

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SD SMART SCHOOL JAKARTA UTARA**

**Elpin Putriani Hia, Michael**  
STT Hagiasmos Mission  
*elpinputriani@gmail.com*

### **Abstract**

*The background of this research is that in the learning process teachers still use the lecture method. This makes students bored and not enthusiastic about learning, so that students' interest in learning is low. Interest is a sense of liking, a sense of being interested in something. In the learning process the teacher must have a creativity, so that students have an interest in learning. One of the things that teachers do is use a learning model. Where the teacher must apply the role playing learning model in increasing interest in learning in students of Christian Religious Education subjects. Therefore, a study was conducted to answer the formulation of the problem, namely whether the application of the role playing learning model increases interest in learning in Christian Religious Education subjects at SD Smart School, North Jakarta. To answer the formulation of the problem, the author conducted research on the application of the role playing learning model in increasing interest in learning in Christian Religious Education subjects at SD Smart School, North Jakarta. After conducting research, it was found that there was a relationship between the role playing learning model in increasing interest in learning in Christian religious education subjects of 0.788 and this relationship was classified as strong. In addition to the relationship between the two, it was also found that the role playing learning model had an influence or contributed to increasing interest in learning in Christian Religious Education subjects by 0.621 or 62% and 38% and the rest was influenced by other factors.*

**Keywords:** *Role Playing Learning Model and Interest in Learning in Christian Religious Education subjects at SD Smart School, North Jakarta.*

### **PENDAHULUAN**

Dalam kehidupan seseorang, pendidikan sangatlah penting untuk meningkatkan sumber pengetahuan. Melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi cerdas, terampil, kreatif, berbudi pekerti luhur dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang paling pokok. Proses belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan yang berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan pernah tercapai apabila kegiatan belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan.

Oleh karena itu, berhasil tidaknya dalam pendidikan tergantung bagaimana belajar mengajar berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yakni terjadi perubahan dalam setiap individu. Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa yang memiliki tujuan sebagai target yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha

menciptakan kondisi kelas yang efektif, sehingga memungkinkan materi pelajaran sampai kepada siswa dengan baik. Dalam mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk mampu menguasai kelas dengan baik, sehingga proses belajar mengajar mampu memberikan rangsangan kepada siswa. Karena siswa yang menjadi subjek utama dalam proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik mempunyai minat belajar. Dalam proses belajar mengajar sering dijumpai adanya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya minat siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru sehubungan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung. Dengan minat kemampuan berfikir yang dimiliki seorang anak tentunya dibutuhkan perhatian dan motivasi dari guru dan lingkungan sekitar, baik lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat, agar minatnya dapat tumbuh dan berkembang secara baik.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu, minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Andi Achru P, mengutip tulisan Santrock,

Minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar.<sup>2</sup>

Dalam proses belajar mengajar, minat belajar sangat dibutuhkan sebagai penunjang keberhasilan dalam belajar. Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari. Siswa yang minat belajarnya tinggi, maka akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran, sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa akan aktif bertanya jika menemukan kesulitan dalam memahami setiap pelajaran. Sebaliknya, seorang siswa yang tidak memiliki minat belajar, maka siswa tersebut kurang aktif dalam setiap proses kegiatan belajar yang ia ikuti dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya.

Dengan demikian, minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada lainnya. Seseorang yang belajar dengan penuh minat, ia akan berusaha untuk belajar dengan penuh perhatian dan semangat belajar yang tinggi, sehingga prestasi belajar meningkat.<sup>3</sup> Jadi minat belajar diartikan sebagai perhatian yang bersifat khusus dalam proses belajar. Minat berfungsi

---

<sup>1</sup> K.N. Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 15

<sup>2</sup> Andi Achru P, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Jurnal Idaarah, Vol III, NO. 2, Desember 2019, 208

<sup>3</sup> Noor Komari Pratiwi Universitas Indraprasta PGRI, *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang*. Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015, 77

sebagai pendorong yang kuat untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa.

Untuk dapat mengetahui keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan guru dan peserta didik harus dapat diperhatikan. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku peserta didik sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran. Tingkah laku peserta didik ketika mengikuti proses belajar mengajar dapat mengindikasikan akan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran itu. Minat bukan bawaan dari lahir, melainkan dapat dipengaruhi oleh bakat. Minat diciptakan atau dibina agar tumbuh dan terasa sehingga menjadi kebiasaan. Menurut Sokhiziduhu Ndruru mengutip tulisan Slameto, Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, yaitu kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus dan disertai dengan rasa senang.<sup>4</sup>

Minat dapat menjadi suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Tidak adanya minat dapat mengakibatkan peserta didik tidak menyukai pelajaran yang ada, sehingga sulit berkonsentrasi dan sulit mengerti isi mata pelajaran dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada yang lainnya. Dalam suatu aktivitas, siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu akan lebih cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tertentu. Dalam proses belajar mengajar berlangsung, masalah yang ditemukan adalah strategi pembelajaran kurang sesuai. Hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan bahkan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat menyebabkan menurunnya minat belajar. Materi yang dirasa terlalu banyak juga dapat menyebabkan siswa malas mempelajari materi tersebut. Materi yang kurang tepat dan monoton juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, setiap guru dituntut untuk memahami strategi pembelajaran yang akan diterapkan demi membangkitkan minat belajar siswa. “Minat merupakan salah satu faktor dan kekuatan mental yang mempengaruhi kualitas dalam pencapaian hasil belajar siswa. Bila siswa menaruh minat besar terhadap mata pelajaran tertentu maka akan memusatkan perhatian yang lebih besar dari pada siswa lainnya.<sup>5</sup> Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Dengan demikian, kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu hal, maka tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam menguasai materi yang dipelajari. Sebaliknya bila seseorang belajar penuh minat, maka dengan mudah mempelajari dan meluangkan waktu yang cukup banyak untuk mendalami setiap pelajaran yang dipelajari. Maka dengan mudah akan menghasilkan prestasi yang akan dicapai dengan baik. Penulis berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan hati dan kekuatan mental yang harus dimiliki setiap siswa dalam belajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah kreativitas seorang guru. Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru dan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Contohnya, guru membuat sebuah pengajaran itu dalam bentuk bermain. Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan.

---

<sup>4</sup> Sokhiziduhu Ndruru, *Korelasi Faktor Lingkungan Sekolah dan Minat Belajar Peserta Didik Pendidikan Agama Kristen* Jakarta: Yayasan Covindo, 2020), 8

<sup>5</sup> Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1994), 239

Menurut Soemanto mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar siswa, seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik.<sup>6</sup> Namun kenyataannya guru hanya bertugas mengajar saja, masih kurang peduli dengan keberhasilan siswa, terlebih lagi dalam proses mengajar masih menggunakan metode lama, yaitu metode ceramah dan hafalan. Guru belum mampu memakai metode yang variatif, masih monoton dengan metode ceramahnya dan hafalan, sehingga membuat siswa bosan dan kehilangan semangat belajarnya.

Untuk meningkatkan minat belajar seorang siswa, guru harus menggunakan model pembelajaran yang kreativitas dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan bisa mengikuti setiap pelajaran yang diajarkan. Contoh model pembelajaran *role playing* itu adalah guru memberikan tugas kepada siswa. Setiap anak mendapatkan peran yang berbeda-beda, sehingga siswa akan mempraktikkan secara bergiliran.

Model pembelajaran adalah langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang digunakan seorang guru, dalam menjalankan fungsinya untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>7</sup> Menurut Heryanto Nur Muhammad mengutip tulisan Slameto, beberapa upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar:

1. Mengembangkan dan mengarahkan potensi dasar peserta didik
2. Menyediakan sarana dan prasarana dalam pengembangan minat
3. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas
4. Memberikan *reward* kepada anak berupa pujian, perhatian, sanjungan dan hadiah
5. Memberikan bimbingan dan motivasi pada peserta didik.<sup>8</sup>

Salah satu model pembelajaran yang digunakan seorang guru dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, maka siswa dengan mudah lebih aktif dalam proses belajar di dalam kelas.

*Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, serta menguasai bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak.<sup>9</sup>

Model pembelajaran *Role Playing* sangat penting untuk diterapkan di dalam proses belajar mengajar. Siswa yang hanya berdiam diri pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas, maka dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini, maka membantu siswa lebih aktif lagi berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Menurut Syaiful Sagala, “Bermain Peran adalah suatu metode mengajar yang dalam pelaksanaan peserta didik akan mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang

---

<sup>6</sup> Soemanto, Wasty dan Soetopo, *Dasar dan Teori Pendidikan Dunia* (Surabaya : Usaha Nasional, 2002), 9

<sup>7</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), 2

<sup>8</sup> Heryanto Nur Muhammad, *Upaya Guru dalam meningkatkan Minat Belajar di dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan di Sekolah Dasar (Study pada siswa kelas III SDN Sawotratap I)*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 03 Tahun 2013, 601

<sup>9</sup> Ismawati Alidha Nurhasanah, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1, 2016, 613

mengandung suatu problema agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dalam suatu situasi sosial”.<sup>10</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis berpendapat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, maka siswa mampu dan memahami suatu materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di sekolah menjadikan siswa yang mempunyai imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu siswa juga dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa.<sup>11</sup>

Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang memiliki karakter dan nilai-nilai kekristenan untuk mempersiapkan manusia untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan. Agama Kristen itu sendiri dan juga berfungsi untuk menumbuhkan sikap dan perilaku manusia berdasarkan Iman Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen mempertemukan kehidupan manusia termasuk anak-anak dengan Firman Tuhan. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen membimbing siswa ke dalam hubungan yang benar dengan Allah. Di dalam kitab 2 Timotius 3:16 berbunyi “Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran.”

Penulis melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru yang mengajar di SD Smart School Jakarta Utara. Bahwa, minat belajar siswa sangatlah berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam proses belajar mengajar kebanyakan siswa yang kurang aktif di dalam kelas, karena kurangnya kreativitas seorang guru. Maka pembelajaran yang disampaikan kepada siswa kurang efektif dan siswa mengalami kebosanan. Setelah wawancara, penulis menemukan berbagai masalah yang terjadi yaitu: kurangnya kreativitas seorang guru dalam proses mengajar, sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran sering kali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode seperti ceramah dan hafalan sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Untuk membuat siswa lebih lagi bersemangat dalam mengikuti setiap proses belajar mengajar, maka adapun upaya yang dilakukan guru di SD Smart School Jakarta Utara adalah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dengan demikian, adapun inti dari permasalahan yang ada ialah kurangnya kreativitas guru dalam mengajar siswa, sehingga pada saat proses belajar mengajar siswa kurang aktif dan kurang berminat dalam belajar.<sup>12</sup>

## METODE PENELITIAN

Dalam suatu karya ilmiah, teori yang dipaparkan akan diuji kebenarannya. Untuk menemukan kebenaran tersebut maka dilakukan penelitian. Untuk melakukan penelitian, maka penulis harus menentukan metode penelitian yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian. Manusia terus menggali ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan kebenaran dan fakta ilmu tersebut yang mendasari dasar untuk mengadakan penelitian.<sup>13</sup> Menurut Kamus

---

<sup>10</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2003), 213

<sup>11</sup> Ismawati Alidha Nurhasanah, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016), 614

<sup>12</sup> Wawancara dengan Sokhiziduhu M. Pd. K selaku kepala sekolah, SD Smart School, pada tanggal 05 Agustus 2021 di STT HAMI JAKARTA

<sup>13</sup> Ade Ismawani, *Metodologi Penelitian* (Aceh: Syiah Kuala University, 2019), 2

Besar Bahasa Indonesia, Penelitian yaitu kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.<sup>14</sup>

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menyelidiki sesuatu kemudian mengumpulkan dan mengolahnya menjadi satu dalam bentuk data, dan kemudian menguji data tersebut, tujuannya untuk mendapatkan penyelesaian. Untuk melakukan penelitian dalam rangka menemukan kebenaran dan fakta ilmu, maka terlebih dahulu harus direncanakan metode penelitian seperti apa yang akan diterapkan untuk melakukan penelitian tersebut.

Nur Sayidah mengutip pendapat Wilis bahwa “metode penelitian mengacu pada prosedur tertentu untuk mengumpulkan dan menganalisis data.<sup>15</sup> Data yang akan digunakan untuk menguji kebenaran ilmu pengetahuan tersebut diambil dari data yang didapatkan melalui metode penelitian yang digunakan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Andras tersiana metode kuantitatif adalah data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dalam bilangan atau bentuk angka.<sup>16</sup> Hal ini berarti data kuantitatif yang diperlukan adalah jumlah siswa serta data hasil angket, observasi, dan dokumentasi. Metode penelitian kuantitatif dengan *regresional* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara dua Variabel. Metode penelitian kuantitatif meliputi semua keterangan mengenai bagaimana penelitian itu dilaksanakan.<sup>17</sup>

Dalam penelitian survei ini, pengambilan sampel dari suatu populasi menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya.<sup>18</sup> Jadi instrumen untuk pengumpulan data dari penelitian survei ini menggunakan kuesioner atau angket.

Adapun data yang dikumpulkan melalui kuesioner dalam penelitian ini meliputi dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent/predictor variabel*) dan variabel terikat (*dependent/criable*). Variabel bebas yang disimbolkan dengan X merupakan variabel yang memberi pengaruh bagi variabel terikat (Y). Variabel X ini yang menjadi sebab atau pengaruh bagi Variabel Y. Variabel terikat yang di simbolkan dengan Y ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X). Variabel Y ini merupakan implikasi dari penelitian yang dilaksanakan. Variabel bebasnya adalah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah Minat Belajar pada siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen (Y). Dalam hal ini penelitian bertujuan untuk menguji hipotesis yang menyatakan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

---

<sup>14</sup> KBBI, 1428

<sup>15</sup> Nur Sayidah, *Metodologi Penelitian: Disertai dengan Contoh Penerapannya dalam Penelitian* (Zifatama Jawa, 2018), 14

<sup>16</sup> Andras Tersiana, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit, 2018), 3

<sup>17</sup> Andreas B. Subagyo, *Pengantar Riset Kuantitatif dan Kualitatif* (Bandung: Kalam Hidup, 2004), 433

<sup>18</sup> Masri Singarimbun dan Sofia Effendi, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta : Pustaka LP3ES, 1989),

## PEMBAHASAN

### Minat Belajar Pada Siswa

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian untuk variabel Minat Belajar Siswa dengan rentang skor 90-108 dan dianalisa menggunakan Analisis Statistik Deskriptif SPSS 26.0 Frekuensi, maka didapat nilai *Mean* 100.56; *Median* 101.33<sup>a</sup>; *Modus* 106; Standar Deviasi 5.023 dan Varian 25.232. Data selengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Statistics		
Minat Belajar pada Siswa		
N	Valid	52
	Missing	0
Mean		100.56
Std. Error of Mean		0.697
Median		101.33 <sup>a</sup>
Mode		106
Std. Deviation		5.023
Variance		25.232
Skewness		-0.509
Std. Error of Skewness		0.330
Kurtosis		- 0.750
Std. Error of Kurtosis		0.650
Range		18
Minimum		90
Maximum		108
Sum		5229
Percentiles	10	92.76 <sup>b</sup>
	20	96.30
	25	97.13
	30	97.78
	40	99.32
	50	101.33
	60	102.80
	70	104.47
	75	105.15
	80	105.55
90	106.42	

Tabel 4.1

*Parameter Statisstik Minat Belajar Pada Siswa*

Dari tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa bahwa nilai *Mean* (100.56) sangat mendekati nilai *Median* (101.33<sup>a</sup>), yang berarti distribusi frekuensi normal. Adapun “Kurtosis dan Skewness digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak”.<sup>19</sup> Perbandingan *kurtosis* (ukuran keruncingan distribusi) dengan *standard error kurtosis* dapat digunakan untuk Uji Normalitas dengan acuan berikut :

- Jika perbandingan  $< -2$  atau  $> 2$  maka distribusi tidak normal.
- Jika Kurtosis = 0 maka distribusi normal.<sup>20</sup>

Dari tabel di atas didapat nilai kurtosis -0.750 dan *Std. Error of Kurtosis* 0.650, dengan demikian didapat perbandingan sebesar 0.100 atau ada di antara -2 dan +2 sehingga berarti nilai variabel tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan *Skewness* (ukuran kemiringan distribusi), maka acuan untuk Uji Normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika perbandingan *Skewness* dan *Std. Error of Skewness*  $< -2$  atau  $> 2$  maka distribusi tidak normal.
- Jika *Skewness* = 0 maka distribusi normal.<sup>21</sup>

Dari tabel di atas didapat nilai *Skewness* -0.509 dan *Std. Error of Skewness* 0.330 dengan demikian didapat perbandingan sebesar 0,839 atau ada di antara -2 dan 2 sehingga nilai variabel tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan informasi dari perbandingan *kurtosis* dan *skewness* pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa data dari variabel minat belajar pada siswa berdistribusi normal dengan kecenderungan data mengumpul di sekitar nilai rata-rata.

Distribusi frekuensi dan histogram dari variabel minat belajar pada siswa dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Minat Belajar pada Siswa**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 90	1	1.9	1.9	1.9
91	4	7.7	7.7	9.6
93	1	1.9	1.9	11.5
94	1	1.9	1.9	13.5
95	1	1.9	1.9	15.4
96	3	5.8	5.8	21.2
97	3	5.8	5.8	26.9
98	5	9.6	9.6	36.5
99	2	3.8	3.8	40.4
100	3	5.8	5.8	46.2
101	2	3.8	3.8	50.0

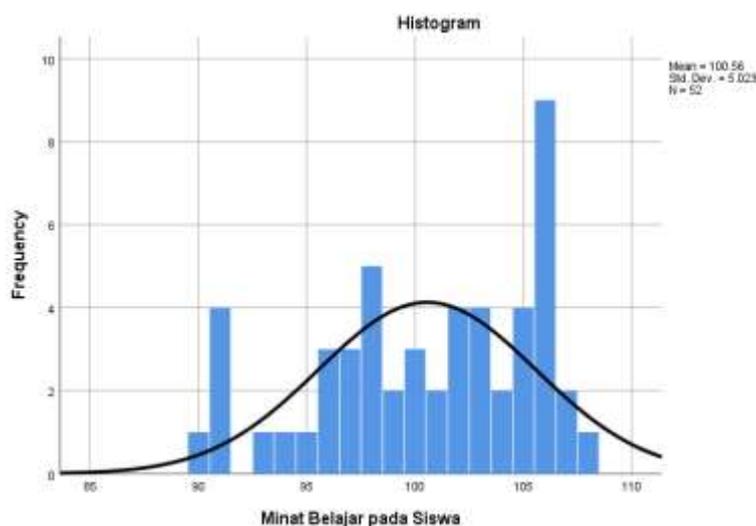
<sup>19</sup> Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS* (Yogyakarta : Deepublish, 2018), 33

<sup>20</sup> Fenieli Harefa, *Bahan Ajar Mata Kuliah Statistika*

<sup>21</sup> Fenieli Harefa, *Bahan Ajar Mata Kuliah Statistika*

102	4	7.7	7.7	57.7
103	4	7.7	7.7	65.4
104	2	3.8	3.8	69.2
105	4	7.7	7.7	76.9
106	9	17.3	17.3	94.2
107	2	3.8	3.8	98.1
108	1	1.9	1.9	100.0
Total	52	100.0	100.0	

*Tabel 4.2*  
*Distribusi Frekuensi Variabel Y*



*Gambar 4.3*  
*Histogram Variabel Y*

Dari tabel distribusi frekuensi dan histogram di atas dapat dijelaskan bahwa variabel Minat Belajar pada Siswa dari subjek penelitian yang berada diatas rata-rata (100.56) sebanyak 28 responden dari total 52 atau 54% sedangkan subjek penelitian yang berada dibawah rata-rata 24 responden dari total 52 responden atau sebesar 46%. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa frekuensi variabel Minat Belajar pada siswa Pendidikan Agama Kristen sebagian besar berada diatas rata-rata dan berdistribusi normal sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat dipahami dan diterapkan kepada subjek penelitian.

### **Model Pembelajaran *Role Playing***

Data yang dikumpulkan tentang penerapan model pembelajaran *role playing* rentang skor 55-92 dan dianalisa menggunakan Analisis Statistik Deskriptif SPSS 26.0 Frekuensi, maka didapat nilai *Mean* 83.58; *Median* 88.20<sup>a</sup>; *Modus* 91; Standar Deviasi 9.394 dan Varian 88.249. Data selengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut:

### **Statistics**

Model  
Pembelajaran  
Role Playing

N	Valid	52
	Missing	0
Mean		83.58
Std. Error of Mean		1.303
Median		88.20a
Mode		91
Std. Deviation		9.394
Variance		88.249
Skewness		-1.196
Std. Error of Skewness		0.330
Kurtosis		0.584
Std. Error of Kurtosis		0.650
Range		37
Minimum		55
Maximum		92
Sum		4346
Percentiles	10	68.70b
	20	74.87
	25	79.25
	30	80.44
	40	84.07
	50	88.20
	60	90.15
	70	90.63
	75	90.86
	80	91.10

90	91.57
----	-------

*Tabel 4.4*

*Parameter Statistik Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*

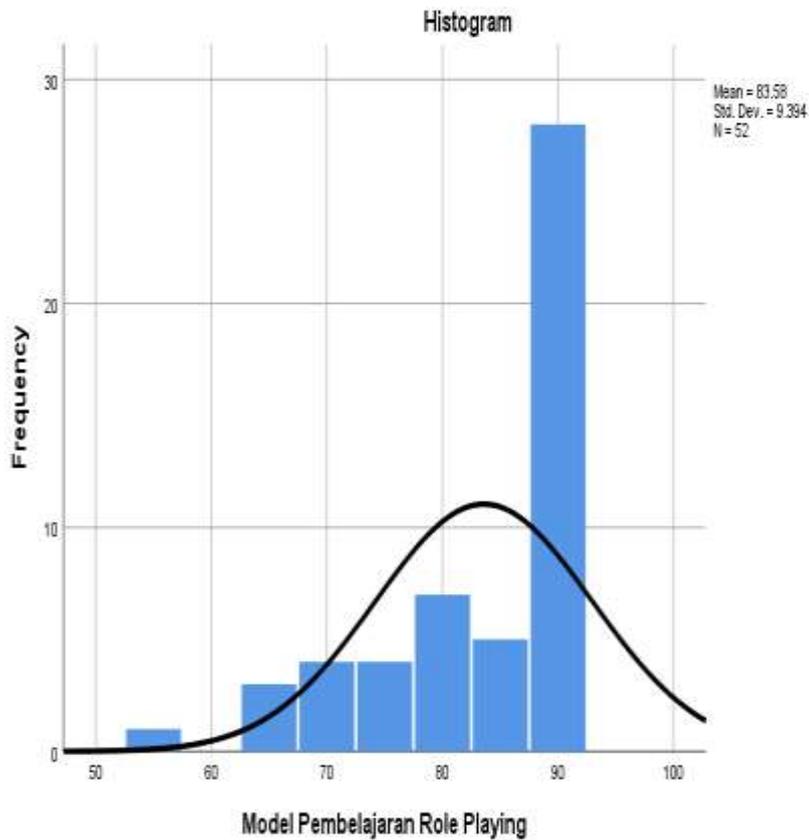
Berdasarkan acuan Uji Normalitas yang telah dijelaskan sebelumnya maka didapat perbandingan *kurtosis* sebesar 0.584 dan *Skewness* sebesar -1.196 yang berarti data variabel berdistribusi normal. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan histogram berdasarkan perhitungan menggunakan *SPSS 26.0 fungsi frequency*:

**Model Pembelajaran Role Playing**

	Frequency	Percent t	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 55	1	1.9	1.9	1.9
63	1	1.9	1.9	3.8
64	1	1.9	1.9	5.8
67	1	1.9	1.9	7.7
68	1	1.9	1.9	9.6
69	1	1.9	1.9	11.5
71	2	3.8	3.8	15.4
73	2	3.8	3.8	19.2
75	1	1.9	1.9	21.2
76	1	1.9	1.9	23.1
79	1	1.9	1.9	25.0
80	3	5.8	5.8	30.8
81	2	3.8	3.8	34.6
82	1	1.9	1.9	36.5
83	2	3.8	3.8	40.4
85	1	1.9	1.9	42.3
86	2	3.8	3.8	46.2
88	3	5.8	5.8	51.9
89	2	3.8	3.8	55.8
90	1	1.9	1.9	57.7
91	21	40.4	40.4	98.1
92	1	1.9	1.9	100.0
Total	52	100.0	100.0	

*Tabel 4.5*

*Distribusi Frekuensi Variabel X*



Gambar 4.6  
Histogram Variabel X

Dari tabel distribusi frekuensi dan histogram di atas dapat dijelaskan bahwa variabel model pembelajaran *role playing* dari subjek penelitian yang berada diatas rata-rata (83.58) sebanyak 31 responden atau 60% sedangkan subjek penelitian yang berada dibawah rata-rata 21 responden dari total 52 responden atau sebesar 40%. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa frekuensi variabel model pembelajaran *role playing* sebagian besar berada diatas rata-rata dan berdistribusi normal sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat dipahami dan diterapkan kepada subjek penelitian.

#### a. Pengajuan Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan analisis data dengan Uji Korelasi Brivariate, terlebih dahulu dilakukan Uji Persyaratan Analisis yang terdiri dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Linearitas.<sup>22</sup>

##### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak.<sup>23</sup> Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26.0 *Explore*. Hasil perhitungan dapat dilihat dari tabel berikut:

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	Shapiro-Wilk
--	---------------------------------	--------------

<sup>22</sup> Foarota Telambanua, *Pengolahan Data Penelitian, Perbandingan dan Hubungan*, (Jakarta: FKIP UKI, 2006)

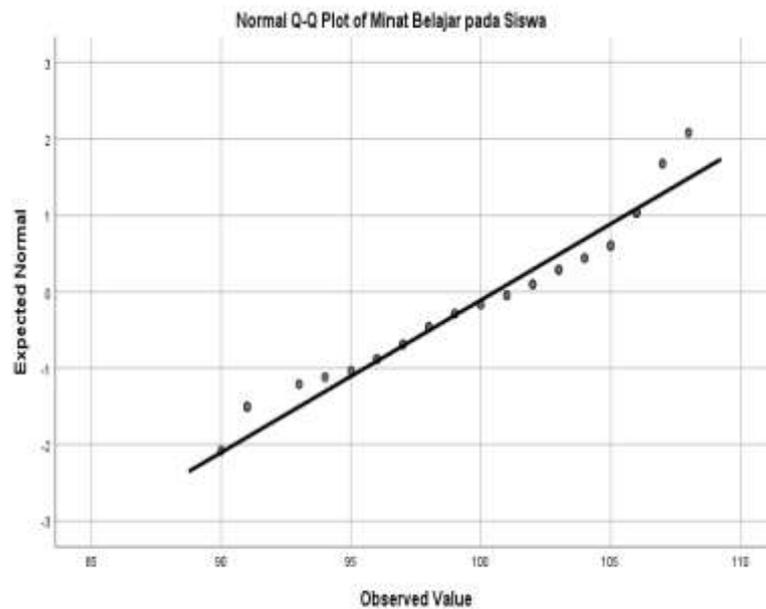
<sup>23</sup> Foarota Telambanua, *Pengolahan Data Penelitian, Perbandingan dan Hubungan*

	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar pada Siswa	0.119	52	0.062	0.931	52	0.005
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	0.220	52	0.000	0.806	52	0.000

Tabel 4.7

*Normalitas Variabel bebas dan variabel terikat*

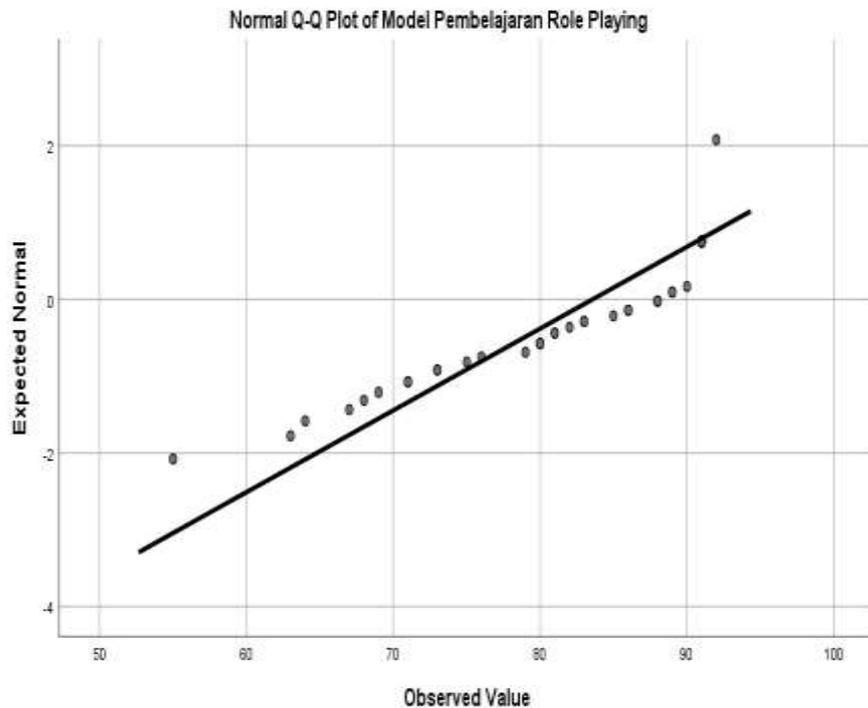
Dari tabel di atas khususnya pada kolom *Kolmogrov-Smirnov* dapat dilihat bahwa nilai Sig. untuk semua variabel Y (0.062) dan X (0.000), lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,05) dengan n (sumber data) =52. Berdasarkan standar normalitas seperti yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa sampel dari data kedua variabel ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal hanya tidak signifikan. Data untuk variabel Y digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 4.8

*Grafik normalitas variabel terikat*

Dari grafik Normal Q-Q Plot di atas dapat dilihat bahwa data sampel berkumpul disekitar suatu garis lurus dari kiri ke bawah ke kanan atas. Dengan demikian maka data sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal. Grafik data sampel untuk variabel X:



Gambar 4.9

Grafik Normalitas Variabel bebas

Berdasarkan grafik normalitas Q-Q di atas dapat dilihat bahwa data sampel penelitian untuk variabel X (Model Pembelajaran *Role Playing*) berkumpul disekitar rata-rata yang digambarkan dengan garis lurus dari kiri ke kanan atas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk memeriksa apakah variabel bebas Y dan variabel terikat X berhubungan secara linear atau tidak.<sup>24</sup> Hal ini penting khususnya untuk analisa korelasional karena asumsi dasar korelasi adalah linearitas, artinya jika salah satu variabel meningkat maka variabel yang lain juga akan ikut meningkat, demikian juga sebaliknya. Penulis melakukan Uji Linearitas menggunakan SPSS 26. 0 dengan fungsi *Means*. Adapun kriteria dua variabel dikatakan linear yaitu apabila nilai Sig. di *Linearity* <  $\alpha$  atau Sig. di *Deviation from Linearity* >  $\alpha$  dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Hasil Uji Linearitas untuk variabel Y dan X dapat dilihat dalam tabel berikut:

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar pada Siswa * Model Pembelajaran	Between Groups	(Combined)	1079.422	21	51.401	7.435	0.000

<sup>24</sup> Fenieli Harefa, *Bahan Ajar Mata Kuliah Statistika*

<i>Role Playing</i>							
		Linearity	798.952	1	798.952	115.564	0.000
		Deviation from Linearity	280.470	20	14.024	2.028	0.039
	Within Groups		207.405	30	6.913		
	Total		1286.827	51			

Tabel 4.10

*Linearitas variabel bebas dan variabel terikat*

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *Sig. Linearity* (0.000) < dari  $\alpha$  dan nilai *Sig. Deviation from Linearity* (0.039) > dari  $\alpha$  maka hal ini berarti bahwa data dari variabel Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen dan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah linear sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji Korelasi Bivariate.

**b. Pengajuan Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* dan Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen di SD Smart School Jakarta Utara. Penulis melakukan uji hipotesis dengan dua tahap analisis yaitu Uji Korelasi Bivariate dan Regresi Linear Sederhana.

1. Uji Korelasi Bivariate

Uji Korelasi Bivariate adalah bagian dari Analisis Statistik Inferensial yang dilakukan untuk mengetahui besarnya hubungan antara dua variabel.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini, penulis melakukan Uji Korelasi Bivariate menggunakan SPSS 26.0 dengan hasil perhitungan seperti pada tabel berikut ini:

**Correlations**

		Minat Belajar pada Siswa	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>
Minat Belajar pada Siswa	Pearson Correlation	1	.788**
	Sig. (1-tailed)		0.000
	N	52	52
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Pearson Correlation	.788**	1
	Sig. (1-tailed)	0.000	

<sup>25</sup> Singgih Santoso, *Menggunakan SPSS untuk Statistik Parametrik*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006), 32

N	52	52
---	----	----

*Tabel 4.11*

*Korelasi Variabel bebas dan Variabel Terikat*

Untuk memberikan interpretasi pada tabel di atas, maka perlu memperhatikan tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi berikut:

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

*Tabel 4.12*

*Pedoman Koefisien Korelasi<sup>26</sup>*

Berdasarkan pedoman pada tabel 4.12, maka koefisien korelasi antara variabel Model Pembelajaran *Role Playing* dan Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen seperti pada tabel 4.12 sebesar 0,788 masuk pada kategori **kuat**. Koefisien korelasi antara kedua variabel bertanda positif sehingga hubungan ini disebut hubungan yang positif. Hubungan positif berarti jika variabel bebas meningkat maka variabel terikat juga akan ikut meningkat. Demikian juga, jika variabel bebas menurun maka variabel terikat juga akan menurun.

Masih pada tabel 4.9 didapat nilai Sig. Untuk hubungan kedua variabel sebesar 0.000 yang jauh lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05) yang berarti terjadi korelasi yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Role Playing* dan Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen. Hal ini juga berarti bahwa hubungan kedua variabel bukanlah hal kebetulan.

## 2. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi Linear Sederhana merupakan bentuk paling sederhana dalam analisis regresi.<sup>27</sup> Uji Regresi Linear Sederhana digunakan untuk menguji hipotesis yang menghasilkan informasi tentang keberartian hubungan antara dua variabel secara generalisasi.

### **Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.788 <sup>a</sup>	0.621	0.613	3.124

*Tabel 4.13*

*Regresi antara Variabel bebas dan Variabel terikat*

Berdasarkan tabel di atas, didapat R Square ( $R^2$ ) sebesar 0,621. Interpretasi dari data ini adalah pengaruh variabel bebas terhadap perubahan variabel terikat sebesar 62% dan 38% merupakan pengaruh dari hal lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

<sup>26</sup> Fenieli Harefa, *Bahan Ajar Mata Kuliah Statistika*

<sup>27</sup> Nawari, *Analisis Regresi dengan Excel dan SPSS*, (Jakarta: Elex Media Komputido, 2010), 17

### c. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan Minat Belajar pada Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Smart School Jakarta Utara. Penulis mengumpulkan data dengan cara penyebaran angket kepada siswa/siswi. Pertama sekali, penulis menguji instrumen penelitian dengan menyebarkan angket kepada 52 siswa sebagai sampel. Data yang telah diperoleh kemudian dilakukan uji validitas dan uji keandalan untuk menentukan berapa banyak butir instrumen yang bisa digunakan untuk melakukan penelitian.

Penulis mengolah data yang diperoleh dengan pengujian data menggunakan SPSS 26.0 dan Program *Microsoft Office 2010*. Berdasarkan pengujian SPSS 26.0 butir instrumen Variabel Y terdapat 22 butir instrumen yang valid dan keandalannya mencapai 0,818 dan dalam skala Cronbach tergolong dalam kategori Baik (*Good*). Dari pengujian instrumen variabel X, ada 19 butir instrumen yang valid yang disebarkan. Dengan demikian, butir instrumen tersebut dapat mewakili variabel X dalam melanjutkan penelitian. Hasil uji keandalan variabel X mencapai 0,895 yang dalam skala Cronbach tergolong dalam kategori Baik (*Good*).

Setelah penulis menguji instrumen tersebut, maka penulis melanjutkan dengan menyebarkan instrumen penelitian yaitu menyebarkan angket kepada 52 responden. Saat pengumpulan data terkumpul sebanyak 52 responden yang mengisi angket dan dengan demikian data dari 52 responden ini yang seterusnya dipakai penulis untuk diolah.

Pengujian data *statistic* dari nilai Variabel X ditemukan bahwa nilai *Mean* (83.58) sangat berdekatan dengan nilai *Median* (88.20<sup>a</sup>) yang berarti distribusi frekuensi berimbang atau normal. Koefisien korelasi antara variabel Model Pembelajaran *Role Playing* dan Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen seperti sebesar 0,788 masuk pada kategori **kuat**. Koefisien korelasi antara kedua variabel bertanda positif sehingga hubungan ini disebut hubungan yang positif. Hubungan positif berarti jika variabel bebas meningkat maka variabel terikat juga akan ikut meningkat. Demikian juga, jika variabel bebas menurun maka variabel terikat juga akan menurun.

Dari tabel distribusi frekuensi dan histogram dijelaskan bahwa variabel Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen dari subjek penelitian yang berada di atas rata-rata (100.56) sebanyak 28 responden dari total 52 atau 54% sedangkan subjek penelitian yang berada dibawah rata-rata 24 responden dari total 52 responden atau sebesar 46%. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa frekuensi variabel Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen cukup berimbang. Minat Belajar pada Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen berdistribusi normal dan memiliki kecenderungan mengumpul disekitar nilai rata-rata serta cukup berimbang, maka dapat dikatakan bahwa subjek penelitian memahami dan mampu mencapai Minat Belajar pada Siswa Pendidikan Agama Kristen.

Dari grafik Normal Q-Q Plot variabel Y dapat dilihat bahwa data sampel berkumpul disekitar suatu garis lurus dari kiri ke bawah ke kanan atas. Dengan demikian maka data sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal. Grafik normalitas Q-Q dilihat bahwa data sampel penelitian untuk variabel X berkumpul disekitar rata-rata yang digambarkan dengan garis lurus dari kiri ke kanan atas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian Regresi antara kedua variabel sebesar 0,621 atau sekitar 62% artinya model pembelajaran *role playing* memberi pengaruh sebesar 62% terhadap minat belajar pada siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan 38% adalah pengaruh dari faktor lain, dan penulis tidak membahasnya dalam penelitian ini.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan pengolahan data menggunakan SPSS 26.0, penulis menemukan hasil pengujian data tersebut yaitu besarnya hubungan kedua variabel mencapai 0,788 dan hubungan (korelasi) variabel tergolong **Kuat**. Selain hubungan kedua variabel, dari hasil penelitian juga ditemukan bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas (X) dalam hal ini model pembelajaran *role playing* terhadap variabel terikat (Y) yaitu minat belajar pada siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebesar 0,621 atau sekitar 62%. Dengan demikian, kontribusi model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan minat belajar pada siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Smart School Jakarta Utara adalah 62% (dari 100%) dan sisanya yaitu 38% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan besarnya pengaruh yang diberikan oleh model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan minat belajar pada siswa mata pelajaran, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran perlu dilaksanakan oleh guru dan Lembaga Pendidikan dalam meningkatkan minat belajar pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru P, Andi. *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Jurnal Idaarah, Vol III, NO. 2, Desember 2019.
- Aliance Croph & Decroph D. Leater. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina ilmu. 1984.
- Sobandi, Siti Nurhasana. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 2016.
- Baharudin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Group. 2007
- B. Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011.
- Daryanto. *Panduan proses pembelajaran kreatif dan inovatif*. Jakarta: AV Publisher. 2009.
- Gunarsa D, Singgih. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia. 2003.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
- Kahiril Darnim, Sudarma. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta. 2011.
- Khairani, Mukmin. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2014
- M.A, Aziz, Abdul Wahab. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta. 2008.
- Mudjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 1994.
- Mulyasa, H.E. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Nawari. *Analisis Regresi dengan Excel dan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputido. 2010.
- Ndruru, Sokhiziduhu. *Korelasi Faktor Lingkungan Sekolah dan Minat Belajar Peserta Didik Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: Yayasan Covindo. 2020.
- Nurhasanah, Alidha Ismawati. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1. 2016.

- Nur Muhammad, Heryanto. *Upaya Guru dalam meningkatkan Minat Belajar di dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan di Sekolah Dasar Study pada siswa kelas III SDN Sawotratap I*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 03. 2013.
- Octavia A, Shilphy. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2020.
- Poerwardarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1986.
- Roestiyah, K.N. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2008.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Singgih, D.G. *Psikologi Perawatan*. Jakarta: BPK.Gunung Mulia. 1988.
- Sudjanto, Agus. *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995.
- Susanto, Totok. *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka cipta. 1998.
- Sayidah, Nur. *Metodologi Penelitian: Disertai dengan Contoh Penerapannya dalam Penelitian*. Zifatama Jawara. 2018.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya. 2005.
- Tampubolon, D.P. *Mengembangkan Minat Membaca Pada Anak*. Bandung: Angkasa1993.
- Tersiana, Andras. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit. 2018.
- T. Keke, Aritonang. *Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Jakarta: Rineka Cipta. 2004.
- Universitas Indraprasta PGRI, Noor Komari Pratiwi. *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang*. Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015.
- Uno B, Hamzah. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.
- Wasty dan Soetopo, Soemanto. *Dasar dan Teori Pendidikan Dunia*. Surabaya: Usaha Nasional. 2002.
- Winjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group. 2018.
- Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Pendidikan*. Jakarta: Anggota IKAPI. 2013.
- Cronbach's-Alpha-Internal-consistency, [http://en.wikipedia.org/wiki/Cronbach's\\_alpha](http://en.wikipedia.org/wiki/Cronbach's_alpha)
- Gunawan, Ce. *Mahir Menguasai SPSS*. Yogyakarta: Depublish. 2018.
- Harefa, Fenieli. *Bahan Ajar Mata Kuliah Statistika*.  
<http://qym7882.blogspot.com/2009/03/ciri-ciri-minat.html>. Diakses pada tanggal 21 Januari, 2022. Pukul 14.15
- Ismawani, Ade. *Metodologi Penelitian*. Aceh: Syiah Kuala University. 2019.
- KBBI *Offline*
- Padua N, Roberto. Padua. *Fundamentals Of Educational Research And Data Analysis: A Pafte Textbook Development Project*. Avenue: Katha Publishing, 1998.
- Soenarto. *Teknik Sampling* Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK Ditjen Dikti Depdikbud. 1987.
- Sofia Effendi dan Masri Singarimbun. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Pustaka LP3ES. 1989.
- Subagyo B, Andreas. *Pengantar Riset Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Kalam Hidup. 2004.
- Suhartono. *Psikologi Pendidikan*. Yoyakarta: UNY Press. 2007.
- Telambanua, Foarota. *Pengolahan Data Penelitian, Perbandingan dan Hubungan*. Jakarta: FKIP UKI. 2006.
- Wawancara dengan Sokhiziduhu M. Pd.K selaku kepala sekolah, SD Smart School, pada tanggal 05 Agustus 2021 di STT Hami Jakarta.