

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT CENTER LEARNING* (SCL) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI SMPN 30 KOTA MAKASSAR

Aldi Pratama¹, Andi Bunyamin², Muhammad Syahrul³, Abdul Wahab⁴, Muh Azhar⁵
^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia
110120220062@student.umi.ac.id, ²andibunyamin@umi.ac.id,
³m.syahrul fai@gmail.com, ⁴abdulwahab79@umi.ac.id, ⁵muh.azhar@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the Student Center Learning (SCL) learning model, describe the level of student learning motivation, and analyze the effect of the Student Center Learning model on student learning motivation. This study uses a quantitative approach with an ex post facto research type. The study population was 346 eighth grade students, while the sample was 63 students determined using the Slovin formula with a proportional random sampling technique. Data collection was carried out through questionnaires and documentation. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis including classical assumption tests, multiple linear regression, t-tests, F-tests, and coefficients of determination (R^2) with the help of the SPSS program. The results showed that the application of the Student Center Learning model was in the moderate category, with a percentage of Small Group Discussion of 65.07%, Role Playing of 63.49%, and Discovery Learning of 73.01%. Student learning motivation was also in the moderate category. The results of the simultaneous test show that the Student Center Learning model has a positive and significant effect on student learning motivation, indicated by the F count value of 28.464 which is greater than the F table of 2.266 with a significance value of $0.000 < 0.05$. The results of the partial test also show that Small Group Discussion (t count = 6.294; sig. = 0.000), Role Playing (t count = 6.250; sig. = 0.000), and Discovery Learning (t count = 3.263; sig. = 0.002) each have a positive and significant effect on learning motivation. The coefficient of determination (R^2) value of 0.591 indicates that the Student Center Learning model is able to explain 59.1% of the variation in student learning motivation, while 40.9% is influenced by other factors outside the study. Thus, it can be concluded that the application of the Student Center Learning model has a positive and significant influence on students' learning motivation in the subject of Islamic Religious Education for class VIII at SMP Negeri 30 Makassar City.

Keywords: Student Center Learning, Learning Motivation, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Student Center Learning* (SCL), mendeskripsikan tingkat motivasi belajar peserta didik, serta menganalisis pengaruh model pembelajaran *Student Center Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi penelitian berjumlah 346 peserta didik kelas VIII, sedangkan sampel sebanyak 63 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan teknik *proportional random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Data

dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji asumsi klasik, regresi linear berganda, uji t, uji F, serta koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Center Learning* berada pada kategori sedang, dengan persentase *Small Group Discussion* sebesar 65,07%, *Role Playing* sebesar 63,49%, dan *Discovery Learning* sebesar 73,01%. Motivasi belajar peserta didik juga berada pada kategori sedang. Hasil uji simultan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Center Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, ditunjukkan oleh nilai F_{hitung} sebesar 28,464 lebih besar daripada F_{tabel} 2,266 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji parsial juga menunjukkan bahwa *Small Group Discussion* ($t_{hitung} = 6,294$; sig. = 0,000), *Role Playing* ($t_{hitung} = 6,250$; sig. = 0,000), dan *Discovery Learning* ($t_{hitung} = 3,263$; sig. = 0,002) masing-masing berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,591 menunjukkan bahwa model *Student Center Learning* mampu menjelaskan 59,1% variasi motivasi belajar peserta didik, sedangkan 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Center Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 30 Kota Makassar.

Kata Kunci: *Student Center Learning*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dibentuk karakter, sikap, serta nilai-nilai yang menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Kualitas hasil pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah (Hayyu et al. 2025). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru, terutama dalam

memilih model, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kondusif sehingga kebutuhan belajar setiap peserta didik dapat terakomodasi secara optimal.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui PAI, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga dibimbing untuk menghayati nilai-nilai

keimanan serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi akidah, ibadah, akhlak, fikih, serta sejarah dan peradaban Islam (Rifky et al. 2025). Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan proses membimbing, mengajar, dan melatih peserta didik agar memiliki keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia sebagai landasan dalam menjalani kehidupan.

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tekun menyelesaikan tugas, serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, pasif, mudah bosan, tidak memiliki inisiatif belajar,

serta kurang mampu memahami materi yang dipelajari (Rusydi and Fitri 2020).

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru memiliki peran yang sangat penting. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Profesionalisme dan kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Umar, Wahab, and Rosmiati 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 adalah *Student Centered Learning* (SCL). Model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik berperan sebagai subjek utama yang aktif membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilannya sendiri (Devanti and Muftiana 2023). Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang

membimbing proses belajar peserta didik. Penerapan *Student Centered Learning* dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran, seperti *Small Group Discussion*, *Role Playing*, dan *Discovery Learning*. Melalui berbagai aktivitas tersebut, peserta didik didorong untuk berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat, dan menemukan konsep secara mandiri sehingga motivasi belajar mereka dapat meningkat (Awwaliyah and Fatimah 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Juli 2025 dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bapak Syamsurya Yusri, S.Pd., di SMP Negeri 30 Kota Makassar, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VIII masih tergolong rendah. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar kepada peserta didik kelas VIII.1 sampai VIII.5. Hasil angket menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah dengan persentase sebesar 32%. Rendahnya motivasi tersebut terlihat dari kurangnya minat

belajar, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, kurangnya rasa ingin tahu, serta minimnya kesadaran peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya minat dan tujuan belajar, maupun faktor eksternal, seperti kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah.

SMP Negeri 30 Kota Makassar telah menerapkan model pembelajaran *Student Centered Learning* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, efektivitas penerapan model tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya kelas VIII, masih perlu dikaji lebih mendalam. Penelitian ini menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model *Student Centered Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Ex Post Facto* untuk menganalisis

pengaruh model pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 30 Kota Makassar. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 30 Kota Makassar selama dua bulan, yaitu April hingga Mei 2026. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh langsung melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan data sekunder yang diperoleh dari berbagai dokumen pendukung. Populasi penelitian berjumlah 346 peserta didik kelas VIII, sedangkan sampel sebanyak 63 peserta didik ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket menggunakan skala Likert dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian berupa angket yang mengukur penerapan *Student Centered Learning* melalui indikator *Small Group Discussion*, *Role Playing*, dan *Discovery Learning*, serta motivasi belajar peserta didik. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya dengan korelasi Product Moment dan reliabilitasnya menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan dengan

bantuan program SPSS melalui analisis deskriptif dan analisis inferensial. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji menggunakan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Selanjutnya, pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dianalisis menggunakan regresi linear berganda, kemudian dilanjutkan dengan uji t untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel secara parsial, uji F untuk mengetahui pengaruh secara simultan, serta uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi model *Student Centered Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Uji Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	63	13,00	25,00	20,7143	2,53000
X2	63	12,00	24,00	17,7619	3,37789
X3	63	14,00	25,00	18,8571	3,00997
Y	63	13,00	25,00	21,0000	3,06384
Valid N (listwise)	63				

Berdasarkan hasil statistik deskriptif terhadap 63 responden, variabel *Small Group Discussion* (X_1) memiliki nilai minimum 13, maksimum 25, mean 20,71, dan standar deviasi 2,53. Variabel *Role Playing* (X_2) memiliki nilai minimum 12, maksimum 24, mean 17,76, dan standar deviasi 3,38. Variabel *Discovery Learning* (X_3) memiliki nilai minimum 14, maksimum 25, mean 18,86, dan standar deviasi 3,01. Sementara itu, variabel Motivasi Belajar (Y) memiliki nilai minimum 13, maksimum 25, mean 21,00, dan standar deviasi 3,06.

Pengukuran frekuensi skor ini perlu dilakukan. Untuk menguji frekuensi digunakan Teknik analisis data sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi Kategori *Small Group Discussion* (X_1)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
$X < 18$	Rendah	8	12,69%
$18 < X \leq 22$	Sedang	41	65,07%
$X > 22$	Tinggi	14	22,22%
Total		63	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 63 responden, sebanyak 8 responden (12,69%) berada pada kategori rendah, 41 responden (65,07%) pada kategori sedang, dan 14 responden (22,22%) pada kategori tinggi. Dengan demikian, variabel *Small Group*

Discussion (X_1) berada pada kategori sedang.

Tabel 3. Frekuensi Kategori *Role Playing* (X_2)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
$X < 14$	Rendah	6	9,52%
$14 < X \leq 20$	Sedang	40	63,49%
$X > 20$	Tinggi	17	26,98%
Total		63%	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 63 responden, sebanyak 6 responden (9,52%) berada pada kategori rendah, 40 responden (63,49%) pada kategori sedang, dan 17 responden (26,98%) pada kategori tinggi. Dengan demikian, variabel *Role Playing* (X_2) berada pada kategori sedang.

Tabel 4. Frekuensi Kategori *Discovery Learning* (X_3)

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
$X < 15$	Rendah	5	7,93%
$15 < X \leq 21$	Sedang	46	73,01%
$X > 15$	Tinggi	12	19,04%
Total		63	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 63 responden, sebanyak 5 responden (7,93%) berada pada kategori rendah, 46 responden (73,01%) pada kategori sedang, dan 12 responden (19,04%) pada kategori tinggi. Dengan demikian, variabel *Discovery Learning* (X_3) berada pada kategori sedang.

**Tabel 5. Frekuensi Kategori
Motivasi Belajar (Y)**

Skor	Kategori	Frekuensi	Percent
X < 18	Rendah	11	17,46%
18 < X ≤ 24	Sedang	6	9,52%
X > 18	Tinggi	46	73,01%
Total		63%	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 63 responden, sebanyak 11 responden (17,46%) berada pada kategori rendah, 6 responden (9,52%) pada kategori sedang, dan 46 responden (73,01%) pada kategori tinggi. Dengan demikian, variabel Motivasi Belajar (Y) berada pada kategori tinggi.

2. Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji F

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17,487	1,281		13,650	,000
X1	,271	,043	,530	6,294	,000
X2	,242	,037	,543	6,520	,000
X3	,132	,042	,274	3,263	,002

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil uji t, seluruh variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Variabel *Small Group Discussion* (X₁) memperoleh nilai *thitung* 6,294 > *ttabel* 1,6725 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Variabel *Role Playing* (X₂) memperoleh nilai *thitung* 6,250 > *ttabel* 1,672 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Variabel

Discovery Learning (X₃) memperoleh nilai *thitung* 3,263 > *ttabel* 1,997 dengan signifikansi 0,002 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, ketiga variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	83,332	3	27,777	28,464	,000 ^b
Residual	57,577	59	,976		
Total	140,908	62			

a. Dependent Variable: Total Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai *Fhitung* sebesar 28,464 yang lebih besar dari *Ftabel* sebesar 2,266, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 8. Hasil Uji Koefisien
Determinasi (R²)**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,769 ^a	,591	,571	,988

a. Predictors: (Constant), Total_X3, Total.X1, Total.X2

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R Square sebesar 0,591 atau 59,1%. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa variabel *Small Group Discussion* (X_1), *Role Playing* (X_2), dan *Discovery Learning* (X_3) secara bersama-sama mampu menjelaskan pengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 59,1%, sedangkan 40,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Adapun rincian Sumbangan Efektif (SE) dan Sumbangan Relatif (SR) masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen disajikan sebagai berikut.

Tabel 9. Sumbangan Simultan, Efektif dan Relatif

No	Variabel	R Square	Sumbangan			Variabel Lain
			Simultan	Efektif	Relatif	
1	X1	0,591	59,1%	17,68%	29,1%	40,9%
2	X2			22,32%	37,76%	
3	X3			19,10%	32,33%	
Total			59,1%	100%		

Berdasarkan hasil analisis, ketiga variabel bebas secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 59,1% terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan 40,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Secara parsial, *Role Playing* (X_2) memberikan sumbangan efektif terbesar, yaitu 22,32% dengan sumbangan relatif 37,76%, diikuti *Discovery Learning* (X_3) sebesar 19,10% (SR 32,33%) dan *Small Group Discussion* (X_1)

sebesar 17,68% (SR 29,91%). Hasil ini menunjukkan bahwa *Role Playing* (X_2) merupakan variabel yang memberikan kontribusi paling besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pembahasan

1. Model Pembelajaran *Student Center Learning* pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 30 Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 63 peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 30 Kota Makassar, penerapan model pembelajaran *Student Center Learning* (SCL) berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis deskriptif pada tiga indikator utama SCL, yaitu *Small Group Discussion* (X_1) dengan persentase 65,07% (41 peserta didik), *Role Playing* (X_2) sebesar 63,49% (40 peserta didik), dan *Discovery Learning* (X_3) sebesar 73,01% (46 peserta didik). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik telah diterapkan dengan cukup baik, meskipun masih memerlukan penguatan agar dapat mencapai kategori tinggi.

a. Diskusi Kelompok (*Small Group Discussion*)

Sebagaimana dijelaskan John Dewey dalam (Jannah 2019) menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Dalam penerapan *Small Group Discussion*, peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan berdiskusi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif sehingga motivasi belajar meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Small Group Discussion* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih tekun menyelesaikan tugas, lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode *Role Playing* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan materi yang

dipelajari. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Hal ini sejalan dengan pandangan John Dewey bahwa pengalaman nyata merupakan dasar terbentuknya pembelajaran yang bermakna. Dengan bermain peran, peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, serta mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

c. Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Menurut Elaine B. Johnson dalam (Hiska et al. 2025), pembelajaran yang berpusat pada peserta didik bertujuan mengaktifkan peserta didik dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh sendiri. Pendekatan ini menekankan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama proses pembelajaran berlangsung.

Discovery Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep dan prinsip pembelajaran secara mandiri melalui kegiatan

mengamati, mengeksplorasi, dan menyimpulkan. Dalam model ini guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

2. Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 30 Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 63 peserta didik kelas VIII, motivasi belajar peserta didik secara umum berada pada kategori sedang. Sebagian besar responden menunjukkan tingkat motivasi belajar yang cukup baik, meskipun masih terdapat peserta didik yang memerlukan dorongan agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik telah berkembang, namun masih memiliki peluang untuk ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno 2016). Penerapan model *Student Center Learning* memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga mampu membangkitkan motivasi intrinsik mereka. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam memperoleh pengalaman belajar.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar di SMPN 1

Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Center Learning* yang terdiri atas *Small Group Discussion* (X_1), *Role Playing* (X_2), dan *Discovery Learning* (X_3) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Kota Makassar. Hasil uji simultan memperoleh nilai $F_{hitung} = 28,464$ lebih besar daripada $F_{tabel} = 2,266$, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, nilai R Square sebesar 0,591 (59,1%) menunjukkan

bahwa motivasi belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh penerapan model *Student Center Learning* sebesar 59,1%, sedangkan 40,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Berdasarkan sumbangan efektif, variabel *Role Playing* memberikan kontribusi terbesar (22,32%), diikuti *Discovery Learning* (19,10%) dan *Small Group Discussion* (17,68%).

a. Pengaruh *Small Group Discussion* terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa variabel *Small Group Discussion* memiliki nilai thitung = 6,294 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Diskusi kelompok mendorong peserta didik untuk saling bertukar pendapat, bekerja sama, dan aktif menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Kesempatan tersebut membuat peserta didik merasa dihargai, lebih percaya diri, serta lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik meningkat.

b. Pengaruh *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa variabel *Role Playing* memperoleh thitung = 6,250 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Melalui metode ini peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata karena terlibat langsung dalam memerankan suatu situasi sesuai materi pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Role Playing* membantu peserta didik memahami nilai-nilai keislaman melalui praktik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

c. Pengaruh *Discovery Learning* terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa variabel *Discovery Learning* memperoleh thitung = 3,263 dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, sehingga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Melalui *Discovery Learning*, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep-konsep pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, mengumpulkan informasi, dan

menarik kesimpulan. Proses tersebut membuat peserta didik lebih aktif, mandiri, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga motivasi belajar meningkat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Center Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 30 Kota Makassar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Maharani, Putri, and Aryaningrum 2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Student Center Learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Meskipun variabel terikat yang diteliti berbeda, kedua penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Rahma et al. 2022), yang menemukan bahwa pendekatan *Student Center Learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Tingginya partisipasi tersebut merupakan salah satu indikator

meningkatnya motivasi belajar, sehingga memperkuat temuan penelitian ini.

Di sisi lain, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian (Heni, Sarmidin, and Zuhaini 2019) yang menyatakan bahwa pendekatan *Student Center Learning* belum memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh karakteristik responden, jenjang pendidikan, mata pelajaran, lingkungan belajar, maupun variabel yang diteliti. Penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada motivasi belajar yang merupakan aspek afektif dan cenderung lebih mudah berkembang ketika peserta didik diberi kesempatan untuk aktif berdiskusi, bermain peran, serta menemukan konsep secara mandiri.

Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin menguatkan bahwa model pembelajaran *Student Center Learning* merupakan pendekatan yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Melalui penerapan *Small Group Discussion*, *Role Playing*, dan *Discovery Learning*,

peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, lebih terlibat dalam proses pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Center Learning* (SCL) yang meliputi *Small Group Discussion*, *Role Playing*, dan *Discovery Learning* telah diterapkan dengan kategori sedang pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 30 Kota Makassar, demikian pula motivasi belajar peserta didik yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Center Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, baik secara simultan maupun parsial. Nilai Fhitung sebesar 28,464 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ membuktikan bahwa ketiga strategi pembelajaran tersebut secara bersama-sama memengaruhi motivasi belajar, sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,591 menunjukkan bahwa 59,1%

variasi motivasi belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh penerapan model *Student Center Learning*, sementara 40,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, semakin optimal penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Awwaliyah, Nafilah Khusnul, and Meti Fatimah. 2024. "Implementasi Student Centered Learning Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Insan Cendekia Boarding School Sukoharjo." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(3):1083–94. doi:<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.621>.
- Devanti, Desilia, and Wifda Muftiana. 2023. "Tranformasi Guru Profesional Penerapan Pendekatan Student Centered Learning (Scl)." *Azkiya* 6(2):291–310. doi:<https://doi.org/10.53640/azkiya.v6i2.1434>.
- Hayyu, Ade Unil, Andi Bunyamin, Muhammad Syahrul, Akhmad Syahid, and Mustamin Mustamin. 2025. "Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Di SMAN 2 Maros." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):235–50. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30992>.
- Heni, Alvi Nugra, Sarmidin Sarmidin, and Zulfhaini Zulfhaini. 2019.

- “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Student Centered Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas XI Di MA Bahrul Ulum Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi.” *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)* 1(1):143–55.
- Hiska, Hiska, Mohammad Jamhari, Yulia Windarsih, Rafiqah Rafiqah, Mursito S. Bialangi, and Achmad Ramadhan. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 6 Sigi.” *Ioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi* 13(2):993–99.
doi:<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i2.16092>.
- Jannah, Endah Syamsiyati Nur. 2019. “Penerapan Metode Pembelajaran “Active Learning-Small Group Discussion Di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran.” *Fondatia* 3(2):19–34.
doi:<https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.219>.
- Maharani, Inka, Mega Kusuma Putri, and Kiky Aryaningrum. 2025. “Pengaruh Model Student Centered Learning Berbantu Spin The Wheel Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 104 Palembang.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10(3):2489–97.
doi:<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3724>.
- Rahma, Anindita Eka, Nailul Amalia, Riris Ajeng Ulanuari, and I. Ketut Mahardika. 2022. “Pengaruh Pendekatan Students Center Learning (SCL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMPN 6 Jember Kelas 8 D.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(24):649–53.
doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.7495974>.
- Rifky, Ahmad, Muhammad Yunus Anwar, Abdul Wahab, Mustamin, and Ahmad. 2025. “Penerapan Metode Muraja’ah Dalam Meningkatkan Halafalan Al-Qur’an Siswa Di MTs DDI Kaballangang Kabupaten Pinrang.” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17(1):178–87.
- Rusydi, Ananda, and Hayati Fitri. 2020. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Umar, Ilyas, Abdul Wahab, and Rosmiati Rosmiati. 2024. “Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X Di Sman 3 Maros.” *Mujaddid: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Islam* 2(1):1–12.
doi:<http://dx.doi.org/10.33096/mujaddid.v2i1.727>.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.