

## Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Ekstrinsik Belajar PAI dan BP Siswa

Muldani Surya Dirja<sup>1</sup>, Indah Muliati<sup>2</sup>

[muldanisurya@gmail.com](mailto:muldanisurya@gmail.com)<sup>1</sup>, [indahmuliati@fis.unp.ac.id](mailto:indahmuliati@fis.unp.ac.id)<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received, May 8<sup>th</sup>, 2025

Revised, May 18<sup>th</sup>, 2025

Accepted, May 20<sup>th</sup>, 2025

#### Keywords:

*Penerapan, Model*

*Pembelajaran Role*

*Playing, Motivasi*

*Ekstrinsik, PAI dan BP*

#### Conflict of Interest:

None

#### Funding:

None

### ABSTRACT

*This study aims to determine the role playing learning model's application in increasing the extrinsic motivation of PAI and BP students in grade V at SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang. This research is motivated by the problem of lack of enthusiasm and motivation for students to learn, so a learning model is needed that can improve this. This study uses a qualitative method with a case study approach. Overall, the results of the analysis show: there are several steps to implement it, namely: teachers provide stimulus and explanations to students; teachers provide learning motivation to students; the teacher provides the script of the scenario in the form of a dialogue conversation to all students; the teacher frees students to choose their group mates; teachers ask students to discuss with each other, help and work together; Each group of students is required to role-play until the last group; the teacher discusses with students regarding the results of role-playing in each group and students' understanding of the story being acted out; the teacher conveys general conclusions and evaluations of learning outcomes; The teacher closed the learning and gave assignments to the students.*

**Corresponding Author: Muldani Surya Dirja**, Department of Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: [muldanisurya@gmail.com](mailto:muldanisurya@gmail.com), Phone Number: 085359901201



Copyright©2025, Author(s)

### 1. Pendahuluan

Motivasi merupakan hal penting dalam proses belajar dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku dari siswa. Di samping itu, motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Nihaya, 2024: 69-73).

Saiful Bahri Djamarah (2008) menjelaskan bahwa motivasi memang bukanlah segala-galanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Motivasi memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar harus dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam melakukan kegiatan yaitu belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Tidak ada siswa yang belajar tanpa adanya motivasi.

Model pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran karena model pembelajaran menjadi acuan atau pedoman bagi guru dan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran (Barus, 2019; Samala dkk, 2022: 2794-2808). Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang membimbing siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (Saefuddin dan Berdiati, 2016).

Terdapat beberapa jenis masalah belajar pada siswa di Sekolah Dasar (SD) yaitu kurangnya motivasi dalam belajar, siswa kurang semangat dalam belajar, mereka seperti tampak malas untuk belajar, dan bersikap atau berkebiasaan buruk. Banyak juga siswa yang kegiatan belajar sehari-harinya bersifat antagonistik seperti suka menunda dan mengulur waktu untuk mengerjakan tugas, benci kepada guru, tidak mau bertanya pada hal yang tidak dimengerti serta lain sebagainya (Ishayati, 2007: 5-21). Hal tersebut sama seperti kondisi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara awal dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) yaitu bapak D peneliti melihat bahwa banyak siswa yang kurang semangat belajar, kurang termotivasi belajar dan siswa tidak interaktif dalam belajar. Hal ini juga sesuai dengan penyampaian dari guru PAI dan BP tersebut bahwa banyak siswa yang kurang semangat belajar, kurang termotivasi belajar, dan siswa tidak interaktif dalam belajar.

Berdasarkan dari permasalahan yang terjadi pada siswa SD tersebut, maka model pembelajaran penting untuk diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena dengan model pembelajaran dapat menjadi acuan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan. Jika model pembelajaran ini tidak diterapkan, maka guru akan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran akan menjadi membosankan, siswa akan kurang semangat dan kurang termotivasi belajar karena pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi akibat dari tidak diterapkannya model pembelajaran yang menjadi panduan guru dalam mengajar di kelas.

Terdapat banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar terutama bagi siswa SD, yaitu diantaranya: model *take and give*, model *picture and picture*, model *mind mapping*, model *demonstration*, model *talking stick*, model *role playing*, model SQ3R, model *jigsaw*, model *problem solving*, dan model PBL (Rahman, 2018). Di antara banyaknya model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa SD yaitu

model pembelajaran *role playing*, model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa yang diikutsertakan untuk memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Model ini sangat menarik dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, interaktif siswa di kelas dengan memainkan peran yang telah ditetapkan oleh guru kepadanya serta dapat menghilangkan kebosanan dan rasa malas belajar para siswa. Penerapan model pembelajaran *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berpikir lebih kreatif dan aktif (Rachman dkk, 2019: 57-65).

Model pembelajaran *role playing* adalah tindakan di luar peranan yang telah ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah untuk menciptakan kembali gambaran historis masa lampau, peristiwa yang mungkin akan terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang yang berarti atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat dan waktu tertentu. Siswa bertindak menggambarkan atau memerankan kembali tindakan orang lain, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya tersebut (Hamalik, 2006).

Pembelajaran PAI dan BP adalah proses yang dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang ajaran Islam kepada para peserta didik. Tidak hanya sekedar mengeksplorasi aspek teoritis agama saja, pembelajaran PAI dan BP juga bertujuan untuk membentuk karakter, moralitas, serta etika yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI dan BP tidak hanya terbatas pada penulisan dan pemahaman teks-teks suci saja, tetapi juga melibatkan proses refleksi, diskusi, dan aplikasi praktis dalam kehidupan sosial serta pribadi siswa. Hal ini mencakup pengenalan terhadap prinsip-prinsip hukum Islam (fikih), nilai-nilai moral, sejarah Islam, serta aspek spiritualitas dan juga praktik ibadah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berupaya untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI dan BP siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang.

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar Agama Islam. Pembelajaran ini akan membantu dalam memaksimalkan kecerdasan yang dimiliki siswa, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap

lingkungannya (Mukhtar, 2003). Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan juga mengamalkan ajaran Islam dengan kegiatan bimbingan, pengajaran ataupun pelatihan yang telah ditentukan dalam mencapai suatu tujuan (Ernasari dan Sulaiman, 2023: 410-420).

Budi pekerti merupakan akumulasi dari cipta, rasa, dan karsa yang diakumulasikan ke dalam sikap, kata-kata dan tingkah laku. Budi pekerti menggambarkan sikap batin, yang dalam wawasan Keagamaan dikenal dengan sebutan akhlakul karimah (budi pekerti mulia). Sebuah perilaku baik seorang akan dikatakan sebagai budi pekerti baik apabila terpenuhi syarat-syaratnya, yaitu: (1) perbuatan dilakukan berulang-ulang, (2) perbuatan timbul dengan mudah tanpa dipikirkan merupakan suatu kebiasaan (Zainuddin, 2004).

Ada tiga tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu: (1) terwujudnya insan kamil, yaitu sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi, (2) terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi yaitu religius, budaya, dan ilmiah, dan (3) terwujudnya kesadaran fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut (Tafsir, 2017).

#### **b. Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada siswa di sekolah dasar. Model pembelajaran *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang (Damayanti, 2016: 87-97; Dewi dkk, 2023: 667-673).

Adapun tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran *role playing* antara lain: menetapkan tujuan pembelajaran, memilih peran atau karakter, mempersiapkan skrip atau skenario, memberikan instruksi dan penjelasan, melakukan pemanasan atau persiapan (*briefing*), melakukan aksi *role playing*, melakukan observasi dan pemantauan, melakukan diskusi dan refleksi (*debriefing*), memberikan umpan balik dan evaluasi (*debriefing*), serta mengaplikasikan pembelajaran (Akbar dkk, 2023).

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *role playing* ini yaitu 1) siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan, 2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan juga berkreasi, 3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah, 4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan juga dibina dengan sebaik-baiknya, 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain (Taringan, 2016: 102-112).

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, model pembelajaran *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan yaitu 1) sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, 2) banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan dalam pertunjukannya atau bermain peran, 3) memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit akan menjadi kurang bebas, dan 4) seringkali kelas lain terganggu oleh suara pemain (siswa) dan para penonton (siswa) yang terkadang bertepuk tangan serta lain sebagainya (Taringan, 2016: 102-112).

### **c. Motivasi Belajar**

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan juga reaksi untuk mencapai suatu tujuan (Kompri, 2016). Motivasi belajar adalah dorongan internal dan juga eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator ataupun unsur yang mendukung (Uno, 2009).

Adapun pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah 1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses serta hasil akhir, 2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebayanya, 3) mengarahkan kegiatan belajar, 4) membesarkan semangat dalam belajar, dan 5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan (Winarsih, 2009).

## **3. Metode**

Berdasarkan pada permasalahan yang akan dikaji peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang memfokuskan pada pemahaman dan juga interpretasi fenomena sosial melalui pengumpulan data yang tidak berbentuk angka atau statistik, seperti narasi, wawancara, dan observasi. Metode penelitian kualitatif biasanya lebih umum digunakan oleh akademisi humaniora, sosial, dan Agama yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena sosial secara lebih mendalam dan juga holistik (Darmalaksana, 2020: 1-6).

Penelitian studi kasus dilakukan guna untuk mempelajari secara intensif tentang interaksi lingkungan, posisi, serta keadaan lapangan suatu unit penelitian (misalnya unit sosial atau unit pendidikan) pada secara apa adanya, adapun subjek penelitiannya dapat berupa individu, masyarakat, ataupun institusi. Meskipun subjek penelitiannya relatif kecil. Namun demikian, fokus dan juga variabel yang diteliti cukup luas (Harahap, 2020).

Kemudian berikutnya peneliti akan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi langsung dengan guru PAI dan BP serta siswa kelas V SD menggunakan instrument penelitian, seperti dikatakan Stainback (1988), dengan melakukan wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih

mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan juga fenomena yang terjadi. Sumber data diambil dari dua puluh tiga orang informan yang terdiri dari dua puluh dua orang siswa kelas V dan satu orang guru PAI dan BP.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan bapak D selaku guru PAI dan BP pada tanggal 20 Januari 2025, berikut ini langkah-langkah yang dilakukan oleh guru PAI dan BP dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di antaranya:

##### 1) Guru Memberikan Stimulus dan Penjelasan Kepada Siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan pada tanggal 20 Januari 2025, peneliti melihat bagian pendahuluan pembelajaran diawali dengan guru memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa terkait makna, cara dan teknis model pembelajaran *role playing* hingga penjelasan terkait capaian dan tujuan pembelajaran juga disampaikan oleh guru sebelum memulai proses pembelajaran. Selanjutnya, stimulus yang diberikan bapak D dengan merangkul siswa melalui pemberian masukan dan pengertian kepada siswa terkait penting dan enaknya belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan bapak D selaku guru PAI dan BP pada tanggal 20 Januari 2025, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh guru PAI dan BP diawali dengan guru memberikan stimulus dan penjelasan terkait makna, cara dan teknis model pembelajaran *role playing* serta penjelasan tentang capaian dan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum proses penerapan model pembelajaran *role playing* dimulai. Hal ini terlihat ketika peneliti meminta modul ajar yang telah dibuat oleh bapak D dan juga buku ajar siswa pada tanggal 15 Januari 2025 yang dimana guru telah mempersiapkannya agar proses pembelajaran berjalan terstruktur. Stimulus dengan merangkul siswa juga dilakukan oleh guru PAI dan BP melalui pemberian masukan dan pengertian tentang penting dan enaknya belajar bermain peran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan para siswa pada tanggal 20 Januari 2025, bahwa para siswa kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang sangat suka dengan pembelajaran yang terdapat unsur bergerak di dalamnya, motivasi dari luar didapatkan siswa melalui guru karena guru memberikan masukan dan pengertian tentang penting dan enaknya belajar, sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat.

##### 2) Guru Memberikan Motivasi Belajar Kepada Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 20 Januari 2025, peneliti melihat bahwa setelah guru PAI dan BP (bapak D) memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa, bapak D kemudian memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan menyampaikan arti penting belajar dan memberikan nilai yang bagus serta *reward* bagi kelompok siswa yang bagus dalam bermain peran nantinya. Pada

saat itu siswa terlihat lebih semangat untuk mendapatkan nilai yang bagus dan *reward* dari bapak D, mereka terlihat mendengarkan motivasi dan hal yang disampaikan oleh bapak D dengan tertib serta tenang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pemberian motivasi sangat penting dalam menerapkan proses pembelajaran karena dengan adanya pemberian motivasi dari guru maka akan membuat keinginan belajar siswa menjadi lebih kuat. Oleh karena itu motivasi dari luar sangat diperlukan seperti motivasi dari guru, teman-teman dan orang tua siswa masing-masing agar siswa merasa didukung oleh orang-orang terdekat atau lingkungan sekitar mereka.



**Gambar 1. Pemberian Motivasi Belajar oleh Guru Kepada Siswa**

### 3) Guru Memberikan Teks Skenario Berupa Dialog Percakapan Kepada Seluruh Siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 20 Januari 2025, terlihat bahwa guru memberikan teks skenario berupa *print out* dari kisah “Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu” kepada seluruh siswa untuk memudahkan siswa membaca dan memahami kisah tersebut yang tentunya siswa dapat melakukan pengembangan dari kisah jika siswa ingin melakukannya, namun pengembangan tidak menjadi hal yang wajib karena yang terpenting adalah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Guru memberikan teks skenario tersebut kepada masing-masing atau per orang siswa sehingga setiap individu siswa dapat membaca dan memahami kisah, dengan membaca dan memahami kisah maka siswa akan dapat merencanakan penampilan yang terbaik dalam kegiatan bermain peran nantinya. Terlihat juga bahwa guru membolehkan siswa untuk berkreasi dalam bermain peran nantinya, hal ini dilihat oleh peneliti ketika ada siswa yang bertanya kepada bapak D dengan pertanyaan “Apakah boleh kami berkreasi dengan teks skenario ini dalam bermain peran nanti agar lebih terlihat bagus pak?” kemudian dijawab oleh bapak D “sangat boleh sekali, hal itu akan menjadi penambahan nilai jika kalian bisa melakukannya”. Hal tersebut tentunya akan membuat siswa lebih semangat dan termotivasi belajar untuk bisa menampilkan yang terbaik dalam kegiatan bermain peran nantinya.

### 4) Guru Membebaskan Siswa untuk Memilih Teman Sekelompoknya

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 20 Januari 2025, terlihat bahwa guru membebaskan siswa untuk memilih teman sekelompoknya

dimaksudkan agar ketika siswa berdiskusi dan bermain peran dengan temannya tidak merasa canggung, malu dan tidak merasa malas karena teman bermain peran mereka adalah teman yang mereka pilih sendiri sehingga akan membuat mereka senang, nyaman dan aktif dalam belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar siswa.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memilih teman sekelompoknya dengan jumlah kelompok adalah 5. Dikarenakan jumlah siswa kelas V ada 22 orang maka 1 kelompok diisi oleh 4 orang siswa dengan 2 kelompok lagi anggotanya berjumlah 5 orang. Pada saat guru membebaskan siswa untuk memilih teman kelompoknya peneliti melihat siswa sangat senang karena mereka bisa bermain peran dengan teman dekatnya di kelas. Waktu yang diberikan guru untuk siswa membentuk kelompok dan duduk secara berkelompok adalah 3 menit.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa guru membebaskan siswa untuk memilih teman kelompoknya masing-masing dimaksudkan agar siswa bisa lebih semangat dan termotivasi dalam bermain peran sehingga tidak ada siswa yang malu atau canggung nantinya, selain itu juga dikarenakan tuntutan dari kurikulum merdeka yang mengharuskan proses pembelajaran berpusat pada siswa.

#### 5) Guru Meminta Siswa untuk Saling Diskusi, Membantu dan Bekerja Sama

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 20 Januari 2025, peneliti melihat bahwa guru meminta siswa untuk saling berdiskusi, saling membantu antar kelompok siswa dan saling bekerja sama agar para siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar karena pengaruh dari temannya. Ketika proses ini berlangsung terlihat banyak siswa yang antusias dan semangat dalam belajar karena diantara mereka saling membantu temannya yang belum terlalu memahami materi atau teknis model pembelajaran *role playing*.

Para siswa saling berdiskusi terkait cara mereka akan melakukan permainan peran, kemudian dengan sedikit mengeluarkan suara para siswa berdiskusi bersama. Para siswa sangat fokus terhadap diskusi mereka sambil saling memberikan argumen mereka kepada teman sekelompoknya masing-masing sehingga membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa proses diskusi yang dilakukan oleh siswa berdasarkan instruksi guru adalah untuk membuat siswa menjadi lebih interaktif dan termotivasi belajar. Melalui bantuan teman siswa masing-masing maka akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar, karena biasanya siswa SD akan menirukan yang dilakukan temannya sehingga jika temannya belajar maka siswa yang lain juga akan ikut belajar begitupun sebaliknya apabila temannya tidak belajar maka siswa yang lain juga akan terpengaruh.

#### 6) Setiap Kelompok Siswa Diharuskan Bermain Peran sampai Kelompok yang Terakhir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 20 Januari 2025, peneliti melihat bahwa pada bagian penampilan bermain peran, diawali dengan guru meminta kelompok 1 untuk tampil bermain peran terlebih dahulu di kelas. Pada saat kelompok 1 melakukan bermain peran, guru melihat dan menyimak permainan peran yang dilakukan oleh siswa dengan tujuan agar guru dapat menilai dan mengevaluasi hasil penampilan bermain peran dari kelompok 1. Sebelum bermain peran, kelompok 1 terlihat menyiapkan alat penunjang dalam memperagakan kisah "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu". Alat penunjang yang siswa gunakan seperti mangkuk, penggaris, pena, pensil, dan penghapus papan tulis. Adapun alat-alat penunjang tersebut digunakan untuk adegan memasak pada kisah yang diperankan oleh siswa.

Kelompok 1 sampai kelompok 3 tampil bermain peran pada pertemuan 1 hari senin yaitu tanggal 20 Januari 2025, sedangkan kelompok 4 sampai kelompok 5 tampil pada tanggal 03 Februari 2025. Pada saat kelompok 1 tampil mereka menyiapkan alat penunjang seperti kertas *print out* kisah "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu" kemudian kotak alat tulis sebagai peragaan seolah-olah mereka membawa bahan makanan seperti dalam kisah Umar tersebut. Selanjutnya setelah kelompok 1 selesai, bapak D meminta kelompok 2 tampil dalam bermain peran yang dimana sama halnya dengan kelompok 1 yaitu para siswa juga diperhatikan penampilannya oleh bapak D. Kelompok 2 memakai alat penunjang seperti penggaris, kotak alat tulis, dan mangkuk dalam memperagakan seperti orang yang sedang memasak sebagaimana yang ada pada kisah Umar. Setelah kelompok 2 selesai tampil, kemudian bapak D meminta kelompok 3 untuk tampil bermain peran di kelas sambil diperhatikan oleh bapak D. Kelompok 3 ini mereka menggunakan alat penunjang seperti mangkuk, penggaris, pena, pensil, dan penghapus papan tulis. Setiap kelompok diberi waktu tampil oleh bapak D selama 17 menit kurang lebih dengan alokasi waktu jam pelajaran 2 x 35 menit, sehingga pembelajaran lebih dapat termanajemen dengan baik. Pada 15 menit awal digunakan bapak D untuk memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa tentang teknis model pembelajaran *role playing*.

Setelah kelompok 1 sampai kelompok 3 tampil bermain peran, dikarenakan waktu jam pelajaran sudah habis dan sudah disesuaikan dengan rencana yang dilakukan bapak D. Peneliti melihat pembelajaran diakhiri terlebih dahulu oleh bapak D pada hari senin tanggal 20 Januari 2025 tersebut, yang dimana akan dilanjutkan kembali pada pertemuan 2 di hari senin tanggal 03 Februari 2025.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 03 Februari 2025, peneliti melihat bahwa pembelajaran dilanjutkan dengan pembukaan seperti ucapan salam oleh guru kepada siswa, guru mengecek kehadiran siswa dan kemudian guru meminta kelompok 4 untuk tampil bermain peran. Kelompok 4 ini menggunakan alat penunjang seperti buku, penggaris dan mangkuk untuk adegan memasak dan mengangkat bahan makanan seperti pada kisah Umar tersebut. Setelah kelompok 4 tampil, selanjutnya giliran kelompok 5 untuk tampil bermain peran. Dimana guru meminta kelompok 5 untuk tampil bermain peran selama kurang lebih 17 menit.

Kelompok 5 pun tampil bermain peran selama 17 menit sambil diperhatikan oleh bapak D.

7) Guru Berdiskusi dengan Siswa Terkait Hasil Bermain Peran Masing-Masing Kelompok dan Pemahaman Siswa Terkait Kisah yang Diperankan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 03 Februari 2025, peneliti melihat bapak D mulai membuka diskusi dengan meminta siswa dari kelompok 1 untuk memberikan pendapatnya tentang penampilan siswa dari kelompok yang lain dan begitu seterusnya sampai seluruh siswa memberikan pandangannya tentang penampilan kelompok siswa lainnya. Selanjutnya bapak D yang memberikan pandangan terhadap penampilan seluruh kelompok siswa. Bapak D kemudian melanjutkan diskusi dengan bertanya kepada siswa terhadap yang mereka pahami dari kisah "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu" yang telah mereka perankan baik dari segi hikmah kisah, watak dari tokoh yang ada dalam kisah dan makna atau pelajaran yang didapat dari kisah.

Terlihat siswa sangat antusias dalam berdiskusi dengan bapak D, mereka sangat semangat dalam memberikan pendapatnya tentang penampilan bermain peran dari temannya yang lain. Siswa juga sangat antusias ketika mencoba menjawab pertanyaan dari bapak D terkait dengan materi kisah yang telah mereka perankan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa siswa sangat antusias ketika proses diskusi berlangsung, baik itu diskusi terkait hasil bermain peran dari masing-masing kelompok siswa maupun diskusi dalam menjawab pertanyaan dari guru PAI dan BP. Para siswa sangat antusias memberikan pendapatnya tentang hasil bermain peran dari temannya yang lain dan siswa sangat antusias menjawab pertanyaan dari guru PAI dan BP terkait dengan materi kisah "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu".

8) Guru Menyampaikan Kesimpulan Umum dan Evaluasi dari Hasil Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 03 Februari 2025, peneliti melihat pada bagian ini guru menyampaikan kesimpulan secara keseluruhan terkait hikmah, makna, pelajaran, watak tokoh, serta hal yang baik dan buruk dalam kisah agar siswa semakin memahami kisah dan agar pemahaman siswa tidak salah terhadap kisah yang telah mereka pahami dan perankan tersebut. Selain itu, guru juga memberikan evaluasi berupa masukan dan penilaian kepada seluruh kelompok siswa agar siswa dapat lebih baik lagi dalam bermain peran untuk kedepannya.

Peneliti melihat pada saat guru menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dari kisah "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu" siswa mendengarkan dengan tertib dan tenang sehingga kelas terlihat kondusif dan guru dapat menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dengan aman dan nyaman.

9) Guru Menutup Pembelajaran dan Memberikan Tugas Kepada Siswa

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 03 Februari 2025, peneliti melihat bahwa bapak D menutup pembelajaran dengan lafadz hamdalah dan berdoa bersama serta memberikan tugas sesuai modul ajar yang sebelumnya telah dibuat oleh bapak D agar semakin menambah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran serta semakin meningkatkan motivasi belajar PAI dan BP siswa kelas V melalui model pembelajaran *role playing* yang telah diterapkan.

Adapun hasil dari penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PAI dan BP di kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang ditemukan bahwa banyak siswa yang bahagia dalam belajar, motivasi belajar siswa juga semakin meningkat yang awalnya banyak siswa yang tidak terlalu aktif dan interaktif akan tetapi setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* ini siswa menjadi semakin aktif dan interaktif belajar di kelas serta pembelajaran menjadi lebih hidup.

Peneliti juga mewawancarai para siswa kelas V yang berjumlah 22 orang sebagai informan dengan memfokuskan pertanyaan pada beberapa aspek seperti pemahaman siswa tentang model pembelajaran *role playing*, perasaan siswa ketika penerapan model pembelajaran *role playing* berlangsung, perubahan motivasi dan semangat belajar PAI siswa yang berasal dari luar (motivasi belajar ekstrinsik), peningkatan partisipasi belajar dalam kelas, pemahaman akan materi pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara peneliti dengan para siswa pada tanggal 03 Februari 2025, didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI dan BP yang dilakukan oleh bapak D terbukti efektif dan efisien agar membuat siswa menjadi lebih senang, semangat dan termotivasi dalam belajar yang dimana semua itu datangnya berasal dari faktor luar seperti guru, teman-teman maupun orang tua para siswa itu sendiri. Semua itu terlihat ketika siswa sangat antusias dalam proses belajar mengajar di kelas dan juga terlihat dari siswa memahami materi yang sedang dipelajari ketika proses pembelajaran berlangsung, kemudian keberhasilan pembelajaran ini juga dapat dilihat dari jawaban para siswa yang positif terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI dan BP. Banyak siswa yang lebih suka dengan model pembelajaran *role playing* dalam belajar di kelas karena menyenangkan yang dimana siswa bebas mengekspresikan dirinya dalam memerankan tokoh dari kisah "Umar bin Khattab dan wanita pemasak batu".

Terdapat perangkat pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik pada penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh guru PAI dan BP di kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang yaitu dengan adanya modul ajar, buku ajar PAI dan BP siswa, capaian pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan konsep kurikulum merdeka.



Gambar 3. Modul Ajar Fase C PAI dan Budi Pekerti



Gambar 4. Bahan Ajar Siswa Kelas V PAI dan Budi Pekerti

Penerapan merupakan tindakan yang dilakukan baik itu secara individu maupun kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam suatu keputusan. Sedangkan menurut Afi Pamawi mengemukakan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Pamawi, 2020). Kemudian menurut Supriyati menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu permainan yang memerankan tokoh atau benda sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan daya imajinasi serta suatu penghayatan tentang kegiatan yang telah dilaksanakan (Rumilasari, 2016).

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara kondusif untuk menciptakan efektivitas dan efisiensi pengajaran dengan cara memerankan tokoh ataupun benda sekitar siswa serta dapat menumbuhkan daya imajinasi pada siswa.

Penerapan proses-proses tersebut tentunya tidak terlepas dari tujuan-tujuan yang akan dicapai, berdasarkan hasil dari analisis penelitian, tujuan dari penerapan model pembelajaran *role playing* dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V di

SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang adalah agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, menumbuhkan sikap tanggung jawab pada diri siswa, melatih siswa dalam pengambilan keputusan dengan baik dan benar, menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa ketika tampil di depan teman-temannya serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Hal di atas senada dengan pendapat Endraswara yang menjelaskan bahwa tujuan penerapan model pembelajaran *role playing* meliputi mengembangkan kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa, membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman dengan benar serta mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri (Puspitasari, 2015). Sedangkan menurut Syaiful, tujuan dari penerapan model pembelajaran *role playing* adalah siswa dapat menghargai perasaan teman lainnya, dapat belajar mengenai sebuah tanggung jawab, siswa dapat belajar dalam pengambilan keputusan pada situasi kelompok secara spontan dan merangsang siswa untuk mencari jawaban atas suatu permasalahan yang terjadi (Sagala, 2011).

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* tentunya ada langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Djumingin terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *role playing* agar berhasil dengan baik, yaitu:

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan dipelajari di kelas berupa dialog percakapan yang akan diperankan oleh siswa serta siswa dapat melakukan pengembangan terkait dengan dialog tersebut.
- 2) Guru memilih beberapa siswa sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan, siswa dipilih secara acak kemudian akan dibentuk kelompok.
- 3) Guru membentuk beberapa kelompok siswa lalu membagikan lembar skenario yang akan diperankan.
- 4) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai secara langsung sebelum pelakonan atau bermain peran dimulai.
- 5) Guru mempersilahkan siswa yang telah dipilih untuk melakonkan perannya sesuai dengan skenario.
- 6) Kelompok siswa lain serta siswa yang belum mendapatkan bagian untuk bermain peran diminta untuk mengamati dan berdiskusi tentang skenario yang telah diperankan.
- 7) Setiap kelompok mempresentasikan hasil lakon peran yang telah ditampilkan.
- 8) Guru memberikan kesimpulan umum dan juga refleksi.
- 9) Penutupan pembelajaran (Djumingin, 2011).

Berdasarkan analisis hasil penelitian melalui observasi dan wawancara maka langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh guru PAI dan BP untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI dan BP siswa kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang, sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa.
- 2) Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- 3) Guru memberikan teks skenario berupa dialog percakapan kepada seluruh siswa.
- 4) Guru membebaskan siswa untuk memilih teman sekelompoknya.
- 5) Guru meminta siswa untuk saling diskusi, membantu dan bekerja sama.
- 6) Setiap kelompok siswa diharuskan bermain peran sampai kelompok yang terakhir.
- 7) Guru berdiskusi dengan siswa terkait hasil bermain peran masing-masing kelompok dan pemahaman siswa terkait kisah yang diperankan.
- 8) Guru menyampaikan kesimpulan umum dan evaluasi dari hasil pembelajaran.
- 9) Guru menutup pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa.

Berdasarkan pada langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar siswa kelas V SDIT Buah Hati Air Tawar Barat Padang, terlihat bahwa berbagai upaya telah dilakukan oleh guru seperti pemberian stimulus dan penjelasan kepada siswa terkait teknis pembelajaran yang akan dilakukan sehingga dengan adanya pemberian stimulus dan penjelasan yang dilakukan oleh guru kepada siswa menyebabkan motivasi belajar siswa pun semakin meningkat yang berasal dari dorongan dan pengaruh guru; begitu juga dengan pemberian motivasi belajar kepada siswa dari guru; guru membebaskan siswa untuk memilih teman sekelompoknya; guru meminta siswa untuk saling diskusi, membantu dan bekerja sama; guru berdiskusi dengan siswa terkait hasil bermain peran masing-masing kelompok dan pemahaman siswa terkait kisah yang diperankan; serta guru menyampaikan kesimpulan umum dan evaluasi dari hasil pembelajaran. Keseluruhan hal tersebut menjadi hal yang dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI dan BP siswa. Hal tersebut senada dengan pendapat dari Moh. Uzer Usman, yang mengatakan bahwa kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa adalah 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik), 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik, 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari), 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari, 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (*feedback*), 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur, 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman tentang cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai (Usman, 1993).

## 5. Simpulan

Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik belajar PAI dan BP siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Buah Hati Air Tawar Barat Padang, terdapat beberapa langkah seperti: (a) guru memberikan stimulus dan penjelasan kepada siswa, (b) guru memberikan motivasi belajar kepada siswa, (c) guru memberikan teks skenario berupa dialog percakapan kepada seluruh siswa, (d) guru membebaskan siswa untuk memilih teman sekelompoknya, (e) guru meminta siswa untuk saling diskusi, membantu dan bekerja sama, (f) setiap kelompok siswa diharuskan bermain peran sampai kelompok yang terakhir, (g) guru berdiskusi dengan siswa terkait hasil bermain peran masing-masing kelompok dan pemahaman siswa terkait kisah yang diperankan, (h) guru menyampaikan kesimpulan umum dan evaluasi dari hasil pembelajaran, (i) guru menutup pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa.

## 6. Referensi

- Afandi, Muhamad, dkk. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA) Press.
- Akbar, Jakub Saddam, dkk. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Barus, D. R. (2019). *Model-Model Pembelajaran Yang Disarankan Untuk Tingkat SMK Dalam Menghadapi Abad 21*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Damayanti, N. (2016). "Praktik Pemberian Scaffolding oleh Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar (SBM) Matematika". *Jurnal Likhitaprajna*, 18(1), 87-97.
- Darmalaksana, W. (2020). "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan". *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-6.
- Dewi, Dara Shintia, dkk. (2023). "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS". *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 667-673.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumingin, Sulastriningsih. (2011). *Strategi Dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Emda, A. (2018). "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Ernasari, Resi dan Sulaiman. (2023). "Implementasi Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada pembelajaran PAI di SMA". *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 410-420.

- Hamalik, Oemar. (2006). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, Nursapia. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Ishayati. (2007). "Identifikasi Masalah Belajar dan Faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Siswa SD". *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 11(1), 5-21.
- Kardi, Syarifuddin. (2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Sleman: Deepublish.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Misaka Galiza.
- Nihaya, Musdalifah. (2024). "Peran dan Urgensi Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 4(1), 69-73.
- Pamawi, Afi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Puspitasari, Wina Dwi, dkk. (2015). "Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Rachman, Asri Aulia, dkk. (2019). "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 57-65.
- Rahman, Taufiqur. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Rumilasari, Ni Putu Desy, dkk. (2016). "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A". *Jurnal Anak Usia Dini*, 4(2).
- Saefuddin, Asis dan Ika Berdiati. (2016). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samala, Agariadne Dwinggo, dkk. (2022). "Studi Teoritis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2794-2808.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Tafsir, A. (2017). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taringan, A. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.

**Muldani Surya Dirja dan Indah Muliati:** Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk...

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional.

Uno, Hamzah B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Usman, Moh. Uzer. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Winarsih, Varia. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Latansa Pers.

Zainuddin, Din. (2004). *Pendidikan Budi Pekerti dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Al-Mawardi Prima.