

Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung

Witri Hendrawati Solihat*, Aep Saepudin, Nadri Taja

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*witriisolihat11@gmail.com, aepsaepudinunisba@gmail.com, nadritaja@gmail.com

Abstract. This research is based on students who experience learning outcomes that are below the KKM and teacher-centered learning methods that make students less active and innovative. This research was carried out at PGII 2 Junior High School in Bandung City with the aim of finding out whether there was an increase in class VII learning outcomes. on the material of being sincere, patient and forgiving using role playing learning methods. The problem formulation shows that this research uses a quantitative approach. This research aims to find out how effective the use of role playing learning methods is on student learning outcomes in the material of sincerity, patience and forgiveness. The method applied in this research is a quantitative approach with a Quasi Experimental research method. The average score of the experimental class at meeting 1 was 57 and meeting 2 was 65. Meanwhile the average score for the control class at meeting 1 was 57 and meeting 2 was 62. Furthermore, the condition of learning outcomes after using the role playing learning method in the material is sincere, patient and forgiveness went well, this can be seen from the comparison of the average pre-test and post-test scores for the experimental class and the control class. In the experimental class the average score of the pre-test results was 57 and the average post-test score was 94, the learning outcomes of experimental class students experienced an increase in score of 3.7. In the control class the average score of the pretest results was 57 and the average score of the posttest results was 84. Student learning outcomes in the control class experienced an average increase of 2.7.

Keywords: *Method, Role Playing, Learning outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini latarbelakangi oleh peserta didik yang mengalami hasil belajar yang dibawah KKM dan metode pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan inovatif, penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama PGII 2 Kota Bandung yang bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf menggunakan metode pembelajaran role playing. Rumusan masalah menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Quasi Eksperiment. Hasil penelitian menunjukkan kondisi awal bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran role playing pada kelas kontrol VIIA dan kelas eksperimen VIIB cenderung belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada pertemuan 1 adalah 57 dan pertemuan 2 adalah 65. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol pada pertemuan 1 adalah 57 dan pertemuan 2 adalah 62. Selanjutnya kondisi hasil belajar setelah menggunakan metode pembelajaran role playing dalam materi ikhlas, sabar dan pemaaf berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil pre-test adalah 57 dan nilai rata-rata posttest adalah 94, hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai sebesar 3.7. Pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil pretest adalah 57 dan nilai rata-rata hasil posttest adalah 84. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata 2.7.

Kata Kunci: *Metode, Role Playing, Hasil belajar.*

A. Pendahuluan

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD Dasar Negara RI 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggapan terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional sebagaimana tertera di atas, diharapkan berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta dapat berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas No.20/2003).

Salah satu faktor terpenting bagi keberhasilan sistem pendidikan adalah proses pengajaran. Rencana belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh rencana belajar yang baik pula. Dalam bentuknya yang paling mendasar, pendidikan adalah pertukaran antara guru dan siswa selama proses pembelajaran (Hariani, 2019)

Permasalahan yang terdapat pada pendidikan di Indonesia menghadapi masalah lemahnya proses pembelajaran. Karena proses pembelajaran hanya terfokus pada kemampuan mengingat. Secara alami, siswa menjadi pasif dan bosan dengan pembelajaran tradisional karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pengajaran seperti ini tidak efektif karena tidak membekali siswa dengan alat yang mereka perlukan untuk menjadi kreatif, aktif, dan mandiri. Dalam kegiatan pendidikan, guru seringkali kurang dalam menekankan strategi, teknik, dan metode yang selaras dengan materi yang diajarkan. Artinya, proses pembelajaran siswa-guru dan seluruh sekolah dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Secara umum peran guru dalam pembelajaran sangat penting, karena guru merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan pembelajaran. Ada beberapa faktor-faktor yang perlu diperhatikan seperti usia siswa, tingkat perkembangan minat dan kebutuhan khusus ketika memilih metode pembelajaran yang efektif.

Penentuan metode pembelajaran yang tepat merupakan hal penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penentuan metode pembelajaran memerlukan metode yang tepat karena dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajarannya dengan lebih efektif. Pendidik dapat menentukan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswanya dan sesuai karakteristik materi yang diajarkan. Selain itu, menentukan metode pembelajaran yang tepat membantu pendidik mengatasi masalah yang mungkin dihadapi siswa selama pembelajaran, seperti kesulitan mengingat informasi atau memahami konsep tertentu. Pada dasarnya, pembelajaran yang berkualitas ialah pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan strategi, teknik dan metode pembelajaran yang menarik, efektif dan kreatif, dengan komponen-komponen tersebut terutama berfokus pada partisipasi aktif siswa (*student centered*) (Awaliyani, 2022)

Pendidikan Agama Islam di sekolah merupakan salah satu pendidikan formal. Disebut dengan pendidikan formal karena proses penyelenggaraannya dilakukan secara sistematis, terkendali, dan mempunyai pedoman tetap yang diikuti di setiap sekolah dan tidak diubah oleh pemerintah. Oleh karena itu, PAI di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh setiap anak mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan agama itu diberikan sejak dini berpengaruh terhadap berbagai hal bagi diri seseorang baik kepribadian maupun sikap dan perilaku (Muhaemin, 2013)

Dalam program pembelajaran PAI, guru merupakan faktor penting yang mungkin mempengaruhi interaksi kelas. Interaksi semacam ini mungkin terjadi antara guru dan siswa atau antara siswa dan siswa. Salah satu cara untuk mengidentifikasi siswa yang aktif di lingkungan kelas. Hal ini dapat terwujud jika guru dapat memberikan metode pembelajaran yang menarik dan kreatif kepada siswa (Sitti Fatima, 2019)

Salah satu metode pendidikan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif (*student centered*) adalah bermain peran atau dikenal dengan pembelajaran berbasis permainan. Metode ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dengan mendorong mereka untuk melakukan refleksi terhadap peristiwa sejarah, peristiwa saat ini, atau peristiwa masa depan yang mungkin mereka temui (Abdul Majid, 2013)

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGII 2 Kota Bandung mengatakan bahwasannya sekolah telah menerapkan berbagai macam metode pembelajaran seperti metode pembelajaran ceramah, metode pembelajaran demonstrasi, metode *role playing*, metode pembelajaran diskusi kelompok, metode pembelajaran tanya jawab dan masih banyak metode pembelajaran lainnya dimata pelajaran yang lain seperti biologi, inggris dan lainnya. Dari berbagai metode pembelajaran yang telah diterapkan di SMP PGII 2 Kota Bandung termasuk kepada metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru dari mata pelajaran yang lainnya termasuk kepada mata pelajaran PAI. Namun demikian, dalam pelaksanaannya ini hanya baru kelas XI yang sudah memakai metode pembelajaran *role playing* dan untuk kelas VII belum pernah memakai metode pembelajaran *role playing* yang justru peserta didik kelas VII ini masih dikatakan masa peralihan dari SD ke SMP. Maka demikian, harus memilih metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Dilihat dari latar belakang di atas maka terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat ditetapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP PGII 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana kondisi setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana efektivitas belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung?

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut:

1. Kondisi awal sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung.
2. Kondisi setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung.
3. Hasil efektifitas belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung.

B. Metodologi Penelitian

Dalam kerangka penelitian ini, pendekatan yang diterapkan adalah kuantitatif dengan studi kasus sebagai sejenisnya, dalam penelitian menggunakan desain peneliti gunakan yaitu quasi experimental design jenis NonEquivalent control grup design dimana peneliti tidak melakukan randomisasi dalam penentuan subjek kelompok penelitian. Adapun dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat dimana variabel bebas yang ada dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing* dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengolah data ketuntasan individu, ketuntasan secara klasikal, dan pengolahan hasil tes. Adapun analisis inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis..

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh merupakan data kelas VII SMP PGII 2 Kota Bandung sebagai subjek dan populasi penelitian. Pada deskripsi data ini akan diuraikan data-data yang meliputi variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa yang datanya telah peroleh peneliti saat penelitian dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui efektivitas dari variabel independen (X) yaitu metode pembelajaran *role playing*. Berikut adalah hasil dari penelitian ini:

Kondisi awal sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP PGII 2 Kota Bandung

Kondisi awal sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* dilihat dalam pretest. Data pretest adalah pengambilan data yang dilakukan sebelum metode pembelajaran *role*

playing dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan hasil pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Kelas kontrol

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pre-Test Kelas Kontrol Pertemuan 1-2

Pertemuan	Total	Rata-rata	Persentase (%)
1	1633	57	58,3%
2	1809	65	64,6 %

2. Kelas Eksperimen

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen Pertemuan 1-2

Pertemuan	Total	Rata-rata	Persentase (%)
1	1606	57	57,3%
2	1729	62	61,7 %

Berdasarkan hasil penelitian, kondisi awal sebelum diterapkan metode pembelajaran pada masing-masing sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen ini kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan yang berbeda. Dengan data hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berupa hasil *pretest*. Data hasil pretest kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan sebanyak 2x pertemuan dengan rata-rata nilai kelas kontrol pada pertemuan pertama terdapat pada nilai 58 sedangkan rata-rata kelas kontrol pada pertemuan kedua terdapat pada nilai 65. Selanjutnya apabila dibandingkan nilai kelas eksperimen pada pertemuan pertama mendapat rata-rata nilai 57 sedangkan rata-rata nilai dipertemuan kedua 62. Hasil rata-rata pretest siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sama sama tidak mencapai nilai ketuntasan pada nilai pretest. pretest tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing*.

Kondisi setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung

Kondisi setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang diperlakukan kepada kelas eksperimen yaitu kelas VII B. Dari data hasil belajar kelas eksperimen menggunakan berupa nilai *posttest*. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini didukung dengan data hasil *posttest* siswa. Berikut hasil perhitungan hasil pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Kelas kontrol

Rekapitulasi Hasil Post-Test Kelas Kontrol Pertemuan 1-2

Pertemuan	Total	Rata-rata	Persentase (%)
1	2175	78	77,6%
2	2357	84	84,1%

2. Kelas Eksperimen

Rekapitulasi Hasil Post-Test Kelas Eksperimen Pertemuan 1-2

Pertemuan	Total	Rata-rata	Persentase (%)
1	2115	75	75,5%
2	2647	94	94,5%

Pada 2x pertemuan *posttest* dengan penjelasan materi ikhlas, sabar dan pemaaf

menggunakan metode *role playing* yang dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan ini. Dilihat dari data hasil posttest kelas eksperimen yang dilakukan 2x pertemuan dengan diberikan soal sebanyak 30 soal pilihan ganda dengan isi materi ikhlas, sabar dan pemaaf ini memperoleh nilai rata-rata hasil belajar diatas standar KKM (70) dengan jumlah rata-rata 94.

Efektivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung

Efektivitas pendidikan merupakan ukuran kinerja suatu sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan, oleh karena itu sangat penting untuk memiliki program pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan kinerja siswa di kelas. Selain itu, metode pengajaran efektif yang digunakan juga cukup penting. Sebab, sepanjang proses peer education, peserta didik akan mendapat dukungan dan dorongan untuk tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu, siswa perlu mendapatkan bimbingan, dukungan, dan sumber daya berupa kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif, dan menantang (Rohmawati, 1972)

Untuk membuktikan kebenaran dari ada tidaknya efektivitas metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP, maka dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu. Tetapi, sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas untuk membuktikan apakah sampel yang di gunakan dari populasi berdistribusi normal atau tidak, selanjutnya uji homogenitas untuk membuktikan apakah sampel yang digunakan itu homogen atau tidak.

Hasil uji normalitas hasil pre-test pada pertemuan-1 pada kelas kontrol terdapat nilai signifikan 0,74 dan nilai signifikan pada kelas kontrol pada pertemuan-2 adalah 0,065, artinya nilai signifikan pada pertemuan-1 dan pertemuan-2 berdistribusi normal karena $> 0,05$. Pada pertemuan-1 pada kelas eksperimen adalah 0,11 dan nilai pertemuan-2 adalah 0,046, artinya nilai pada pertemuan-1 dan pertemuan-2 berdistribusi normal karena $> 0,05$. Selanjutnya hasil uji homogenitas $0,052 > 0,05$ artinya bersifat homogen. Dan yang terakhir adalah hasil uji hipotesis adalah $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian, Dapat dikatakan bahwa data kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan kedua kelompok yang dimaksud berasal dari variasi yang homogen. dan uji hipotesis yang dihasilkan $< 0,05$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat metode pembelajaran *role playing* yang efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII pembelajaran ikhlas, sabar, dan pemaaf di SMP PGII 2 Bandung.

Umpan balik positif dari siswa mengenai teknik bermain peran. Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa tanggapan mereka terhadap teknik bermain peran ini cukup akurat. Antusiasme dan semangat siswa cukup tinggi ketika melihat semakin banyaknya siswa yang bertanya atau mengemukakan pendapatnya.

Dengan demikian, hubungan antara guru dan siswa menjadi lebih positif dan timbul semangat di kalangan siswa untuk belajar. Penggunaan *role-playing* sebagai metode pengajaran dapat meningkatkan keinginan belajar siswa dan hasil belajarnya pada mata pembelajaran PAI materi ikhlas, sabar dan pemaaf. Siswa dalam menerima materi lebih mudah dan lebih diingat karena siswa terlibat aktif atau terlibat langsung secara fisik atau non fisik dalam pembelajaran dan hal inilah yang memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi ikhlas, sabar dan pemaaf sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih terdapat siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai rata-rata kelas eksperimen pada hasil pre-test pertemuan 1 adalah 57 dan pertemuan 2 adalah 65. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol pada hasil pre-test pertemuan 1 adalah 57 dan pertemuan 2 adalah 62.
2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

materi ikhlas, sabar dan pemaaf mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil nilai rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil pre-test adalah 57 dan nilai rata-rata hasil post-test adalah 94, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 3.7. Pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil pre-test adalah 57 dan nilai rata-rata hasil post-test adalah 84, hasil belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 2.7. Artinya nilai eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol.

3. Metode pembelajaran *role playing* memberikan efektivitas yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada kelas eksperimen $0.008 > 0.05$ dan pada kelas kontrol $0.0010 > 0.05$,
4. artinya nilai signifikan pada hasil post-test kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas adalah $0.052 > 0.05$, yang artinya hasil post-test bersifat homogen. Dan yang terakhir adalah hasil hipotesis atau uji-t diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Dari hasil uji prasyarat tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas yang signifikan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka hasil uji hipotesis dalam penelitian ini diterima, yakni adanya efektivitas metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi ikhlas, sabar dan pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung.

Acknowledge

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Ikhlas, Sabar dan Pemaaf di SMP PGII 2 Kota Bandung” berhasil diselesaikan dengan baik. Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari banyak pihak, oleh karena itu, perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, kedua orangtua, keluarga, Dr. H. Aep Saepudin, Drs., M.Ag. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa mendukung, membimbing, dan mengarahkan dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikannya penelitian ini, Dr. Nadri Taja, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan perhatian, pengarahan, dan motivasi dengan sepenuh hati hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, serta para sahabat dan rekan peneliti yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Abdul Majid, M. Pd. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung.
- [2] Awaliyani, S. A. (2022). IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PENYELENGGARAAN JENAZAH KELAS XI DI SMAN 1 ROGOJAMPI BANYUWANGI SKRIPSI KELAS XI DI SMAN 1 ROGOJAMPI BANYUWANGI. *Jurnal Gigilib.Uinkhas.Ac.Id*.
- [3] Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- [4] Muhaemin, S. (2013). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Materi Penyelenggaraan Jenazah dalam Fiqih kelas X MAN 1 Parepare. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- [5] Muhamad Azin, & Eko Subiantoro. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>
- [6] Rohmawati, A. (1972). *Jurnal Pendidikan Usia Dini (Efektivitas Pembelajaran)*. *Simulation & Games*, 3(2), 203–218. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>
- [7] Sitti Fatima, (2019). (2019). *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Palopo*.