



## Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Sitti Holifah<sup>1\*</sup>, Moh. Dasuki<sup>1</sup>, Siti Nur Sa'idah<sup>2</sup>, Rafeah Husni<sup>3</sup>

<sup>1</sup> UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup> SMP Negeri 1 Kencong, Jawa Timur, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

\*Corresponding author: [sittiholifah259@gmail.com](mailto:sittiholifah259@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui model pembelajaran *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V SD Negeri 2 Kalimas, Besuki, Situbondo. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi zakat fitrah serta kemampuan simulasi proses pembayaran zakat fitrah. Pada siklus I, skor rata-rata ketuntasan belajar mencapai 79,5 dan meningkat menjadi 87,5 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi zakat fitrah.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Role playing, Kalimas, Besuki, Situbondo

### Abstract

*This Classroom Action Research (CAR) aims to improve student learning outcomes in Islamic Education and Character Development by implementing the role-playing model on the topic of zakat fitrah for fifth-grade students at SD Negeri 2 Kalimas, Besuki, Situbondo. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 10 fifth-grade students. Data was collected through learning achievement tests, observation, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results show that the role-playing model enhances students' understanding of zakat fitrah and their ability to simulate the process of zakat payment accurately. In Cycle I, the mastery score reached 79,5, which increased to 87,5 in Cycle II. This indicates that the role-playing model is effective in improving learning outcomes on zakat fitrah material.*

**Keywords:** Religious and Moral Education, Learning Outcomes, Role playing, Kalimas, Besuki, Situbondo

## PENDAHULUAN

Sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, tujuan ini sulit tercapai tanpa adanya mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai

### History:

Received : October 7, 2024  
Revised : December 19, 2024  
Accepted : December 25, 2024  
Published : February 19, 2025

**Publisher:** UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



keagamaan (Nadiyah et al., 2024; Salamun & Sauri, 2023; Pratiwi et al., 2022; Nurandriani & Alghazal, 2022). Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik. Salah satu materi penting dalam kurikulum PAI adalah zakat fitrah, yang menjadi bagian dari rukun Islam (Hidayatulloh & Mardiyah, 2022). Materi zakat fitrah tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan kepada siswa. Namun, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 2 Kalimas, Kecamatan Besuki, Kabupaten Situbondo, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada materi zakat fitrah belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini ditandai dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dan penerapan zakat fitrah dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan proses pembelajaran tercermin dari hasil belajar siswa yang baik, sehingga pencapaian ini menjadi hal penting dalam kegiatan belajar-mengajar (Nasution et al., 2023). Peningkatan kualitas pembelajaran siswa menjadi salah satu tujuan utama pendidikan, yang tercermin dalam hasil belajar sebagai indikator keberhasilan proses tersebut (Khotimah et al., 2024).

Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar ini adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton dan berfokus pada penyampaian teori semata, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Metode ceramah yang dominan membuat siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi zakat fitrah. Sejalan dengan pendapat Muhibbin syah bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan siswa secara aktif, baik dalam proses berpikir maupun dalam tindakan, agar pemahaman konsep dapat terinternalisasi dengan baik. Metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka (Khalik et al., 2024).

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa adalah model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Model ini melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan melalui pengalaman langsung (Berdiyeva, 2023; Crisianita & Mandasari, 2022; Piscitelli, 2020). Selain itu, model *role playing* juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Chen & Wu 2023; Huda et al., 2022; Arifin, 2021; Saptono et al., 2020). Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan siswa dalam skenario pembelajaran yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam peran yang mereka mainkan. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Susanto (2013), yang menyatakan bahwa model *role playing* dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa mempraktikkan langsung materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan dan kajian pustaka tersebut, peneliti

tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V SD Negeri 2 Kalimas, Kecamatan Besuki, Kabupaten Situbondo, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 2 Kalimas, Kecamatan Besuki, Kabupaten Situbondo, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi zakat fitrah. Siswa cenderung kurang memahami konsep zakat fitrah secara menyeluruh dan kesulitan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar yang masih rendah dan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan dominan bersifat teoritis, seperti metode ceramah, sehingga siswa kurang termotivasi dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Pembatasan Masalah yang diteliti difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kalimas dalam materi zakat fitrah melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Model ini dipilih karena memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa melalui simulasi dan pengalaman langsung.

## **METODE**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran pada materi zakat fitrah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. PTK dianggap efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam pembelajaran melalui proses siklus yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Kalimas, Kecamatan Besuki, Kabupaten Situbondo, selama tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek 10 siswa kelas V. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami konsep zakat fitrah.

Penelitian ini dijalankan melalui tiga siklus, masing-masing berlangsung selama satu minggu, dengan setiap pertemuan berdurasi 2 x 35 menit. Siklus ini bertujuan mengoptimalkan proses pembelajaran dengan mengevaluasi dan menyempurnakan strategi pembelajaran secara bertahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis *role playing* dan menyiapkan skenario simulasi beserta alat bantu pembelajaran visual, seperti tabel dan grafik untuk memudahkan siswa memahami konsep zakat fitrah. Dalam *role playing*, siswa mengambil peran sebagai muzakki (pemberi zakat), amil (pengelola zakat), dan mustahik (penerima zakat), yang bertujuan untuk mempromosikan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (Arends, 2012).

Tahap observasi melibatkan penggunaan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa, yang diukur berdasarkan partisipasi aktif, kolaborasi antar siswa, serta tingkat pemahaman terhadap materi. Observasi ini dilakukan secara sistematis dan objektif dengan kolaborasi

bersama seorang guru yang membantu merekam data. Setelah setiap siklus selesai, refleksi dilaksanakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan, mengidentifikasi hambatan, dan menentukan strategi perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik triangulasi digunakan dalam validasi data, yakni dengan membandingkan hasil dari tes, observasi, dan wawancara untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap dampak pembelajaran *role playing* (Creswell, 2012). Diskusi reflektif dengan kolaborator juga dilakukan untuk meningkatkan objektivitas hasil penelitian.

Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, lembar observasi, dan wawancara. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi zakat fitrah setelah setiap siklus, dengan soal-soal yang mencakup aspek definisi, waktu pelaksanaan, jumlah yang harus dikeluarkan, serta penerima zakat (Anderson & Krathwohl, 2001). Lembar observasi mencatat indikator keterlibatan aktif seperti antusiasme, partisipasi, dan kerjasama selama proses simulasi *role playing*. Wawancara juga dilakukan untuk menggali pandangan siswa tentang proses pembelajaran yang mereka alami serta pemahaman mereka terhadap materi setelah mengikuti simulasi.

Dalam analisis data, pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Data kualitatif, yang diperoleh dari observasi dan wawancara, dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif menggunakan pengkodean untuk mengidentifikasi pola pemahaman dan keterlibatan siswa yang berubah dari satu siklus ke siklus berikutnya (Saldaña, 2016). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila setidaknya 70% siswa mencapai nilai di atas KKM, dan keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran *role playing* mencapai minimal 75% dari keseluruhan siswa di setiap siklus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini melibatkan tiga siklus tindakan yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kalimas dalam memahami zakat fitrah melalui pendekatan *role playing*. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mengidentifikasi efektivitas metode ini terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.

#### *Siklus I*

Pada siklus pertama, implementasi *role playing* diikuti dengan tingkat keterlibatan siswa yang rendah. Sebagian besar siswa masih pasif dan cenderung hanya mengamati tanpa berpartisipasi aktif dalam simulasi. Hal ini disebabkan oleh ketidakbiasaan siswa terhadap metode pembelajaran baru, sehingga banyak siswa yang enggan terlibat langsung. Skor rata-rata hasil tes siswa pada siklus ini adalah 69, dengan mayoritas siswa belum memenuhi KKM yang ditetapkan. Observasi menunjukkan bahwa beberapa

siswa lebih aktif, tetapi secara keseluruhan, keterlibatan masih kurang memadai (Bandura, 1997).

### *Siklus II*

Pada siklus kedua, peningkatan terlihat pada keterlibatan siswa. Media visual, seperti tabel dan grafik, digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep perhitungan zakat fitrah, yang terbukti memudahkan pemahaman siswa. Pada tahap ini, partisipasi aktif siswa mulai meningkat, terutama pada siswa yang sebelumnya kurang aktif seperti Anisya Putri Renaldi dan Muhammad Rayhan, yang kini lebih terlibat dalam diskusi dan simulasi kelompok. Skor rata-rata hasil tes pada siklus ini meningkat menjadi 79,5 dengan lebih dari 70% siswa mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan *role playing* memberikan dampak positif pada pemahaman siswa (Schunk, 2012).

### *Siklus III*

Pada siklus ketiga, pemahaman dan keterlibatan siswa mengalami peningkatan signifikan. Siswa tidak hanya memahami perhitungan zakat fitrah tetapi juga peran sosial zakat dalam kehidupan nyata. Pada tahap ini, siswa melakukan simulasi penuh yang mencakup pengumpulan, pembayaran, dan penyaluran zakat fitrah kepada mustahik. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif dengan memimpin simulasi kelompok dan terlibat dalam diskusi distribusi zakat. Skor rata-rata hasil tes pada siklus ini mencapai 87,5, menunjukkan peningkatan konsisten dari siklus sebelumnya. Data ini mengindikasikan bahwa penerapan model *role playing* secara bertahap mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran zakat fitrah (Johnson & Johnson, 2014).

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan aktif siswa dan pemahaman mereka terhadap materi zakat fitrah melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada Siklus I, hasil pembelajaran masih relatif rendah, di mana siswa cenderung pasif dan belum terbiasa dengan pendekatan simulasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa dalam tahap awal pembelajaran berbasis pengalaman, siswa memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan metode baru. Pada tahap ini, siswa belum memiliki pemahaman yang baik tentang peran dan tanggung jawab mereka dalam simulasi, yang menyebabkan rendahnya skor hasil belajar pada tes di akhir siklus. Menurut Creswell (2012), tahap penyesuaian pada siklus awal dalam penelitian tindakan kelas merupakan hal yang wajar, terutama ketika metode pembelajaran yang diterapkan berbeda dari metode konvensional yang biasa digunakan siswa.

Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada Siklus II, di mana penggunaan media visual dan alat bantu pembelajaran lain memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa. Siswa mulai lebih terlibat dalam simulasi dan diskusi kelompok, sehingga pemahaman mereka tentang perhitungan zakat fitrah meningkat. Temuan ini mendukung teori

Prince (2004) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran secara langsung memengaruhi tingkat pemahaman mereka. Pada siklus ini, siswa seperti Anisya Putri Renaldi dan Muhammad Rayhan yang sebelumnya pasif, mulai menunjukkan partisipasi aktif setelah penggunaan media visual seperti grafik yang membantu mereka memahami perhitungan zakat fitrah. Bandura (1986) dalam teori pembelajaran sosial juga menekankan bahwa interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan simulasi yang lebih terstruktur dan adanya bimbingan guru, siswa dapat belajar melalui observasi dan pengalaman langsung dalam simulasi peran yang mereka lakukan.

Pada Siklus III, pembelajaran *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka. Siswa dilibatkan dalam simulasi lengkap tentang pengumpulan dan distribusi zakat fitrah kepada mereka yang berhak menerimanya (mustahik), yang mengajarkan mereka pentingnya tanggung jawab sosial. Hal ini selaras dengan konsep Profil Pelajar Pancasila, yang mengajarkan nilai gotong royong dan tanggung jawab sosial. Pembelajaran yang melibatkan peran sosial siswa, seperti simulasi zakat fitrah, dapat membentuk kesadaran sosial siswa yang lebih baik, di mana mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memahami pentingnya nilai-nilai keadilan dan kesejahteraan sosial. Siswa menunjukkan kepemimpinan dan keterlibatan aktif dalam simulasi ini, yang mencerminkan peningkatan keterampilan sosial mereka.

Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh refleksi yang dilakukan pada setiap siklus. Pada setiap akhir siklus, guru dan peneliti bersama-sama mengevaluasi kendala dan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), refleksi merupakan elemen penting dalam penelitian tindakan kelas karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama ketika metode ini dikombinasikan dengan media visual yang memudahkan pemahaman konsep abstrak seperti zakat fitrah. Metode pembelajaran aktif edukatif yang melibatkan gerakan dan media sangat bermanfaat bagi anak-anak dengan gaya belajar terkait (Cantika et al., 2024).

Model pembelajaran berbasis peran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan temuan Susanto (2013) yang menunjukkan bahwa simulasi dan pembelajaran aktif dapat membuat siswa lebih memahami konsep yang sulit, terutama ketika pembelajaran difokuskan pada konteks kehidupan nyata seperti zakat fitrah. Berdasarkan analisis hasil setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial dan kesadaran siswa akan pentingnya tanggung jawab sosial dalam kehidupan mereka.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kalimas pada materi zakat fitrah melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, baik dari segi pemahaman kognitif maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus pertama, keterlibatan siswa masih minim dan pemahaman mereka terhadap konsep zakat fitrah belum mendalam. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua dan ketiga, seperti penggunaan media visual dan bimbingan intensif, keterlibatan siswa meningkat dan pemahaman mereka terhadap materi pun semakin baik. Model *role playing* terbukti efektif karena memungkinkan siswa untuk belajar melalui simulasi nyata, yang memberi mereka pengalaman langsung dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik melalui pengalaman sosial aktif. Selain itu, simulasi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan empati terhadap tanggung jawab sosial dalam zakat fitrah. Penerapan refleksi pada setiap siklus juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengembangkan keterampilan sosial mereka.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulisan jurnal ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu selama proses ini. Kami mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Ketua LPTK yang telah memberikan dukungan penuh dalam penyusunan jurnal ini melalui program PPG Dalam Jabatan 2024. Terima kasih juga disampaikan kepada Koordinator Program Studi PPG yang telah memberikan fasilitas akademik yang memadai. Kami sangat menghargai bimbingan dari dosen pembimbing dan guru pamong yang telah memberikan banyak masukan berharga dalam penulisan jurnal ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri 2 Kalimas yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya. Tak lupa, kami menyampaikan apresiasi kepada seluruh panitia penyelenggara PPG Dalam Jabatan 2024 atas kerja keras dan dukungan yang telah diberikan sehingga proses penyusunan jurnal ini dapat berjalan lancar. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Kami berharap jurnal ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan, terutama dalam penerapan metode pembelajaran inovatif di pendidikan agama sekolah dasar.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Allyn & Bacon.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill Education.
- Arifin, E. L. (2021). Application of role playing techniques in improving the speaking ability of students. *Indonesian Journal of Learning and Instruction*, 4(1). <https://doi.org/10.25134/ijli.v4i1.4342>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman and Company.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Berdiyeva, S. (2023). The Importance of Role Playing Activities in Improving Learners' language Skills. *Modern Science and Research*, 2(9), 75-78. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8340797>
- Cantika, L., Umam, K., & Syamsuddin. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah dan Menghafal Surat Pendek melalui Metode Bermain Edukatif di TK Islam Terpadu Insan Kamil Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 32-46. Retrieved from <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/view/3>
- Chen, H. L., & Wu, C. T. (2023). A digital role-playing game for learning: Effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 3018-3030. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1916765>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson Education, Inc.
- Crisianita, S., & Mandasari, B. (2022). The Use of Small-Group Discussion to improve Students' speaking Skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(1), 61-66. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v3i1.1680>
- Hidayatulloh, M. S., & Mardiyah, M. (2022). Studi Komparasi KMA No. 183 Tahun 2019 Dengan KMA No. 165 Tahun 2014 Tentang Pedoman Kurikulum 2013 Materi PAI dan Bahasa Arab. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(1), 16-24. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v2i1.836>
- Huda, M. M., Kharisma, A. I., & Afifah, N. F. (2022). The influence of role playing learning model on learning outcomes of speaking skills in simple interviewing for fifth grade students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 117-124. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.135>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperation in the classroom* (9th ed.). Interaction Book Company.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University.
- Khalik, A., Royani, A., & Muafia, E. (2024). Peningkatan Pemahaman Rukun Iman melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) pada Siswa Kelas V SDN 5 Tanjung Kamal Situbondo. *Journal*

- of *Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 94–104. Retrieved from <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/view/17>
- Khotimah, I., Kholil, M., & Hasyim, N. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi di Kelas X.T SMA Fullday Al Muhajirin Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 81–93. Retrieved from <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/view/15>
- Nadiah, N., Fauzi, I., & Himmah, F. (2024). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Muhajirin Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 16–31. Retrieved from <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/view/1>
- Nasution, N.E.A., Al Muhdhar, M.H.I., Sari, M.S., & Balqis. (2023). Relationship between Critical and Creative Thinking Skills and Learning Achievement in Biology with Reference to Educational Level and Gender. *Journal of Turkish Science Education*, 20(1), 66-83. <https://doi.org/10.36681/tused.2023.005>
- Nurandriani, R., & Alghazal, S. (2022). Konsep pendidikan Islam menurut Ibnu Khaldun dan relevansinya dengan sistem pendidikan nasional. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 27-36. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v2i1.731>
- Piscitelli, A. (2020). Effective Classroom Techniques for Engaging Students in Role-Playing. *Teaching Innovation Projects*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.5206/tips.v9i1.10320>
- Pratiwi, W. O., Nurwahidin, M., & Sudjarwo, S. (2022). Menelaah Tujuan Pendidikan Indonesia Dari Perspektif Filsafat Barat dan Islam: Study Komparatif Pemikiran Plato dan Al-Ghazali. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 61-74. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i1.4099>
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. <http://dx.doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Salamun, A., & Sauri, S. (2023). Isu dan Masalah dalam Analisis Evaluasi dan Pengembangan Kebijakan Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.2859>
- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133-143. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.

- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.