara efektif kemudian menafsirkan apa yang mereka lihat dan dengarkan.

Menurut Kurniasih implementasi dari *role playing* yang dilakukan guru adalah :

1. *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
2. *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak dan cocok untuk kelas besar
3. *Role playing* mampu memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

Menurut Roestiyah implementasi *role playing* dapat membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran, karena masalah soaial yang sangat berguna. Karena dengan mereka bermain peran sendiri, mudah bagi mereka untuk memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa yang berperan seperti orang lain, dapat membantu mereka dalam menempatkan diri seperti watak itu, dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain yang dapat menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi, dan penonton dapat aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik. (Roestiyah,2019)

Dalam setiap model pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang harus dilakukan agar penggunaannya dapat berjalan dengan baik. Menurut Hamzah dan Nurdin langkah-langkah Model Pembelajaran *Role playing* adalah :

1. Guru menyusun skenario yang ditampilkan;

2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM;
3. Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang;
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran;
5. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil memperlihatkan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan;
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas;
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum;
10. Evaluasi
11. Penutup (Hamzah & Nurdin,2019)

Simatupang dkk mengatakan bahwa guru PAK bersal dari kerabian Yesus dan berposisi di dalam kerabian Yesus, yang secara akademik telah memperoleh keahlian dari perguruan tinggi teologi atau perguruan tinggi PAK. (Simatupang,2020) Homrighausen dalam Naibaho mengatakan bahwa guru PAK harus bisa menjadi gembala untuk murid-muridnya, artinya guru PAK harus menaruh perhatian kepada siswa serta bertanggung jawab sepenuhnya atas kehidupan rohani muridnya.

Minat dalam diri seseorang akan membangkitkan rangsangan dari dunia luar. Minat yang timbul dari seseorang akan mengarahkannya pada kegiatan tertentu untuk memperoleh sesuatu yang diinginkannya.

Trygu mengatakan bahwa minat belajar adalah kemauan atau keinginan seseorang terhadap suatu hal tertentu yang terjadi melalui proses perubahan yang terjadi baik tampak ataupun tidak tampak, mulai dari kosong hingga menjadi berisi secara perlahan-lahan hingga penuh dan bahkan sampai tumpah (mengetahui banyak hal).

Dorlan, dkk mengatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan yang membentuk kepribadian yang utuh. (Abdi Siburian,2023)

Selanjutnya Akrim mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan cara yang dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi serta

mengingatkannya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam memproses informasi melalui belajar atau pengalaman.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menjadi salah satu cara yang digunakan untuk mendapatkan kebenaran dari suatu hal yang dipandang ilmiah. Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono,2023) Dalam penelitian ini ditinjau dari jenis datanya, maka penulis mengemukakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif inferensial. Sugiyono mengemukakan bahwa metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data hasil jawaban siswa tentang Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK diketahui bahwa Minat Belajar Siswa kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024 semakin meningkat. Adapun indikator-indikator Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK terdiri dari 5 indikator dan langkah-langkah inilah yang dilakukan oleh guru PAK dalam pembelajaran, diantaranya: 1) Persiapan, yakni guru mempersiapkan tema cerita dan guru menjelaskan peranan yang dimainkan; 2) Penentuan pelaku atau pemeran, yakni guru menentukan para pelaku pemain peran dan guru memberikan petunjuk tentang peran yang dipilih; 3) Pemain bermain peran, yakni para pelaku memainkan peran dan siswa memperhatikan jalannya pembelajaran; 4) Diskusi, yakni siswa mendiskusikan tingkah laku para pemeran dengan tema cerita dan guru memimpin diskusi; dan 5) Ulangan permainan, yakni siswa mengulangi permainan dengan memperhatikan pendapat dan guru memberikan kesimpulan hasil diskusi. Dengan Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK tersebut diketahui Minat Belajar Siswa meningkat secara positif dan

signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya dalam pembelajaran, antara lain: 1) Keinginan, yaitu mempunyai keinginan terhadap suatu kegiatan dan melakukan sesuatu atas keinginan sendiri; 2) Perasaan senang, yaitu perasaan senang saat belajar dan suka saat mengikuti pembelajaran; 3) Perhatian, yaitu mempunyai perhatian terhadap materi pembelajaran dan konsentrasi saat belajar; 4) Perasaan tertarik, yaitu tertarik terhadap kegiatan pembelajaran dan tertarik pada guru yang mengajar; 5) Giat belajar, yaitu memiliki aktivitas di luar sekolah dan giat mengikuti aktivitas belajar; 6) Mengerjakan tugas, yaitu mengerjakan tugas tepat waktu dan mengerjakan tugas dengan baik; dan 7) Menaati peraturan, yaitu mematuhi peraturan sekolah dan menerima konsekuensi atas peraturan yang dilanggar.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,580$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 40$ yaitu 0,312. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,580 > 0,312$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,390$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $n - 2 = 38$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,390 > 2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 33,58 + 0,51X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 33,58 maka untuk setiap penambahan Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK maka Minat Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,51 dari Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,337$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Oleh Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah 33,7%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 19,27$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k = 22$ dan dk penyebut $= n-2 = 40-2 = 38$ yaitu 1,51. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $19,27 > 1,51$ 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 positif dan signifikan model pembelajaran *Role Playing* oleh guru PAK terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024.

5. KESIMPULAN

Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Dalam pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* memiliki langkah-langkah sebagai berikut: 1) Persiapan, yakni guru mempersiapkan tema cerita dan guru menjelaskan peranan yang dimainkan; 2) Penentuan pelaku atau pemeran, yakni guru menentukan para pelaku pemain peran dan guru memberikan petunjuk tentang peran yang dipilih; 3) Pemain bermain peran, yakni para pelaku memainkan peran dan siswa memperhatikan jalannya pembelajaran; 4) Diskusi, yakni siswa mendiskusikan tingkah laku para pemeran dengan tema cerita dan guru memimpin diskusi; dan 5) Ulangan permainan, yakni siswa mengulangi permainan dengan memperhatikan pendapat dan guru memberikan kesimpulan hasil diskusi.

Minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian siswa yang disengaja untuk melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Adapun yang menjadi indikator dari minat belajar pada penelitian ini diambil dari ciri-ciri minat belajar yaitu: 1) Keinginan, yaitu mempunyai keinginan terhadap suatu kegiatan dan melakukan sesuatu atas keinginan sendiri; 2) Perasaan senang, yaitu perasaan senang saat belajar dan suka saat mengikuti pembelajaran; 3) Perhatian, yaitu mempunyai perhatian terhadap materi pembelajaran dan konsentrasi saat belajar; 4) Perasaan tertarik, yaitu tertarik terhadap kegiatan pembelajaran dan tertarik pada guru yang mengajar; 5) Giat belajar, yaitu memiliki aktivitas di luar sekolah dan giat mengikuti aktivitas belajar; 6) Mengerjakan tugas, yaitu mengerjakan tugas tepat waktu dan mengerjakan tugas dengan baik; dan 7) Menaati

peraturan, yaitu mematuhi peraturan sekolah dan menerima konsekuensi atas peraturan yang dilanggar.

6. DAFTAR REFERENSI

- Akrim. (2021). *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa belajar PAI mencetak karakter siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Aris Shoimin. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Donni Juni Priansa. (2018). *Kinerja dan profesionalisme guru*. Bandung: ALFABETA.
- Hamzah, & Nurdin. (2019). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Imas, & Berlin. (2016). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Istarani. (2017). *58 model pembelajaran inovatif*. Medan: MEDIA PARSADA.
- Khairani. (2017). *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Naibaho, D. (2021). *Kode etik & profesionalisme guru pendidikan agama Kristen*. CV. Pena Persada.
- Roestiyah. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., & Jurusan Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung. (2023). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209.
- Simatupang, & dkk. (2020). *Pengantar pendidikan agama Kristen*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana. (2011). *Metode statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana. (2016). *Metoda statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana. (n.d.). *Metode & teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Trygu. (2021). *Menggagas konsep minat belajar matematika*. Guepedia.