



Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga

Marsaulina Sinaga¹, Johannes Sembiring², Binher Tampubolon³, Boksen Sitepu⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi Imanuel Ministry El Sadday
Penulis korespondensi: marsaulinasinaga82@gmail.com

Article History:

Received: January 15, 2026;

Revised: January 24, 2026;

Accepted: January 25, 2026;

Published: January 29, 2026.

Keywords: role playing, learning interest, Christian education, character education, participatory learning, community service.

Abstract: Students' learning interest plays a crucial role in learning success, including in Christian Religious Education and Character Education. The main issue identified in the assisted community (Grade XI students at SMA Negeri 1 Tigalingga) was low learning interest caused by teacher-centred lecture methods, resulting in boredom, passivity, and limited student engagement. This community service program aimed to enhance students' learning interest through the implementation of role playing as a participatory learning intervention. The program employed an action-based mentoring approach, consisting of problem identification, collaborative action planning, two sessions of role-playing implementation, and evaluation using a 30-item Likert-scale learning interest questionnaire. The results demonstrated an improvement in the mean learning interest score from 2.83 (pre) to 3.95 (post). Statistical testing confirmed a significant difference ($-t_{count} = -7.858 < -t_{table} = -2.03693$), indicating that role playing significantly increased students' learning interest. Observed social changes included higher classroom engagement, a more dynamic learning atmosphere, and the emergence of collaborative-reflective learning habits. This program recommends role playing as a contextual and effective strategy for Christian Religious Education to support students' behavioral transformation in learning.

Abstrak: Minat belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP). Permasalahan yang ditemukan pada komunitas dampingan (siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga) adalah rendahnya minat belajar akibat pola pembelajaran yang dominan ceramah sehingga memunculkan kejemuhan, pasifitas, dan rendahnya keterlibatan siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan minat belajar PAKBP melalui penerapan strategi pembelajaran *role playing* sebagai aksi pendampingan pembelajaran yang partisipatif. Metode PKM menggunakan desain aksi pembelajaran berbasis pendampingan yang dilaksanakan melalui tahap identifikasi masalah, perencanaan aksi bersama, pelaksanaan dua kali pertemuan *role playing*, dan evaluasi menggunakan angket minat belajar (30 item skala likert). Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar dari 2,83 (pre) menjadi 3,95 (post). Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $-t_{hitung} = -7,858 < -t_{tabel} = -2,03693$, sehingga penerapan *Role playing* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dampak sosial yang muncul antara lain meningkatnya keterlibatan siswa, suasana kelas lebih dinamis, serta terbentuknya kebiasaan belajar berbasis kolaborasi dan refleksi. PKM ini merekomendasikan penggunaan *role playing* sebagai strategi pembelajaran PAKBP yang kontekstual untuk mendorong transformasi perilaku belajar siswa.

Kata Kunci: *Role playing*, minat belajar, Pendidikan Agama Kristen, budi pekerti, pembelajaran partisipatif, PKM.

1. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh minat belajar

siswa sebagai energi psikologis yang menggerakkan perhatian, keterlibatan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Wijayati et al., 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP), minat belajar menjadi penting karena pembelajaran PAKBP tidak hanya mentransfer pengetahuan, melainkan membentuk sikap, nilai, dan karakter siswa secara holistik.

Berdasarkan observasi akademik saat pelaksanaan PPL pada komunitas dampingan di SMA Negeri 1 Tigalingga, khususnya siswa kelas XI, ditemukan kondisi obyektif berupa rendahnya minat belajar PAKBP. Gejala yang tampak meliputi: siswa merasa bosan, mengantuk, ribut di kelas, sering izin keluar, jenuh, serta minimnya inisiatif bertanya atau berdiskusi setelah pembelajaran. Situasi ini diperkuat oleh pola pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga ruang partisipasi siswa terbatas dan pembelajaran terasa monoton.

Literatur pendidikan menjelaskan bahwa minat belajar dapat meningkat jika siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, serta melibatkan aspek afektif dan sosial (Nurfitri et al., 2025). Muhammad Nizar Ibrahim dan Reynitha Putri Bilqhis (2024) menyatakan minat belajar dipengaruhi oleh rangsangan, kondisi pembelajaran, dan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran. Salah satu strategi yang relevan untuk mengaktifkan siswa adalah *Role playing*, yaitu model pembelajaran bermain peran yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam memerankan situasi tertentu melalui imajinasi dan penghayatan. Model ini tidak hanya mendorong keterlibatan, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran nilai, kerja sama, dan refleksi sosial.

Role playing dinilai efektif karena dapat membangun suasana kelas yang dinamis, meningkatkan antusiasme, dan menghadirkan pengalaman belajar yang membekas (Nurfauzi et al., 2023). Selain itu, model ini sejalan dengan tujuan PAKBP yang menekankan internalisasi nilai Kristiani serta penguatan karakter melalui aktivitas nyata.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, kegiatan PKM ini dilakukan dengan fokus pada penerapan model *role playing* sebagai bentuk pendampingan pembelajaran guna mendorong perubahan sosial yang diharapkan, yaitu meningkatnya minat belajar siswa dalam PAKBP, terbentuknya keterlibatan aktif, dan berkembangnya kesadaran belajar berbasis kolaborasi.

Tujuan PKM: meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga melalui penerapan pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP) dengan fokus intervensi menggunakan model *role playing*. Pendampingan ini dirancang sebagai proses aksi bersama komunitas kelas untuk menjawab masalah rendahnya minat belajar siswa yang tampak dalam dinamika pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, metode PKM tidak diposisikan sebagai kegiatan pelatihan satu arah, melainkan sebagai upaya pengorganisasian komunitas belajar (kelas) agar siswa menjadi subyek aktif pembelajaran melalui pengalaman, keterlibatan sosial, dan refleksi nilai.

Subyek, Lokasi, dan Karakteristik Komunitas Dampingan

Subyek dalam PKM ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga yang berjumlah 33 orang. Komunitas dampingan dipilih berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan adanya gejala rendahnya minat belajar dalam pembelajaran PAKBP, seperti siswa pasif, mudah bosan, kurang fokus, serta minim keterlibatan dalam diskusi pembelajaran. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah di ruang kelas tempat pembelajaran PAKBP berlangsung, sehingga intervensi dilakukan dalam konteks nyata pembelajaran sehari-hari dan tidak terpisah dari rutinitas akademik siswa.

Pendekatan PKM dan Strategi Pengorganisasian Komunitas

Pendekatan yang digunakan adalah pendampingan partisipatif berbasis aksi pembelajaran, di mana siswa dan guru mapel dilibatkan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan. Kekhasan metode pengabdian ini terletak pada prinsip bahwa kelas dipandang sebagai komunitas belajar, sehingga perubahan sosial yang dituju bukan hanya peningkatan nilai atau hasil tes, melainkan pembentukan budaya belajar baru yang lebih aktif, kolaboratif, dan reflektif (Eka, 20024).

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi masalah melalui observasi langsung terhadap perilaku siswa selama pembelajaran PAKBP. Temuan observasi kemudian didiskusikan bersama guru mapel untuk memetakan kebutuhan dan menentukan strategi yang tepat. Hasil diskusi mengarah pada pilihan model *role playing* karena dinilai sesuai untuk menghidupkan pembelajaran PAKBP, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi penghayatan nilai dan karakter melalui pengalaman nyata.

Selanjutnya, dilakukan perencanaan aksi bersama yang mencakup penyusunan skenario *role playing* sesuai materi pembelajaran, pembentukan kelompok siswa, pembagian peran, serta penyiapan aturan dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Perencanaan ini menempatkan siswa

sebagai bagian dari proses pengorganisasian, sehingga mereka merasa memiliki peran dan tanggung jawab dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Desain Intervensi dan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Intervensi dilaksanakan melalui penerapan model *role playing* dalam dua pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan dilakukan dengan alur kegiatan yang sistematis agar proses pendampingan berjalan terarah dan dapat dievaluasi.

Pada awal pertemuan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai, kemudian memperkenalkan skenario yang akan dimainkan. Setelah itu, siswa dibagi dalam beberapa kelompok (sekitar lima orang per kelompok) dan masing-masing anggota menerima peran sesuai skenario. Siswa diberikan waktu untuk membaca, memahami karakter, menyusun dialog, dan melakukan latihan singkat. Pada tahap ini, pendampingan dilakukan dengan memastikan setiap siswa terlibat, memahami perannya, serta mampu berkolaborasi dengan anggota kelompok.

Tahap berikutnya adalah pementasan *role playing*. Setiap kelompok menampilkan skenario di depan kelas, sementara kelompok lain bertindak sebagai pengamat aktif. Agar *role playing* tidak berhenti pada aktivitas bermain peran semata, siswa pengamat diarahkan untuk memperhatikan nilai moral, pesan teologis, dan makna karakter yang muncul dalam pementasan. Setelah pementasan selesai, dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi kelas untuk mengevaluasi pesan pembelajaran serta mengaitkannya dengan pengalaman hidup siswa sehari-hari. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran PAKBP serta internalisasi nilai dan karakter.

Tahapan terakhir dalam setiap pertemuan adalah penyimpulan materi dan pemberian umpan balik. Guru menegaskan kembali nilai-nilai Kristiani dan budi pekerti yang muncul dalam skenario, serta menuntun siswa mengidentifikasi sikap praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, proses pembelajaran *role playing* tidak hanya menampilkan aktivitas dramatik, melainkan juga memfasilitasi proses pemaknaan yang mendalam.

Evaluasi Keberhasilan dan Instrumen Pengukuran

Untuk mengukur efektivitas pendampingan, kegiatan PKM menggunakan evaluasi berbasis pretest dan posttest minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar sebanyak 30 butir pernyataan dengan skala likert empat tingkat (selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah). Angket disusun untuk merepresentasikan indikator minat belajar yang

mencakup: ketekunan, keuletan dalam menghadapi kesulitan, ketajaman perhatian, dorongan berprestasi, dan kemandirian belajar.

Pengukuran dilakukan sebelum penerapan *role playing* sebagai data awal, kemudian dilakukan kembali setelah kegiatan pendampingan selesai sebagai data akhir. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk melihat perubahan skor rata-rata minat belajar siswa, serta diperkuat melalui uji statistik untuk memastikan apakah perbedaan sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan pengaruh yang signifikan. Di samping itu, evaluasi juga dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan terhadap respons siswa selama pelaksanaan kegiatan, terutama perubahan sikap, tingkat partisipasi, dinamika kelompok, dan keterlibatan siswa dalam refleksi pembelajaran.

Alur Metode PKM dalam Bentuk Proses

Secara ringkas, metode PKM ini berjalan melalui tahapan berikut:



Gambar 1. Flowchart menggambarkan tahapan PKM berbasis pendampingan pembelajaran partisipatif melalui intervensi Role Playing.

Melalui rancangan metode ini, PKM tidak hanya berorientasi pada peningkatan skor minat belajar, tetapi juga pada proses transformasi sosial dalam komunitas kelas, yaitu munculnya budaya belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan reflektif sesuai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Etika dan Prinsip Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan prinsip etis dan edukatif. Kegiatan dilaksanakan dalam ruang kelas secara wajar tanpa mengganggu agenda pembelajaran sekolah. Keterlibatan siswa bersifat edukatif dan tidak memaksa; setiap siswa diberi ruang sesuai kenyamanan (misalnya siswa pemalu dapat berperan sebagai pengamat aktif terlebih dahulu).

Selain itu, seluruh proses pendampingan berorientasi pada penguatan komunitas sekolah sehingga program tidak bersifat instruktif-top down, melainkan dialogis dan kolaboratif.

3. HASIL

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pendampingan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP) melalui penerapan model *role playing* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga. Secara umum, hasil pendampingan menunjukkan adanya perubahan positif baik pada dinamika kelas maupun pada tingkat minat belajar siswa setelah strategi *role playing* diterapkan.

Pada tahap awal kegiatan, kondisi komunitas dampingan memperlihatkan kecenderungan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PAKBP. Situasi ini tampak dari respon siswa yang pasif, sulit fokus, mudah merasa bosan, serta rendahnya interaksi dua arah dalam proses belajar. Dalam pembelajaran yang berlangsung sebelumnya, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, sehingga keterlibatan emosional dan sosial mereka terhadap materi pelajaran relatif lemah. Kondisi tersebut menjadi dasar mengapa model *role playing* dipilih sebagai bentuk aksi pendampingan, sebab strategi ini memungkinkan siswa terlibat langsung melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Ketika *role playing* mulai diterapkan, terjadi perubahan suasana kelas yang cukup signifikan. Siswa tidak lagi sepenuhnya menjadi pendengar, tetapi mulai mengambil peran sebagai pelaku pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok, pembagian peran, serta pengenalan skenario yang akan dimainkan sesuai materi pembelajaran. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk memahami konteks masalah, menyusun dialog, dan mempersiapkan bentuk pementasan sederhana sesuai peran yang diterima. Kegiatan ini secara tidak langsung membentuk kesiapan psikologis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih serius karena mereka merasa memiliki “tanggung jawab” terhadap kelompok dan perannya masing-masing.

Selanjutnya, pada saat pelaksanaan pementasan, kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa yang tampil menunjukkan ekspresi, gestur, serta cara penyampaian yang lebih beragam dibanding pola pembelajaran sebelumnya. Bahkan siswa yang pada awalnya pasif mulai berani berbicara dan menunjukkan keterlibatan ketika berada dalam peran tertentu. Sementara itu, siswa lain yang berperan sebagai pengamat juga tidak sekadar menonton, tetapi diarahkan untuk memperhatikan alur cerita, nilai-nilai yang muncul, dan pesan moral yang terkandung dalam situasi yang diperankan. Dalam tahapan ini, terlihat adanya peningkatan perhatian siswa terhadap proses belajar karena materi tidak hanya disampaikan secara verbal oleh guru, tetapi “dihadirkan” melalui pementasan peran yang mereka jalankan bersama.

Setelah pementasan, kegiatan dilanjutkan pada sesi evaluasi dan refleksi. Dalam sesi ini, siswa diberi ruang untuk mengemukakan pendapat tentang apa yang dipelajari, bagaimana perasaan mereka ketika memainkan peran, serta nilai-nilai apa yang mereka tangkap dari peristiwa yang dipentaskan. Proses refleksi ini menjadi bagian penting karena menolong siswa menghubungkan materi PAKBP dengan kehidupan nyata. Diskusi yang terjadi juga memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah memahami pesan dan konsep pembelajaran ketika materi dipresentasikan melalui pengalaman langsung. Hal ini terlihat dari munculnya pertanyaan, tanggapan, bahkan komentar siswa yang lebih aktif dibanding kondisi sebelum pendampingan dilakukan.

Perubahan lain yang muncul selama proses pendampingan adalah meningkatnya kerja sama antar siswa. Karena *role playing* membutuhkan koordinasi dan kekompakan kelompok, siswa terlatih untuk saling mendengarkan, berbagi tugas, dan menyusun strategi pementasan. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini tidak hanya membangun minat belajar secara individual, tetapi juga membentuk pola pembelajaran sosial yang menguatkan solidaritas dan tanggung jawab bersama dalam komunitas kelas.

Hasil pengukuran minat belajar siswa melalui angket menunjukkan adanya peningkatan setelah kegiatan pendampingan dilakukan. Sebelum penerapan *role playing*, rata-rata minat belajar siswa berada pada skor 2,83. Setelah *role playing* diterapkan, rata-rata skor meningkat menjadi 3,95. Peningkatan ini menandakan bahwa intervensi *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAKBP. Peningkatan tersebut juga diperkuat oleh analisis statistik yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model *role playing*. Dengan demikian, strategi *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada komunitas dampingan.

Jika ditinjau dari aspek perubahan sosial yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian, *role playing* turut memunculkan perubahan perilaku belajar siswa ke arah yang lebih positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih berani mengekspresikan pendapat, dan lebih terlibat secara emosional maupun sosial. Selain itu, terbentuk pula kebiasaan baru dalam pembelajaran, yaitu kecenderungan siswa lebih mudah belajar melalui kerja sama kelompok, penghayatan nilai, dan evaluasi reflektif. Perubahan ini menunjukkan bahwa pendampingan pembelajaran dengan model *role playing* tidak hanya berdampak pada peningkatan skor minat belajar, tetapi juga memunculkan kesadaran baru bahwa pembelajaran PAKBP dapat diikuti secara menyenangkan, relevan, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil pendampingan menunjukkan bahwa penerapan *role playing* memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa dan membangun dinamika

pembelajaran yang lebih hidup. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kontekstual dapat menjadi pendekatan efektif untuk mendorong transformasi sosial pada tingkat komunitas kelas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Ketekunan dalam Belajar

Pada indikator ketekunan, siswa menunjukkan perubahan yang cukup jelas setelah penerapan model *Role playing*. Sebelum pendampingan, sebagian siswa cenderung kurang konsisten mengikuti alur pembelajaran, mudah bosan, dan sulit bertahan pada aktivitas belajar yang berlangsung cukup lama. Namun setelah pembelajaran *role playing* diterapkan, ketekunan siswa tampak meningkat melalui perilaku belajar yang lebih stabil. Siswa lebih mampu menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran mulai dari persiapan peran, pementasan, hingga refleksi bersama. Selain itu, siswa lebih bersedia mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir tanpa kecenderungan menghindar atau kehilangan fokus di tengah kegiatan. Hal ini mengindikasikan bahwa *role playing* mampu membangun daya tahan belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik.

Keuletan dalam Menghadapi Kesulitan Belajar

Indikator ulet dalam kesulitan juga mengalami peningkatan setelah kegiatan pendampingan dilaksanakan. Pada fase awal, kesulitan belajar sering terlihat dari respon siswa yang cepat menyerah ketika diminta memahami materi atau menjawab pertanyaan, serta minimnya upaya untuk mencoba kembali ketika mengalami kesalahan. Setelah penerapan *role playing*, siswa lebih terlatih menghadapi tantangan belajar, khususnya dalam proses menyusun dialog, memahami karakter, dan menyesuaikan alur cerita dengan pesan pembelajaran. Ketika siswa mengalami kendala, mereka tidak langsung berhenti, melainkan melakukan diskusi dalam kelompok untuk memperbaiki penampilan dan menyempurnakan isi pementasan. Perubahan ini menunjukkan bahwa *role playing* mendorong pola belajar yang lebih adaptif, karena siswa terbiasa belajar dari proses, bukan hanya mengejar jawaban akhir.

Ketajaman Perhatian dalam Pembelajaran

Pada indikator ketajaman perhatian, *role playing* memberikan dampak yang kuat dalam meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran PAKBP. Sebelum pendampingan, perhatian siswa mudah teralihkan oleh aktivitas lain, suasana kelas cenderung kurang kondusif, dan interaksi siswa terhadap materi relatif rendah. Namun setelah *role playing* diterapkan, perhatian siswa

terlihat meningkat karena pembelajaran berlangsung dalam format yang melibatkan emosi, gerak, dialog, dan situasi yang lebih nyata. Siswa tidak hanya memperhatikan guru, tetapi juga memperhatikan teman yang tampil, alur drama, serta pesan nilai yang tersampaikan. Selain itu, diskusi setelah pementasan turut membuat siswa lebih fokus pada inti pembelajaran, sebab mereka diminta menyampaikan refleksi dan makna dari peristiwa yang dipentaskan. Dengan demikian, *role playing* berhasil menciptakan rangsangan pembelajaran yang memperkuat konsentrasi dan perhatian siswa.

Berprestasi dalam Belajar

Indikator berprestasi dalam belajar menunjukkan peningkatan dalam bentuk perubahan motivasi siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Pada tahap awal, siswa cenderung hanya mengikuti pembelajaran sebagai rutinitas tanpa dorongan untuk tampil maksimal. Setelah *role playing* diterapkan, muncul semangat siswa untuk menampilkan peran secara optimal, menyampaikan dialog dengan baik, serta memahami materi agar mampu menampilkan pementasan yang benar. Dalam praktiknya, *role playing* memunculkan semangat “pencapaian” yang tidak hanya berorientasi nilai akademik, tetapi juga keberhasilan tampil dan diapresiasi dalam kelompok. Siswa terlihat lebih terdorong memperhatikan materi, karena pemahaman mereka berpengaruh langsung terhadap kualitas pementasan. Hal ini menguatkan bahwa *role playing* dapat mendorong prestasi belajar melalui peningkatan motivasi, keterlibatan, dan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar.

Kemandirian dalam Belajar

Pada indikator mandiri, pembelajaran *role playing* turut membangun sikap belajar yang lebih otonom. Sebelum pendampingan, siswa cenderung menunggu arahan guru dan kurang inisiatif untuk melakukan eksplorasi pembelajaran. Setelah pendampingan dilakukan, siswa mulai menunjukkan inisiatif belajar melalui persiapan peran, latihan dialog, dan pembagian tugas dalam kelompok. Kemandirian siswa tampak ketika mereka mampu mengambil keputusan bersama tanpa terlalu bergantung pada instruksi guru, misalnya menentukan cara memainkan peran, mengembangkan dialog, atau mengatur strategi pementasan agar lebih efektif. Selain itu, proses refleksi juga membentuk kemandirian berpikir siswa, karena mereka diajak menyimpulkan nilai dan pesan pembelajaran secara personal. Perubahan ini menandakan bahwa *role playing* memberi ruang bagi siswa untuk menjadi subyek pembelajaran yang aktif dan mandiri.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Siswa Sebelum dan Sesudah PKM Berdasarkan Indikator Minat Belajar

Indikator Minat Belajar	Kondisi Siswa Sebelum PKM	Kondisi Siswa Sesudah PKM (Role Playing)
Ketekunan dalam belajar	Siswa cepat bosan, cenderung pasif, kurang konsisten mengikuti pembelajaran sampai akhir, mudah terdistraksi dan kehilangan semangat belajar.	Siswa lebih bertahan mengikuti rangkaian pembelajaran, lebih aktif terlibat dari awal sampai akhir, menunjukkan antusiasme dan konsistensi saat kegiatan berlangsung.
Keuletan dalam menghadapi kesulitan	Siswa mudah menyerah ketika mengalami kesulitan memahami materi, enggan mencoba kembali, dan menunggu arahan guru tanpa inisiatif pemecahan masalah.	Siswa lebih mau mencoba dan memperbaiki kesalahan, berlatih ulang dalam kelompok, mencari solusi bersama, serta menunjukkan ketahanan belajar saat menghadapi tantangan.
Ketajaman perhatian dalam pembelajaran	Perhatian siswa mudah teralihkan; kelas cenderung kurang kondusif; siswa kurang fokus pada penjelasan guru; keterlibatan rendah dalam diskusi.	Fokus siswa meningkat; siswa memperhatikan jalannya pementasan, memahami alur dan pesan; aktif dalam diskusi reflektif dan lebih terarah dalam mengikuti pembelajaran.
Dorongan berprestasi dalam belajar	Motivasi belajar rendah; siswa mengikuti pembelajaran sekadar rutinitas; minim upaya menunjukkan hasil terbaik; kurang tertantang dalam memahami materi.	Motivasi meningkat; siswa berusaha tampil maksimal saat memainkan peran; ter dorong memahami materi karena berpengaruh pada kualitas pementasan; muncul semangat untuk menunjukkan hasil yang lebih baik.
Kemandirian dalam belajar	Siswa cenderung bergantung pada guru; menunggu instruksi; kurang inisiatif; belum terlatih mengatur proses belajar secara mandiri.	Siswa menunjukkan inisiatif dalam persiapan peran dan latihan; mampu mengambil keputusan dalam kelompok; lebih percaya diri menyelesaikan tugas tanpa terlalu bergantung pada guru.

Sintesis Hasil Per Indikator

Secara keseluruhan, hasil pendampingan menunjukkan bahwa penerapan *Role playing* berdampak pada peningkatan minat belajar siswa melalui perubahan pada lima indikator utama. Ketekunan siswa meningkat karena pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Keuletan siswa terbangun melalui proses latihan dan perbaikan peran secara berulang. Ketajaman perhatian menguat karena pembelajaran melibatkan aktivitas yang lebih hidup dan kontekstual. Dorongan berprestasi tumbuh karena siswa termotivasi menampilkan hasil terbaik dalam pementasan.

Kemandirian berkembang karena siswa diberi ruang untuk mengambil peran aktif dan bertanggung jawab atas proses belajar.

Temuan ini selaras dengan hasil pengukuran kuantitatif yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 2,83 menjadi 3,95, serta diperkuat dengan uji statistik yang menyatakan adanya pengaruh signifikan penerapan *role playing* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, *role playing* tidak hanya meningkatkan skor minat belajar secara angka, tetapi juga mendorong perubahan perilaku belajar yang lebih aktif dan transformatif pada komunitas dampingan.

4. DISKUSI

Hasil PKM menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP). Peningkatan ini terlihat dari rata-rata skor minat belajar siswa yang mengalami kenaikan dari 2,83 (sebelum PKM) menjadi 3,95 (sesudah PKM), serta diperkuat melalui uji statistik yang menyatakan adanya pengaruh signifikan setelah intervensi dilakukan. Secara pedagogis, temuan ini menegaskan bahwa perubahan desain pembelajaran dari metode pasif (*teacher-centered*) menuju metode partisipatif (*student-centered*) berperan penting dalam membangun ketertarikan dan keterlibatan siswa secara nyata (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Secara konseptual, minat belajar merupakan determinan penting bagi keberhasilan pembelajaran, karena minat memengaruhi perhatian, keterlibatan, ketekunan, dan kesediaan siswa untuk berusaha mencapai tujuan belajar (Sinaga et al., 2025). Dalam kajian pendidikan, minat belajar sering dipahami sebagai kondisi afektif yang mendorong siswa merasa senang, tertarik, dan terdorong untuk aktif dalam proses belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat belajar juga berfungsi sebagai “energi internal” yang membuat siswa bertahan menghadapi kesulitan belajar, tidak cepat menyerah, serta lebih konsisten mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pemahaman bahwa minat belajar berkontribusi pada hasil belajar dan menjadi faktor yang menjembatani strategi mengajar dengan efektivitas pembelajaran (Aprijal et al., 2020).

Penerapan *role playing* pada PKM ini dapat dipahami sebagai bentuk intervensi yang menyalur akar masalah rendahnya minat belajar, yakni pembelajaran yang monoton, kurang melibatkan siswa, dan minim ruang ekspresi. *Role playing* menawarkan situasi pembelajaran yang berbeda karena siswa tidak hanya mendengar informasi, tetapi memerankan situasi, mengalami konflik nilai, serta berdialog dalam skenario yang relevan (Nurfauzi et al., 2023). Beberapa kajian menyatakan bahwa *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif

melalui diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, dan pemaknaan pengalaman sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, *role playing* memiliki nilai strategis untuk pembelajaran agama karena memungkinkan internalisasi nilai dilakukan melalui pengalaman konkret, bukan hanya melalui ceramah atau hafalan konsep. Dalam konteks pendidikan agama, *role playing* dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keagamaan melalui representasi situasi kehidupan nyata yang dekat dengan pengalaman peserta didik (Tarigan, 2025).

Diskusi per Indikator Minat Belajar

Pertama, ketekunan dalam belajar. Hasil PKM menunjukkan bahwa setelah *role playing* diterapkan, siswa tampak lebih mampu bertahan mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Dalam teori motivasi/minat belajar, ketekunan merupakan indikator penting karena siswa yang memiliki minat akan menunjukkan konsistensi dan kemauan untuk terlibat lebih lama dalam kegiatan belajar. Uno (dalam berbagai kajian motivasi belajar) menempatkan ketekunan sebagai indikator utama yang mencerminkan kualitas motivasi/minat dalam pembelajaran. Secara mekanisme, *role playing* membangun ketekunan karena siswa memiliki tanggung jawab peran dan keterikatan pada kelompok. Pembelajaran tidak lagi “mendengar materi”, melainkan “mengalami materi”, sehingga siswa terdorong menyelesaikan proses pembelajaran hingga tuntas (Sinaga et al., 2025).

Kedua, keuletan dalam menghadapi kesulitan. *Role playing* menuntut siswa mengatasi tantangan seperti memahami peran, mengingat dialog, menyesuaikan ekspresi, serta menyelesaikan konflik skenario bersama kelompok. Hal ini membentuk daya tahan belajar (*learning resilience*) karena siswa belajar memperbaiki kesalahan melalui latihan berulang dan refleksi. Kajian tentang model *role playing* juga menekankan bahwa pembelajaran ini memberi ruang eksplorasi keterampilan pemecahan masalah serta perilaku sosial yang muncul dari dinamika kelompok (Afri Naldi et al., 2024).

Dengan demikian, keuletan meningkat karena siswa terlatih menghadapi hambatan secara aktif, bukan menghindar. Ini penting dalam pembelajaran PAKBP karena materi nilai dan karakter justru menuntut penghayatan serta pergumulan dalam mengambil keputusan etis.

Ketiga, ketajaman perhatian dalam pembelajaran. Perhatian siswa mengalami peningkatan karena *role playing* menghadirkan stimulus belajar yang kaya (aksi, dialog, emosi, interaksi sosial). Dalam teori minat belajar, perhatian merupakan elemen inti: siswa yang tertarik akan lebih fokus, lebih sedikit terdistraksi, dan lebih terlibat pada materi. Penelitian Rikardo dan Rini Intansari Meilani (2017) tentang minat belajar sebagai determinan hasil belajar juga menegaskan

bahwa perhatian dalam belajar merupakan salah satu indikator kuat minat, dan peningkatan perhatian akan memperbesar kemungkinan keberhasilan belajar .

Role playing bekerja efektif karena memindahkan pusat perhatian dari guru ke aktivitas. Siswa menyaksikan proses pembelajaran sebagai pengalaman kolektif, sehingga fokus tidak bergantung pada durasi ceramah, tetapi pada dinamika aksi dan refleksi yang mereka rasakan sendiri.

Keempat, dorongan berprestasi dalam belajar. Indikator ini meningkat karena siswa tidak sekadar “mengikuti pelajaran”, tetapi memiliki target performatif: menampilkan peran yang baik, dipahami kelompok, dan diapresiasi oleh kelas. Secara motivasional, dorongan berprestasi muncul ketika ada tujuan yang jelas, tantangan yang realistik, serta ruang untuk mendapatkan umpan balik (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dalam praktik *role playing*, keberhasilan pementasan memberi pengalaman pencapaian yang langsung dan konkret (Farida et al., 2017). Ini sesuai dengan karakter pembelajaran aktif yang memberi penguatan intrinsik (kepuasan berhasil) dan ekstrinsik (apresiasi sosial).

Kelima, kemandirian dalam belajar. Kemandirian terlihat dari meningkatnya inisiatif siswa dalam persiapan peran, pembagian tugas, latihan, dan pengambilan keputusan dalam kelompok. Hubungan antara minat dan kemandirian belajar juga diperkuat oleh kajian yang menunjukkan bahwa minat belajar berkorelasi dengan kemandirian belajar, karena siswa yang tertarik cenderung lebih aktif mengatur proses belajarnya sendiri (Ardiansyah & Suyanto, 2019).

Role playing mempercepat kemandirian ini karena siswa tidak bisa hanya menunggu instruksi. Mereka harus memproduksi tindakan belajar (membaca skenario, memahami tokoh, berlatih dialog, mengatur strategi) sehingga pembelajaran menjadi tanggung jawab bersama, bukan semata-mata kontrol guru.

Implikasi Teoretik dan Implikasi Sosial PKM

Temuan PKM ini juga memperkuat gagasan bahwa *role playing* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi menstimulasi keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam pembelajaran. Dalam literatur, *role playing* dipandang mampu mengembangkan keterampilan sosial dan empati karena siswa diajak melihat persoalan dari sudut pandang orang lain (Rahma, 2025). Kekuatan ini relevan untuk PAKBP yang menekankan pembentukan karakter: nilai-nilai seperti tanggung jawab, hormat, kerja sama, dan pengendalian diri lebih efektif dipelajari melalui pengalaman dan refleksi, bukan hanya pengetahuan konseptual.

Dari sisi perubahan sosial pada komunitas dampingan, peningkatan minat belajar bukan hanya perubahan individual, melainkan transformasi mikro dalam budaya belajar kelas. Kelas

menjadi lebih aktif, komunikasi antarsiswa lebih hidup, dan muncul pola pembelajaran kolaboratif yang sebelumnya kurang terlihat. Dengan demikian, role playing dapat dipahami sebagai strategi pedagogis sekaligus strategi pendampingan sosial yang membangun pranata belajar baru: pembelajaran berbasis pengalaman, kelompok, dan refleksi nilai.



Gambar 2. Photo Bersama Guru dan Kepala Sekolah Dampingan



Gambar 3. Photo Bersama Setelah Proses *Role Playing* Selesai



Gambar 4. Memberikan Arahan Pada Siswa

Diskusi Kritis: Batasan dan Tantangan Implementasi

Walaupun hasilnya positif, efektivitas role playing tetap bergantung pada beberapa faktor: kualitas skenario, kesiapan guru mengelola kelas, dan budaya partisipasi siswa. Jika skenario tidak kontekstual atau tidak terkait dengan realitas siswa, role playing dapat berubah menjadi sekadar “pementasan”, bukan pembelajaran bermakna. Selain itu, siswa yang pemalu berpotensi pasif apabila tidak ada pembagian peran yang adil dan dukungan psikologis dari guru. Karena itu, keberlanjutan program membutuhkan penguatan pada desain skenario berbasis isu nyata remaja, pembinaan keterampilan fasilitasi guru, serta evaluasi berkala untuk menjaga efek jangka panjang pada minat belajar siswa.

Sintesis

Secara keseluruhan, diskusi hasil PKM ini memperlihatkan bahwa penerapan model role playing berkontribusi pada peningkatan minat belajar melalui mekanisme pembelajaran aktif: meningkatkan ketekunan, membangun keuletan, mempertajam perhatian, mendorong orientasi berprestasi, dan menumbuhkan kemandirian belajar. Temuan ini konsisten dengan teori minat belajar dan berbagai kajian role playing yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara pengalaman, sosial, dan reflektif untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam pendidikan agama dan pembentukan karakter (Nurfauzi et al., 2023).

Berdasarkan diskusi di atas, dapat dipahami bahwa penerapan model *role playing* tidak hanya berdampak pada peningkatan skor minat belajar secara kuantitatif, tetapi juga memunculkan perubahan yang lebih mendalam dalam dinamika pembelajaran dan budaya belajar siswa. Peningkatan pada indikator ketekunan, keuletan, perhatian, dorongan berprestasi, dan kemandirian menunjukkan bahwa pembelajaran partisipatif mampu mengaktifkan aspek kognitif,

afektif, dan sosial siswa secara bersamaan. Dengan kata lain, intervensi PKM ini berkontribusi membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan transformatif dalam pembelajaran PAKBP. Meskipun demikian, efektivitas role playing tetap memerlukan desain skenario yang relevan, pengelolaan kelas yang adaptif, serta pendampingan berkelanjutan agar perubahan perilaku belajar siswa dapat terjaga dalam jangka panjang. Oleh karena itu, temuan dan refleksi dari kegiatan PKM ini menjadi dasar penting untuk merumuskan kesimpulan serta rekomendasi strategis bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran PAKBP yang lebih aktif, kreatif, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui pendampingan pembelajaran berbasis model *role playing* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tigalingga terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP). Peningkatan minat belajar tersebut ditunjukkan secara kuantitatif melalui kenaikan rata-rata skor angket dari 2,83 pada kondisi sebelum PKM menjadi 3,95 setelah pelaksanaan PKM. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa penerapan *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi ini efektif sebagai intervensi pedagogis dalam pendampingan pembelajaran PAKBP.

Secara kualitatif, implementasi *role playing* menghasilkan perubahan nyata dalam dinamika pembelajaran di kelas. Siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar, melainkan menjadi subyek yang aktif melalui penghayatan peran, kerja sama kelompok, dan refleksi nilai. Peningkatan minat belajar juga tampak berdasarkan indikator minat belajar, yaitu meningkatnya ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keuletan menghadapi kesulitan, ketajaman perhatian, dorongan untuk berprestasi, serta berkembangnya kemandirian belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* berkontribusi tidak hanya pada aspek akademik, tetapi juga membentuk budaya belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan transformatif dalam komunitas kelas.

Dengan demikian, PKM ini menegaskan bahwa model *role playing* dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan kontekstual dalam pembelajaran PAKBP karena mampu membantu siswa menginternalisasi nilai dan karakter melalui pengalaman belajar yang konkret dan partisipatif.

Berdasarkan hasil dan refleksi PKM, rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru PAKBP. Guru disarankan menggunakan model *role playing* sebagai strategi pembelajaran secara berkelanjutan, terutama pada materi yang berkaitan dengan nilai,

karakter, konflik etis, dan penerapan iman dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan perencanaan skenario yang kontekstual (dekat dengan realitas remaja) perlu dilakukan agar pembelajaran semakin bermakna dan relevan.

- b. Bagi Sekolah (Manajemen dan Kebijakan Pembelajaran). Sekolah perlu mendukung inovasi pembelajaran aktif dengan menyediakan ruang belajar yang kondusif, penguatan fasilitas sederhana untuk pementasan kelas, serta mendorong budaya pembelajaran kreatif lintas mata pelajaran. Dukungan ini penting agar role playing dan strategi pembelajaran aktif lainnya dapat berjalan optimal serta tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat.
- c. Bagi Siswa (Komunitas Dampingan). Siswa diharapkan mempertahankan kebiasaan belajar aktif, berani berpendapat, dan terlibat secara kolaboratif dalam pembelajaran. Keterampilan kerja kelompok, keberanian tampil, dan refleksi nilai yang terbentuk melalui role playing dapat dikembangkan sebagai bekal pembentukan karakter, sikap tanggung jawab, serta etika sosial.
- d. Bagi Program PKM Selanjutnya. PKM lanjutan dapat diperluas pada kelas atau jurusan lain serta melibatkan lebih banyak pihak (guru, wali kelas, bahkan orang tua) agar dampaknya lebih luas. Pengabdian berikutnya juga dapat menambahkan evaluasi jangka panjang untuk melihat apakah peningkatan minat belajar berpengaruh pada hasil belajar, kedisiplinan, dan pembentukan karakter siswa secara berkelanjutan.

6. PENGAKUAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan-Nya sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tigalingga yang telah memberikan izin serta dukungan terhadap pelaksanaan program pengabdian. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAKBP) yang telah mendampingi proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan, serta kepada seluruh siswa kelas XI sebagai komunitas dampingan yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendampingan pembelajaran melalui model *role playing*. Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak kampus dan semua pihak yang turut memberikan masukan, dorongan, dan dukungan sehingga program PKM ini dapat berjalan dengan lancar serta memberikan dampak positif bagi peningkatan minat belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2025). LITERATUR REVIEW: HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR SISWA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(02), 113–118. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/63109>
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Ardiansyah, M. F., & Suyanto, T. (2019). Hubungan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Krian. In *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan* (Vol. 7, Issue 1, pp. 91–105). <https://doi.org/10.26740/KMKN.V7N1.P>
- Damayanti Nababan, Time Halawa, & Yohana Angelina Sinaga. (2023). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAK. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 574-584. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Eka. (20024). Komunitas Belajar sebagai Solusi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. <Https://Guruinovatif.Id/Artikel/Komunitas-Belajar-Sebagai-Solusi-Untuk-Meningkatkan-Kualitas-Pembelajaran-Dan-Hasil-Belajar-Siswa>. <https://guruinovatif.id/artikel/komunitas-belajar-sebagai-solusi-untuk-meningkatkan-kualitas-pembelajaran-dan-hasil-belajar-siswa>
- Farida, N. H., Nurani, A. S., & Mahmudatussa'dah, A. (2017). Manfaat Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing pada Praktikum Seni Tata Hidang. *Jurnal Media, Pendidikan, Gizi Dan Kuliner*, 6(1), 82–91. <https://doi.org/10.17509/BOGA.V6I1.8849>
- Ibrahim, M. N., & Bilqhis, R. P. (2024). Kreativitas Guru Dalam Memilih Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Persiapan Menghadapi Kurikulum Nasional. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(2), 197–212. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v4i2.1610>
- Markuat, Reni Triposa, & Yonathan Alex Arfianto. (2021). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *METANOIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 83-101. <https://doi.org/10.55962/metanoia.v3i2.49>
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213–221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>
- Nurfitri, W. O., Melianus Salakory, & Manakane, S. E. (2025). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Geografi di SMA Negeri 13 Buru Selatan

Kecamatan Kepala Madan Kabupaten Buru Selatan. *GEOFORUM*, 4, 77–89.
<https://doi.org/10.30598/GEOFORUMVOL4ISS2PP77-89>

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Rahma, N. A. (2025). *Apa Itu Metode Role Playing dalam Pembelajaran*.
<https://p2dpm.uma.ac.id/2025/04/29/apa-itu-metode-role-playing-dalam-pembelajaran/>

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

Rinto Francius Sirait. (2026). The Integration of Faith and Knowledge in Christian Education: An Epistemological Foundation for Excellent Educators in the Era of Society 5.0. *Journal of Scripture, Culture, and Mission*, 1(1), 01-07.
<https://siloamresearch.org/index.php/jscm/article/view/7>

Roida Eva Flora Siagian. (2012). PENGARUH MINAT DAN KEBIASAAN BELAJAR SISWA TERRHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA. *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122-131.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/93>

Rusmiati. (2017). PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR BIDANG STUDI EKONOMI SISWA MA AL FATTAH SUMBERMULYO. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-26.
<http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>

Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2025). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1550–1560.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430>

Steven Tubagus. (2019). METODE-METODE YANG KREATIF DAN EFEKTIF UNTUK PENCAPAIAN TUJUAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *Jurnal Tumou Tou*, 6(2), 103-116. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/tumoutou/article/view/147>

Tarigan, R. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Mengajarkan Nilai-Nilai Keagamaan di Sekolah. In *Penggunaan Model Pembelajaran Role-Playing untuk Mengajarkan Nilai-Nilai Keagamaan* (Vol. 3, Issue 1).
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1464>

Wijayati, I. W., Hadi, Y., & Arsyad, M. (2025). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *JUPERAN: Jurnal Penedidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 1809–1821.
<https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1500>