

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 8 KOTA PONTIANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Vika wijaya¹, Akiong², Hendry Mesach³

STT Ekklesia Pontianak^{1,2,3}

email korespondensi: vika@sttekklesiaptk.ac.id

Abstract: *This study aims to analyze the increase in learning interest of class X students of State Vocational School 8, Pontianak City through the role play method. Interest in learning is a crucial factor influencing student academic success. Innovative and participatory learning methods, such as role-playing, are expected to stimulate and enhance student interest in learning. This study used a quantitative approach with a correlational design. The study population was all grade 10 students at SMK N 8, Pontianak City. The sample was taken using purposive sampling involving students from several classes that had implemented the Role-Playing Learning Method. Data were collected through a questionnaire that measured the level of role-playing implementation and students' level of learning interest. Data analysis was conducted using correlation techniques to determine the strength and direction of the relationship between variables. The results of the study are expected to provide a clear picture of the extent to which the Role-Playing Learning Method contributes to increasing student interest in learning. These findings are expected to provide input for teachers and school administrators in developing more effective and engaging learning strategies to improve the quality of education at SMK N 8 Pontianak City.*

Keywords: *Role-Playing Learning Method, Learning Interest.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa kelas x smk negeri 8 kota pontianak melalui metode bermain peran. Minat belajar merupakan faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan akademis siswa. Metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, seperti bermain peran, diharapkan mampu membangkitkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X di SMK N 8 Kota Pontianak. Sampel diambil secara *purposive sampling* dengan melibatkan siswa dari beberapa kelas yang telah menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur tingkat penerapan metode bermain peran dan tingkat minat belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antar variabel. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana metode pembelajaran bermain peran berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Temuan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik guna meningkatkan kualitas pendidikan di SMK N 8 Kota Pontianak.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Bermain Peran, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas.¹ Pendidikan di Indonesia, Khususnya di Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi minat belajar siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang tidak menarik dan kurang inovatif sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti Pelajaran.

Namun, di Sebagian besar sekolah, termasuk SMK Negeri 8 Kota Pontianak, masih ada beberapa siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, baik itu karena faktor eksternal maupun internal. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dan guru, serta kurangnya faktor pembelajaran yang menarik menjadi beberapa faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa. Metode variatif yang disusun oleh guru dan merupakan suatu ide atau teknik yang dianggap baru dan diterapkan dengan cara yang berbeda hal ini dilakukan untuk memabantu kemajuan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang dibuat secara bervariasi.²

Di SMK Negeri 8 Kota Pontianak, metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak selalu mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata Pelajaran yang memerlukan keterampilan praktis dan aplikasi nyata. Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan melalui pengalaman langsung. Dalam hal ini, permainan peran tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti komunikasi, kerja sama, serta pemecahan masalah.

Di dalam Kegiatan belajar mengajar, minat sangatlah berperan penting untuk mendorong siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. didasko menunjuk kepada ajaran atau bahan yang diajarkan itu penuh bermakna bagi peserta didik, karena penekanan-

¹ Lina Adinda Krismasuci Hutabarat, Julia ivanna, "Penerepan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan- Bulan," *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)* 1, no. 2 (14 Juni 2023): 34–37, doi:10.51178/jerh.v1i2.1372 Accessed July 24, 2025. <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jbhs/article/view/1372>.

² Heri Kiswanto, Aristo, and Like Pris Dian Cahyaningtyas, "IMPLEMENTASI METODE MENGAJAR VARIATIF DALAM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN," *EKKLESIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 2, no. 2 (May 25, 2024): 135–48 Accessed July 25, 2025. <https://ojs.stekkleksiaptk.ac.id/index.php/ekkleisia/article/view/46>.

penekanannya itu sangat berguna sebab mengandung bernilai langgeng (kekal). Supaya mereka telah berhasil mereka akan melihat factor-faktor yang menjadi keberhasilan mereka. Ada seorang motivator yang memberikan emangat dan dorongan yang membuat mereka berhasil, tanpa itu tidak mungkin. Jadi, seorang pengajar yang mengajar ajaran sesuai kebutuhan akan menjadi landasan untuk bertumbuh dalam pengetahuan tentang siapa Tuhan. Pengajaran yang bersifat membangun, berarti pengajaran atau doktrin itu akan mendewasakan iman peserta didik kearah pengenalan akan Tuhan lebih dekat.³

Siswa yang berminat dalam mengikuti pembelajaran akan terus tekun dalam belajar. Djaali mengemukakan “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Selanjutnya, menurut Slameto mengemukakan “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat³. Sedangkan menurut Jahja mengemukakan minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu, seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kongnitif, efektif, dan motorik dan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan. Minat berhubungan dengan suatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya.⁴

Menurut Slameto (2003:2), minat ialah suatu rasa lebih senang serta rasa ketertarikan di suatu indera atau aktivitas tanpa terdapat yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya ialah penerimaan akan adanya suatu korelasi antara diri sendiri atau luar diri sendiri.⁵ Syaiful Bahri Djamarah (2008:132), menyatakan bahwa minat belajar artinya suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. seseorang memiliki minat terhadap subjek eksklusif mempunyai kaitan korelasi faktor dari dalam dirinya sendiri atau intern dengan faktor berasal luar atau ekstern.⁶ Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006). Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan

³ Frilia Kartini Sipahutar dan Yunardi Kristian Zega, “Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini,” EKKLESIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani 1, no. 1 (26 November 2022), doi:<https://doi.org/10.63576/ekkleisia.v1i1.6> Accessed July 25, 2025. <https://ojs.sttekklesiaptk.ac.id/index.php/ekkleisia/article/view/6>.

⁴ Kristina Simanjuntak dkk., “PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 SIATAS BARITA TAHUN AJARAN 2024/2025,” Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora 3, no. 4 (10 Juni 2024): 4433–56 Accessed July 16, 2025. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1366>.

⁵ Drs Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 132.

pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Olivia, 2011).⁷

Model pembelajaran bermain peran dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau mengungkap masalah kehidupan (Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, 2020).⁸ Metode bermain peran atau teknik pengajaran adalah suatu cara penguasaan pelajaran kegiatan pengembangan imajinasi penghayatan suatu tokoh tertentu. Bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalamhidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyelesaian dari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang, sebagai mediapengajaran dan metode pelatihan ketrampilan tertentu(Wicaksono, 2013). Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik (Siska, 2011). Saat bermain peran dibuatkan pembagian peran dan deskripsi setiap peran, selebihnya para pemain melakukan improvisasi untuk mengembangkan perannya masing-masing (Febrisma, 2013). Tarigandkk (1991 : 389), teknik bermain peran sangat baik dalam mendidik peserta didik untuk menggunakan ragam-ragam bahasa. Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan, seseorang dapat memerankan berbagai peran dalam satu harinya, misalnya sebagai seorang ibu, istri, teman, kepala sekolah, penjual, pembeli, dan sebagainya.⁹

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian.¹⁰ Sutja, dkk, (2017:62) mengemukakan bahwa pendekatan kuantitatif umumnya bersifat menguji teori, memakai instrument, mengolah data

⁷ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 Agustus 2016): 128, doi:10.17509/jpm.v1i1.3264.

⁸ Jaspar Jas dan Suhil Achamd, "Model pembelajaran Bermain Peran: Teori dan Praktik," *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2020): 201–10.

⁹ Anugerah Husada, Mei Fita Asri Untari, dan Ahmad Nashir Tsalatsa, "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa," *Journal of Education Action Research* 3, no. 2 (10 April 2019): 124, doi:10.23887/jea.v3i2.17268 Accessed July 16, 2025. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/17268>.

¹⁰ Marinu Waruwu dkk., "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (28 Februari 2025): 917–32, doi:10.29303/jipp.v10i1.3057.

berdasarkan angka-angka atau penjumlahan untuk mengambil kesimpulan secara deduktif atau dari umum ke khusus.¹¹ Subyek penelitian ini adalah 61 siswa kelas X SMK N 8 Kota Pontianak yang memiliki minat belajar yang rendah.

Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan korelasional. menurut Sutja, dkk¹² penelitian korelasional adalah penelitian yang mencari kesimpulan dengan mengolah data dari hubungan tali-temali atau saling ketergantungan diantara dua variabel atau lebih. Sudaryono¹³ menyatakan penelitian korelasional adalah tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih.

Teknik yang di gunakan dalam penelitian ini ialah “*Teknik Purposive Sampling*” dengan menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut:

Wawancara/Interview

Menurut Bungi (2013, 133) wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai.¹⁴ Sugiyono (2016:317) berpendapat bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

Teknik wawancara verbal merupakan sebuah obrolan yang dilakukan oleh pewawancara buat memperoleh informasi berasal terwawancara. Jadi metode wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui proses tanya jawab verbal yang berlangsung satu arah, maksudnya pertanyaan datang asal pihak yg mewawancarai serta jawaban didapatkan oleh yang diwawancarai.¹⁵

Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan melalui pengamatan serta pencatatan. Observasi atau pengamatan artinya, “mencakup kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera yakni melalui penglihatan, penciuman, telinga, peraba dan pengecap”.

¹¹ Sutja Akmal, Suparjo Herlambang, dan Nelyahardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Prenadamedia Group, 2017), 62.

¹² Ibid., 63.

¹³ Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 89.

¹⁴ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial dan Ekonomi: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif untuk studi Sosialogi, Kebijakan public, Komunikasi, Manajemen dan Pemasaran* (Jakarta: Kencana, 2013).

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta , 2016), 317.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan, “mencari data tentang hal-hal atau peneliti mengkaji benda-benda mirip kitab-kitab, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya”. Pada penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk pembuatan serta penyimpanan (gambar, tulisan, bunyi) terhadap segala hal, baik objek atau peristiwa yang terjadi.

Angket atau Kuesioner

Angket adalah salah satu instrumen penelitian, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau jenis petunjuk lainnya yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari seorang responden. Kuesioner atau angket penelitian biasanya merupakan campuran dari pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Adapun pertanyaan terbuka dan berbentuk panjang menawarkan kepada responden kemampuan untuk mengelaborasi pemikiran mereka. Adapun data yang dikumpulkan dari angket pengumpulan data, bisa bersifat kualitatif maupun kuantitatif.

Setelah data tersebut dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, data selanjutnya akan dianalisis untuk memperoleh jawaban yang tepat. Peneliti membagikan angket kepada 61 orang siswa dengan rumus data.

Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi / jumlah hasil responden

N = Jumlah responden

HASIL

Penulis mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Pontianak di kelas X dan menganalisa data yang diperoleh melalui pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan sehingga diolah dengan metode angket atau kuesioner.

Tabel 4.1

NO	Alternatif Pertanyaan	Frekuensi Jawaban (F)	%
1.	Apakah kamu lebih senang belajar dengan menggunakan metode bermain peran?		
	Ya	55	90%
	Tidak	6	10%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (F)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 2 jika dilihat dari table sebanyak 55 atau 90% menjawab Ya, 6 atau 10% menjawab Tidak dan 0 yang Tidak Menjawab. Artinya, mereka lebih senang belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 4.2

2.	Apakah kamu lebih minat untuk selalu mengikuti pembelajaran dalam menggunakan metode bermain peran?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	56	92%
	Tidak	5	8%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 2 jika dilihat dari table sebanyak 56 atau 92% menjawab Ya, 5 atau 8% menjawab Tidak dan 0 yang Tidak Menjawab. Artinya, mereka lebih minat untuk selalu mengikuti pembelajaran dalam menggunakan metode bermain peran.

Tabel 4.3

3.	Apakah siswa tertarik terhadap proses pembelajaran bermain peran?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	55	90%
	Tidak	6	10%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 3 jika dilihat dari table sebanyak 55 atau 90% menjawab Ya, 6 atau 10% menjawab Tidak dan 0 yang Tidak Menjawab. Artinya, siswa tertarik terhadap proses pembelajaran bermain peran.

Tabel 4.4

4.	Apakah metode bermain peran efektif dalam proses pembelajaran?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	46	75%
	Tidak	15	25%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 4 jika dilihat dari table sebanyak 46 atau 75% menjawab Ya, 15 atau 25% menjawab Tidak dan 0 yang Tidak Menjawab. Artinya, metode bermain peran efektif dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.5

5.	Apakah ada kesulitan dalam proses pembelajaran bermain peran?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	10	16%
	Tidak	45	74%

	Tidak Menjawab	6	10%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 5 jika dilihat dari table sebanyak 10 atau 16% menjawab Ya, 45 atau 74% menjawab Tidak dan 6 atau 10% yang Tidak Menjawab. Artinya, tidak ada kesulitan dalam proses pembelajaran bermain peran.

Tabel 4.6

NO	Alternatif Pertanyaan	Frekuensi Jawaban (F)	%
6.	Apakah Metode Pembelajaran Bermain Peran dapat Meningkatkan Minat Belajar?		
	Ya	50	82%
	Tidak	11	18%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (N)	61	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan minat belajar yaitu: 50 atau 82% siswa yang menjawab Ya, 11 atau 18% siswa menjawab Tidak dan 0 siswa yang Tidak Menjawab. Artinya, Metode Pembelajaran Bermain Peran dapat Meningkatkan Minat Belajar.

Tabel 4.7

7.	Apakah Minat Belajar Siswa dapat Mempengaruhi Nilai?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	58	95%
	Tidak	3	5%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 7 jika dilihat dari table sebanyak 57 atau 95% menjawab Ya, 3 atau 5% menjawab Tidak dan 0 yang Tidak Menjawab. Artinya, Minat Belajar Siswa dapat Mempengaruhi Nilai.

Tabel 4.8

8.	Apakah Peran Minat Belajar sangat Penting?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	55	90%
	Tidak	6	10%
	Tidak Menjawab	0	0%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 8 jika dilihat dari table sebanyak 55 atau 90% menjawab Ya, 6 atau 10% menjawab Tidak dan 0 yang Tidak Menjawab. Artinya, Peran Minat Belajar sangat Penting

Tabel 4.9

9.	Apakah kalian mempunyai Minat Belajar?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	55	90%
	Tidak	3	5%
	Tidak Menjawab	3	5%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 9 jika dilihat dari table sebanyak 55 atau 90% menjawab Ya, 3 atau 5% menjawab Tidak dan 3 atau 5% yang Tidak Menjawab. Artinya, kalian mempunyai Minat Belajar.

Tabel 4.10

10.	Apakah ada kendala dalam meningkatkan minat belajar?	Frekuensi Jawaban (F)	%
	Ya	3	5%
	Tidak	55	90%
	Tidak Menjawab	3	5%
	Jumlah (N)	61	100%

Hasil responden pada table IV. 10 jika dilihat dari table sebanyak 3 atau 5% menjawab Ya, 55 atau 90% menjawab Tidak dan 3 atau 5% yang Tidak Menjawab. Artinya, Tidak ada kendala dalam meningkatkan minat belajar.

PEMBAHASAN

Table 4.11
Rekapitulasi hasil penelitian

NO	Jawaban Angket			Jumlah Respon den	Persentase %			Jumlah (%)
	Ya	Tidak	Tidak Menjawab		Ya	Tidak	Tidak menjawab	
1.	55	6	0	61	90%	10%	0%	100%
2.	56	5	0	61	92%	8%	0%	100%
3.	55	6	0	61	90%	10%	0%	100%
4.	46	15	0	61	75%	25%	0%	100%
5.	10	45	6	61	16%	74%	10%	100%
6.	50	11	0	61	82%	18%	0%	100%
7.	58	3	0	61	95%	5%	0%	100%
8.	55	6	0	61	90%	10%	0%	100%
9.	55	3	3	61	90%	5%	5%	100%
10.	3	55	3	61	5%	90%	5%	100%

Sumber: Data olahan angket siswa ke las X Agama Kristen di SMK N 8 Kota Madya Pontianak.

Setelah penulis menyebarkan 10 lembar pertanyaan angket yang dibagi menjadi dua yaitu 5 pertanyaan berkaitan dengan metode bermain peran dan 5 pertanyaan berkaitan dengan minat belajar yang di bagikan kepada 61 siswa di SMK Negeri 8 Kota Pontianak.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis melalui pengujian hipotesis maka hal ini terbukti bahwa hasil angket yang sudah dibagikan kepada 61 siswa menunjukkan adanya hubungan dengan “PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 8 KOTA PONTIANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN” Hubungan ini terjadi karena siswa merasa Metode Pembelajaran Bermain Peran membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan demikian metode pembelajaran bermain peran dengan peningkatan minat belajar siswa, siswa dapat mengikuti Pelajaran dengan baik dan siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar di kelas. Hal ini berarti bahwa ada Hubungan dalam peningkatan minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Pontianak.

KESIMPULAN

Mengenai peningkatan minat belajar siswa Kelas X SMK Negeri 8 Kota Pontianak melalui metode bermain peran menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Dapat disimpulkan bahwa **metode bermain peran efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa**. Setelah melakukan penelitian ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK N 8) membutuhkan guru yang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti Metode Pembelajaran Bermain Peran pada pembelajaran berlangsung di kelas. Kedua, proses pembelajaran di SMK N 8 menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran memberikan dampak yang sangat positif dalam mendorong minat belajar, meningkatkan komunikasi yang baik serta membentuk kerja sama antar kelompok yang baik, dari aspek proses maupun hasil pembelajaran yang dicapai siswa. Dalam proses pembelajaran hal yang paling menonjol adalah meningkatkan minat belajar siswa Ketika proses belajar berlangsung dalam kelas.

Penerapan metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, yang secara langsung berdampak pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan turut berpartisipasi aktif dalam eksplorasi materi pelajaran.

Peningkatan minat belajar ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1. Pembelajaran yang Kontekstual dan Relevan:** Metode bermain peran memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam skenario kehidupan nyata atau situasi yang relevan, membuat materi terasa lebih bermakna.

- 2. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Sosial:** Melalui peran yang dimainkan, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman, serta melatih keterampilan sosial lainnya seperti kerja sama dan empati.
- 3. Mengurangi Kecemasan Belajar:** Suasana yang santai dan tidak terlalu formal dalam bermain peran dapat mengurangi tingkat kecemasan siswa terhadap materi pelajaran atau penilaian.
- 4. Stimulasi Berpikir Kritis dan Kreatif:** Siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam menanggapi situasi dalam bermain peran dan memecahkan masalah yang muncul.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Sutja, Suparjo Herlambang, dan Nelyahardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Sosial dan Ekonomi: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif untuk studi Sosialogi, Kebijakan public, Komunikasi, Manajemen dan Pemasaran* . Jakarta: Kencana, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Husada, Anugerah, Mei Fita Asri Untari, dan Ahmad Nashir Tsalatsa. “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa.” *Journal of Education Action Research* 3, no. 2 (10 April 2019): 124. doi:10.23887/jea.v3i2.17268.
- Jas, Jaspar, dan Suhil Achamd. “Model pembelajaran Bermain Peran: Teori dan Praktik.” *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2020): 201–10.
- Julia ivanna, Lina Adinda Krismasuci Hutabarat,. “Penerepan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan- Bulan.” *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)* 1, no. 2 (14 Juni 2023): 34–37. doi:10.51178/jerh.v1i2.1372.
- Kiswanto, Heri, Aristo, dan Like Pris Dian Cahyaningtyas. “IMPLEMENTASI METODE MENGAJAR VARIATIF DALAM PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN.” *EKKLESIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 2, no. 2 (25 Mei 2024): 135–48.
- Nurhasanah, Siti, dan A. Sobandi. “MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 Agustus 2016): 128. doi:10.17509/jpm.v1i1.3264.

- Simanjuntak, Kristina, Raikhapoor, Limmarten Simatupang, Nisma Simorangkir, dan Damayanti Nababan. "PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 SIATAS BARITA TAHUN AJARAN 2024/2025." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 3, no. 4 (10 Juni 2024): 4433–56.
- Sipahutar, Frilia Kartini, dan Yunardi Kristian Zega. "Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini." *EKKLESIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 1 (26 November 2022).
doi:<https://doi.org/10.63576/ekkesia.v1i1.6>.
- Slameto, Drs. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta , 2016.
- Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Pu`at, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, dan Marwah Rusydiana. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (28 Februari 2025): 917–32.
doi:10.29303/jipp.v10i1.3057.