



Siska Asmita Sianturi¹
 Nurliani Siregar²

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 PARANGINAN

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil Belajar Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sedangkan analisis data yang dilakukan penelitian hipotesis adalah korelasi product moment person dengan alat pengumpulan data adalah angket untuk variabel X (model pembelajaran Role Playing) dan variabel Y (Hasil Belajar Siswa). Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan, maka digunakan Uji Statistik Korelasi Product Moment Person. Dari hasil pengujian diperoleh pengujian korelasi (r) 0,84 dengan uji determinasi sebesar 70,56% dan untuk mengetahui signifikansi tidaknya koefisien korelasi pada taraf nyata (α) — 0,05 maka diadakan uji “t” dengan kriteria pengujian jika t_{hitung} yang didapat dari perhitungan lebih besar ($>$) dari t_{tabel} pada taraf signifikan 1-0,05 dengan $dk = n-2$ maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak. Dari Hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,34 > 1,70$) maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat ditemukan keterikatan yang berarti antara pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa pendidikan agama Kristen di SMP Negeri 3 Paranginan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa, Pendidikan Agama Kristen

Abstract

The aims of this research is to see the extent of the influence of the Role Playing learning model on the learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 3 Paranginan with a sample size of 30 students. This research uses a descriptive method, while the data analysis carried out by hypothesis research is product moment person correlation with the data collection tool is a questionnaire for variable X (Role Playing learning model) and variable Y (Student Learning Outcomes). To find out the extent of the influence of the Role Playing learning model in improving the learning outcomes of Class VIII Middle School Students at SMP Negeri 3 Paranginan, the Product Moment Person Correlation Statistical Test was used. From the test results, it was obtained that the correlation test (r) was 0.84 with a determination test of 70.56% and to determine the significance of the correlation coefficient at the real level (α) - 0.05, a "t" test was carried out with the test criteria if the t_{count} obtained If the calculation is greater ($>$) than t_{table} at a significance level of 1-0.05 with $dk = n-2$ then the hypothesis is accepted and in other cases it is rejected. From the test results obtained $t_{count} > t_{table}$ ($13.34 > 1.70$) so the hypothesis is accepted. Thus, a significant relationship can be found between the influence of the role playing learning model on

¹Progam Studi Pendidikan Agama Kristen, FKIP, Universitas HKBP Nommensen
 Alamat email : siska.sianturi@student.uhn.ac.id

²Progam Studi Pendidikan Agama Kristen, FKIP, Universitas HKBP Nommensen
 Alamat email : nurlianisiregar@uhn.ac.id

the learning outcomes of Christian religious education students at SMP Negeri 3 Paranginan.

Keywords: Role Playing Learning Model, Student Learning Outcomes, Christian Religious Education.

PENDAHULUAN

Pada perspektif ke-Indonesian pengertian, fungsi dan tujuan pendidikan terdapat pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 dan 3 yaitu: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Lestari, 2018)

Pendidikan merupakan suatu media yang paling utama dalam proses meningkatkan potensi dan membentuk karakter anak baik berupa keterampilan maupun wawasan. Oleh karena itu, pendidikan secara terus-menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Begitu juga dengan negara kita bangsa Indonesia yang menjadikan pendidikan sebagai dasar untuk terus berkembang dalam menghadapi kecanggihan teknologi dan informasi karena pendidikan merupakan hal penting harus diterapkan kepada anak-anak bangsa Indonesia sebagai generasi penerus.

Dari sinilah muncul suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model yang bervariasi siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, berbagai model pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen dapat digunakan sebagai pendukung upaya tersebut, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran role playing. Model ini yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati dan Asra, 2009 : 99). Metode Role playing dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SMP kelas VIII. Role Playing (bermain peran) adalah model pembelajaran yang diarahkan dalam upaya memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship), terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui metode Role Playing bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan - hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.” (Mulyasa, 2006).

Model pembelajaran Role Playing dipilih untuk mengatasi masalah yang muncul. Siswa tidak mampu untuk lebih aktif dalam belajar karena guru yang kurang berinovasi dalam model yang akan digunakan. Model pembelajaran sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dari ketidakaktifan siswa dalam belajar. Kebanyakan siswa tidak dapat paham terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Contoh yang sering terjadi setiap harinya dalam proses pembelajaran di kelas adalah guru hanya berfokus pada pencapaian materi yang dijelaskan dengan ceramah dan memberikan latihan yang terkait pada penjelasan yang disampaikan, sehingga siswa kurang memahami materi yang disajikan padahal siswa sebagai peserta didik berharap bisa menguasai materi dengan perannya sebagai siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa alasan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran adalah untuk memperjelas gambaran suatu peristiwa atau kejadian dari pelajaran yang diberikan yang di dalamnya ada orang banyak dan lebih baik diperankan dari pada hanya diceritakan saja, artinya untuk melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah sosial mereka di kemudian hari, dan melatih untuk mudah bergaul dengan sesama teman serta mempunyai rasa keikutsertaan dalam pemahaman terhadap permasalahan orang lain yang dihadapi.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan”.

METODE

Metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang artinya adalah suatu cara atau menuju suatu jalan. Metodologi penelitian adalah proses atau metode ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan Penelitian. Menurut Arikunto dalam (Saputra, 2015) penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisis dan konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Menarik kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa sistem dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan “metodologi ilmiah”.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal, peneliti melakukan analisis data dengan mencari informasi, data, membandingkan, hingga menemukan hasil yang dapat memudahkan data aslinya. Hasil dari data aslinya berbentuk angka. Data yang diperoleh yaitu mengenai pengaruh penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama kristen kelas VIII di SMP N 3 Paranginan.

Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono dalam (Welmanora, 2019) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Lestari, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah perhitungan data dan hipotesa maka temuan penelitian bahwa:

Setelah dilakukan uji normalitas data terhadap data X dan data Y sebagai salah satu persyaratan untuk analisis data berikut ternyata data X dan data Y masing-masing berdistribusi normal. Telah dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (X^2) table dengan taraf nyata = 0,05 yaitu:

Untuk data X (Kepribadian guru pendidikan agama Kristen) $[X^2]_{hitung} = 8,728879238$ sedangkan $[X^2]_{tabel} = 12,6$. Artinya data X (model pembelajaran *Role Playing*) berada pada distribusi normal atau data X berasal dari terdistribusi normal.

Untuk data Y (minat belajar siswa) $[Y^2]_{hitung} = 51,279$ sedangkan $[Y^2]_{tabel} = 12,6$ artinya data Y (hasil belajar siswa) berada pada distribusi normal atau data Y berasal dari sampel terdistribusi normal.

Analisis data Pengujian Hipotesis

Koefisien Korelasi

Hasil yang diperoleh dari koefisien korelasi adalah 0,83 yang berarti model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan, maka hipotesis diterima.

Uji signifikan korelasi

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,4 > t_{tabel} = 1,70$ yang berarti bahwa terdapat hubungan yang baik antara pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan, ada dan signifikan.

Uji koefisien determinasi

Pengaruh model pembelajaran *role playing* mempunyai pengaruh 70,56% dalam hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan. Hubungan ini ditemukan oleh koefisien determinasi hal ini berarti semakin tinggi integritas variabel X maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap variabel X maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap variabel Y.

Bentuk Regresi Linier Sederhana

Diperoleh hubungan fungsional antara variabel X dan variabel Y yang dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi yaitu $Y = 0,495 + 0,80x$. Hal ini berarti bahwa setiap pertambahan suatu unit X akan terjadi pertambahan Y sebesar 0,80. Dengan kata lain apabila pengaruh model pembelajaran role playing dalam mata pelajaran pendidikan agama Kristen berpengaruh lebih baik lagi maka semakin tinggi pula hasil yang diperoleh sehubungan dengan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan.

Uji independent

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 0,001$ dan lebih kecil $<$ daripada $t_{(tabel)} = 2,35$ yang berarti variabel Y independen dari variabel X dalam pengertian linier.

Persamaan Regresi Variabel X dan Variabel Y adalah Model Linier

Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan yang terdapat pada lampiran menunjukkan bahwa : Pada variabel X pengaruh kepribadian guru pendidikan agama Kristen yang dikembangkan 5 (lima indikator), yakni:

Simpati dan empati

Simpati dan empati yang dibahas pada lampiran 4 tabel 4.3 menunjukkan hasil 1,82 ini berarti model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempunyai hubungan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Paranginan sehingga hipotesis diterima.

Media pengolah emosi

Media pengolah emosi yang dibahas pada lampiran 4 tabel 4.4 menunjukkan hasil 1,92 ini berarti model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempunyai hubungan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Paranginan sehingga hipotesis diterima.

Interpersonal skill

Interpersonal skill yang digunakan guru dalam mengajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan yang dibahas pada lampiran 4 tabel 4.6 menunjukkan hasil 2,27 ini berarti pembelajaran interpersonal skill mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII sehingga hipotesis diterima.

Media pemecah masalah

Media pemecah masalah yang digunakan guru dalam mengajar siswa kelas VIII SMP 3 Paranginan yang dibahas pada lampiran 4 tabel 4.7 menunjukkan hasil 2,07 ini berarti media pemecah masalah yang dipakai guru SMP Negeri 3 Paranginan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII sehingga hipotesis diterima.

Individu bertanggung jawab

Individu yang bertanggung jawab dalam pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan yang dibahas pada lampiran 4 tabel 4.8 menunjukkan hasil 2,040 ini berarti bertanggungjawab mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII sehingga hipotesis diterima.

Pembahasan

Analisis data tentang pengaruh model pembelajaran role playing

Secara umum

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian (SMP Negeri 3 Paranginan) menunjukkan hasil.... Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian, maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa.

Secara khusus

Simpati dan empati

Berdasarkan analisis data bahwa simpati dan empati menunjukkan hasil 1,82 (pada tabel 4,3 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa simpati dan empati berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Media pengolah emosi

Berdasarkan analisis data bahwa media pengolah emosi menunjukkan hasil 1,92 (pada tabel 4,4 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan

bahwa role playing dapat sebagai pengolah emosi yang digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Interpersonal skill

Berdasarkan analisis data bahwa interpersonal skill menunjukkan hasil 22,7 (pada tabel 4.5 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa interpersonal skill dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Media pemecah masalah

Berdasarkan analisis data bahwa media pemecah masalah menunjukkan hasil 2,07 (pada tabel 4.6 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa media pemecah masalah dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Individu bertanggungjawab

Berdasarkan analisis data bahwa bertanggungjawab menunjukkan hasil 2,04 (pada tabel 4.7 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa interpersonal skill dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Analisis data tentang hasil belajar siswa

Secara umum

Berdasarkan hasil analisis data bahwa hasil belajar siswa di kelas VII yang diperoleh dari lapangan menunjukkan hasil 2,02 (tabel 4.12 pada lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan

Secara khusus

Penerapan

Berdasarkan analisis data bahwa penerapan menunjukkan hasil 1,95 (pada tabel 4.8 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa penerapan dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Analisis

Berdasarkan analisis data bahwa analisis menunjukkan hasil 2,20 (pada tabel 4.9 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa analisis dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Sintesis

Berdasarkan analisis data bahwa sintesis menunjukkan hasil 2,23 (pada tabel 4.10 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa sintesis dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP N 3 Paranginan.

Evaluasi

Berdasarkan analisis data bahwa evaluasi menunjukkan hasil 2,26 (pada tabel 4.11 lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa evaluasi dapat digunakan guru untuk mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP N 3 Paranginan.

Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat di analisis dengan perhitungan statistic atau tidak maka dianalisis dengan uji normalitas data. Dari hasil perhitungan dan tabel kerja pada lampiran didapat hasilnya.

Uji normalitas data X (Pengaruh model pembelajaran role playing

$X = 105,9$; $Sdx = 10,445$; $X^2 = -8,7288$ sedangkan $X^2_{tabel} = n-2 = 30-2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,01, maka $1-0,01 = 0,99$; sedangkan $X^2_{tabel} = 12,36$. Untuk data $X^2 = X^2$ hitung lebih kecil dari X^2_{tabel} ($-8,7288 < 12,36$).

Maka kesimpulannya: berdasarkan kriteria pengujian maka data X adalah berdistribusi normal.

Uji normalitas data Y (hasil belajar)

$Y = 58,7$; $S_{dy} = 8,96$; $Y_{2\text{hitung}} = -42,96$ sedangkan $Y_{2\text{tabel}} = n-2=30-2=28$ dan taraf nyata (α) yang digunakan adalah $0,01$ maka $1-0,01=0,99$; sedangkan $Y_{2\text{tabel}} = 12,6$. Untuk data $Y_2=Y_{2\text{hitung}}$ lebih kecil dari $Y_{2\text{tabel}}$ ($-42,96 < 12,6$). Kesimpulan: berdasarkan kriteria pengujian maka data Y adalah berdistribusi normal.

Pengujian hipotesa

Koefisien korelasi

Dari hasil pertandingan yang dilakukan yaitu koefisien korelasi antara pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan diperoleh : $n=30$; $X = 62,38$; $Y=65,1154$; $X^2=130,9436$; $Y^2=144,8092$; $XY =136,2915$.

Berdasarkan data dapat di hitung koefisien korelasi dengan menggunakan rumus yang dikemukakan pada Bab III, maka diperoleh " r " = $0,83$. Melalui kriteria kualifikasi tingkat koefisien korelasi lampiran 9, maka dapat di klasifikasikan bertaraf kuat.

Uji signifikan korelasi

Untuk melihat ada tidaknya hubungan yang berarti antara pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan, maka dilakukan uji statistic korelasi yaitu " t ", dari hasil perhitungan diperoleh harga $t_{\text{hitung}} = 13,4$; $JK_{\text{reg}}=0,79$; $dk=n-2(30-2=28)$ sehingga diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,70$, dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan ada dan signifikan.

Uji koefisien determinasi

Sejauh mana pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan koefisien determinasi maka diperoleh : $r^2 \cdot 100\% = 70,86\%$. Kesimpulan: pengaruh model pembelajaran role playing mempunyai nilai $70,86\%$ terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan.

Bentuk regresi linier sederhana

Hubungan fungsional antara variabel X dan variabel Y diperoleh dan dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi. Jadi, $Y = 0,495 + 0,80x$. ini berarti bahwa untuk setiap kenaikan satu unit X, Y meningkat sebesar $0,80$. Yang berarti, jika pengaruh model role playing berpengaruh lebih baik lagi maka semakin tinggi pula hasil yang diperoleh sehubungan dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Paranginan.

Uji independent

Untuk mengetahui apakah variabel Y independen terhadap variabel X, maka dilakukan uji independen yang dihitung melalui harga F dengan menggunakan analisis varians (ANAVA). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka diperoleh $F_{\text{(hitung)}} = -0,001$ sedangkan $F_{\text{(tabel)}} = 2,35$. Dengan demikian kriteria pengujian uji independen dinyatakan telah sesuai. Maka hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel Y adalah independen dari variabel X dalam pengertian linier.

Uji Kelinearian Regresi

Uji kelinearian regresi adalah untuk mengetahui apakah hipotesis tentang model linier diterima atau tidak. Untuk mengetahui kelinearian tersebut dilakukan perhitungan regresi linier, yaitu $F_{\text{(tabel)}} = 2,35$ ternyata $F_{\text{(hitung)}} < F_{\text{(tabel)}} (0,001 < 2,35)$. Dengan demikian hipotesis model linier dapat diterima dan tidak perlu dicari regresi model non linier.

Analysis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket tertutup, dimana responden hanya bisa memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti atas pertanyaan ataupun pernyataan dari angket tersebut. Untuk mengolah setiap variabel dalam analisis data yang diperoleh, disediakan beberapa alternatif jawaban dan skor dari setiap butir pernyataan. Alternatif jawaban disesuaikan dengan skala likert, yaitu sebagai berikut:

- (SS) Sangat Setuju (3)
- (S) Setuju (2)
- (TS) Tidak Setuju (1)

Tabel 1. Kisi-kisi angket Role playing (Variable X)

Varibael	Sub variabel	Indikator	Item	Jumlah
Model Role Playing	Simpati dan empati	1. Merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain	1,2,3,4	4
		2. Saling melengkapi	5,6,7	3
		3. Membangun hubungan yang baik.	8,9,10,11	4
	Media pengolah emosi	1. Mengontrol emosi	12,13,14,15	4
		2. Mengungkapkan perasaan	16,17,18	3
		3. Menimbulkan respon positif	19,20,21	3
	Interpersonal skill	1. Meningkatkan kerjasama	22,23,24,	3
		2. Memahami orang lain	25,26,27	3
		3. Saling membantu	28,29,30,31	4
		4. Berinteraksi	32,33,34	3
Jumlah	Media pemecah masalah	1. Memecahkan masalah	35,36,37,38	4
		2. Mengembangkan diri	39,40,41	3
	Individu bertanggung jawab	1. Melaksanakan peran sesuai aturan	42,43,44,45	4
2. Menaati aturan dalam panduan bermain		46,47,48,49,50	5	
			50	50

Tabel 2. Klasifikasi nilai/klasifikasi tanggapan Tentang model pembelajaran role playing (x)

Klasifikasi nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3, 00	Sangat berpengaruh
1,67 - 2,33	Berpengaruh
1,00 – 1, 66	Kurang berpengaruh

Tabel 3. Klasifikasi nilai/klasifikasi tanggapan tentang Hasil Belajar Siswa (Y)

Klasifikasi nilai	Klasifikasi Tanggapan
2,34 – 3, 00	Sangat baik
1,67 - 2,33	Baik
1,00 – 1, 66	Kurang baik

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterimakasih kepada civitas Sekolah SMP N 3 Paranginan yang telah bersedia Sebagai tempat penelitian sehingga berhasil mendapatkan temuan temuan baru dan selesainya skripsi ini, Penulis Juga berterimakasih kepada Dosen pembimbing yang selalu memberikan

arahan, Motivasi, dukungan moril serta materil sehingga penulis bisa menyelesaikan ya dengan tepat waktu.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil perhitungan data dan hipotesa maka dapat disimpulkan temuan penelitian bahwa setelah dilakukan uji normalitas data terhadap data X dan data Y sebagai salah satu persyaratan untuk analisis data berikut ternyata data X dan data Y masing-masing berdistribusi normal. Telah dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (X^2) table dengan taraf nyata = 0,05 yaitu:

Untuk data X (Kepribadian guru pendidikan agama Kristen) $[[X^2]]_{hitung} = 8,728879238$ sedangkan $[[X^2]]_{tabel} = 12,6$. Artinya data X (model pembelajaran Role Playing) berada pada distribusi normal atau data X berasal dari terdistribusi normal.

Untuk data Y (minat belajar siswa) $[[Y^2]]_{hitung} = -51,279$ sedangkan $[[Y^2]]_{tabel} = 12,6$ artinya data Y (hasil belajar siswa) berada pada distribusi normal atau data Y berasal dari sampel terdistribusi normal.

Dengan adanya kekurangan dari penelitian ini, maka calon guru pendidikan agama kristen hendaknya mempertimbangkan penelitian ini untuk memberikan perbaikan penelitian lebih lanjut dengan mengumpulkan data yang lebih rinci baik variabel bebas maupun terikat, disarankan untuk ditindaklanjuti lebih lanjut supaya data lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Nursikin, M. (2023). Tugas Guru di Kelas dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Perspektif Islam. *Journal on Education*, 5(4), 12710–12719. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.225>
- Anni, R. (2016). Pengaruh Disiplin Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Gugus AA. Maramis Kendal. <http://lib.unnes.ac.id/28595/>
- Astonita, M., Mirna, F., & Rina, T. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Assisted Individualization Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswamtsn Model Padang.
- Azizi, A., & Irwansah. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa. 8(2), 229–235.
- Hanifah, S. N., Eka, W., & Saputra, N. (2021). Keefektifan Teknik Bermain Peran Untuk Mengurangi Emosi Marah Siswa. *Kamis*, 1363–1381.
- Hayati, N. (2020). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Mi Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan. 21(1), 1–9.
- Hia, E. P., & Michael. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Di Sd Smart School Jakarta Utara. 5(2), 185–203.
- Hutasoit, J. (2003). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas X SMK Swasta Jambi Medan Tahun ajaran 2018/2019. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Ilva. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 3 Rambatan Skripsi.
- Indriani Harianja, S., & Achmad, J. N. (2020). Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Kependidikan*, 165–174.
- Khasanah, K. (2013). Keefektifan Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Menangani Surat Atau Dokumen Kantor Kelas XI Administrasi Perkantoran Di SMK Muhammadiyah 1 Tempel Tahun Ajaran 2012/2013. May, 106.
- Laily, N. (2014). (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Bentuk Pasar dalam Kegiatan Ekonomi Masyarakat Semester Gasal Tahun Ajaran 2011 / 2012.

- Lestari, S. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (n.d.). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. 2, 132–139.
- Mase Ahmad. (2018). upaya meningkatkan hasil belajar bahasa inggris melalui metode role pay di kelas VIII B smpn 1 Talibura Kabupaten Sikka. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(12), 1442–1454.
- Muhadab, A. (2010). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 60–65.
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>
- Mutiarani, R., Amrazi, & Izhar. (2020). Implementasi Dan Implikasi Full Day School Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sman 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–8.
- Mytalia. (2012). pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Pelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrenak Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Mi*, 5–24.
- Pangesti, O. N. (2019). Hubungan Minat Dan Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas Iv Sdn Gugus Cakra Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.
- Pratiwi, mariana eva. (2014). Pengertian Role Playing. Penerapan Mode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV, 53(9), 1689–1699.
- Santoso, B., & Ary, D. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Krama Lugu Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 3(2), 17–24. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/5902%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/download/5902/4611>
- Saputra, D. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. 151, 10–17.
- Siregar, N. (2010). Peranan Guru Pendidikan Agama Keristen Terhadap Pemahaman Doa Yang Benar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 46(9), S240. <http://www.joim.pl/pdf/MAZURv2n2.pdf>
- Sitinjak, S. (2006). Korelasi Antara Pengajaran PAK dengan Tingkat Kerajinan Siswa ke Gereja. 1993, 61–64.
- Sudirman, & Paramita, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Minat Belajar Anak Kelompok B Di Tk Aisyah Blangkejeren. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 7(14), 159–169. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v7i14.5091>
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53.
- Utami, P. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP. 2(3), 1–10.
- Welmanora, E. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar Skripsi. 561(3), S2–S3.