

Memotivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode *Role Playing*

Motivating Learning the History of Islamic Culture using the Role Playing Method

Isnaeni Mutiara

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email: isnaeni.mutiara@mhs.uingusdur.ac.id

Dian Rif'iyati

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email: dian.rifiyati@uingusdur.ac.id

Article Info

Received : 19 March 2025
Revised : 9 April 2025
Accepted : 23 April 2025
Published : 24 April 2025

Keywords: *motivation, learning, role playing*

Kata kunci: *motivasi, belajar, role playing*

Abstract

The purpose of this research is to increase the motivation to learn Islamic cultural history using the role playing method in Madrasah Ibtidaiyah, creating learning that is more effective and not boring. This type of research is descriptive qualitative, which is collected from several research books and journals. The research data analysis technique uses deductive qualitative analysis techniques. According to the results of the study show that students are more motivated to learn Islamic cultural history with the role playing method than using the usual method, students are more able to express themselves in role playing, more immersed and as if plunged into the history.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah kebudayaan islam menggunakan metode role playing di Madrasah Ibtidaiyah, menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan tidak membosankan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang dikumpulkan dari beberapa penelitian buku dan jurnal. Teknik analisis data penelitian menggunakan teknik analisa kualitatif deduktif. Menurut hasil penelitian memnunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi belajar sejarah kebudayaan islam dengan metode bermain peran dari pada menggunakan metode yang biasa saja, peserta didik lebih bisa mengekspresikan dirinya dalam bermain peran, lebih menghayati dan seolah-olah terjun ke dalam sejarah tersebut.

How to cite: **Isnaeni Mutiara, Dian Rif'iyati.** "Memotivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan Metode *Role Playing*", DIRASAH: Jurnal Kajian Islam, Vol. 2, No. 2 (2025): 259-266. <https://litera-academica.com/ojs/dirasah/index>.

Copyright: 2025, Isnaeni Mutiara, Dian Rif'iyati



1. PENDAHULUAN

Sejarah dianggap sebagai topik yang membosankan oleh para peserta didik; hal ini mungkin karena mereka tidak tertarik untuk belajar tentang peristiwa-peristiwa bersejarah. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan sebanyak mungkin strategi pengajaran yang menarik dan dinamis untuk menginspirasi anak-anak muda untuk mencintai belajar.¹

Sejarah kebudayaan Islam sangat menekankan pada pengembangan keterampilan bermain peran, yang merupakan salah satu cara terbaik untuk menilai kemampuan siswa dalam menghayati peran dan memahami emosi karakter dalam sebuah karya. agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dan agar pembelajaran menjadi efektif. Selain itu, pembelajaran akan berjalan dengan lancar jika pendekatannya disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan.²

Secara umum, peserta didik dapat terinspirasi untuk menyelesaikan suatu kegiatan karena mereka menikmati belajar atau merasa bahwa kebutuhan mereka terpenuhi; siswa lain dapat terinspirasi untuk belajar karena mereka akan menerima pujian, penghargaan, atau hadiah.³

Berdasarkan perspektif yang disebutkan di atas, motivasi siswa dapat dianggap sebagai dorongan dari diri sendiri dan orang lain serta keinginan mereka sendiri untuk mencapai sesuatu. Selain itu, motivasi siswa dapat berasal dari kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas, sehingga sangat penting bagi mereka untuk berinvestasi dalam pendidikan mereka untuk mendapatkan keterampilan yang diperlukan.

Allah memberi penghargaan kepada para pengikut-Nya yang terus belajar. Pada dasarnya, pengetahuan menerangi jalan menuju kebenaran, meninggalkan ketidaktahuan. Al-Qur'an membuat banyak referensi tentang nilai pengetahuan. Tanpa ilmu pengetahuan, keberadaan manusia akan sangat genting. wajib bagi para pendidik untuk melakukan hal ini. Dengan kata lain, ajarkanlah anak-anak akan pentingnya informasi.

Menurut penelitian ZI Paudi⁴ Metode bermain peran merupakan pendekatan representatif yang juga menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Guru berusaha untuk menyampaikan hubungan antara siswa dengan mengilustrasikan, berkolaborasi, dan mendiskusikannya, sehingga mereka dapat mengeksplorasi emosi, sikap, nilai, dan pendekatan yang berbeda dalam

¹ Sultan Aslan Muhammad and Institus agama Syafiuddin Sambas, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah," *Maret* 1, no. 1 (2018): 76–94.

² Abdul Haris Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

³ arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2018, 117–34.

⁴ ZI Paudi, "Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 7 (2019): 111–20, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>.

pemecahan masalah. Hal ini sama dengan apa yang dikatakan oleh Kardoyo (2009).

Oleh karena itu, ketika menggunakan metode bermain peran, pengajar harus mengizinkan pesertadidik untuk menggunakan objek apapun di dalam kelas untuk meningkatkan kesenangan mereka dan memberikan kesempatan untuk berfantasi. Studi penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan (*library research*), mengumpulkan data dengan cara mencari sumber-sumber, dan memperbaiki dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan penelitian yang ada. Prosedur analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif deduktif, yang berarti membuat temuan-temuan yang bersifat khusus ke hal-hal atau teori-teori yang bersifat umum.

2. PEMBAHASAN

“Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan,” menurut McDonald. Motivasi adalah perubahan tenaga seseorang yang terwujud dalam bentuk sentimen yang mendorongnya untuk mencapai tujuan.⁵ Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa, antara lain: a) tingkat kemauan untuk belajar, b) jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar, c) kerelaan untuk meninggalkan komitmen atau kegiatan lain, dan d) ketekunan dalam menyelesaikan tugas.⁶

Dapat disimpulkan dari beberapa sudut pandang di atas bahwa motivasi adalah perubahan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan atau keuntungan tertentu.

2.1. Motivasi Belajar Peserta Didik

Mengutip dari Mc. Donanld ⁷, “*motivasi is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.*” Motivasi merupakan perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan yang mendorong untuk mencapai tujuan

Menurut ⁸, untuk menentukan kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu: a) Kekuatan tekad untuk belajar, b) Jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar, c) Kesiediaan untuk meninggalkan kewajiban atau tugas lain, dan d) Ketekunan dalam menyelesaikan pekerjaan.

Sementara itu,⁹ menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar mencakup: a) Ketekunan dalam menghadapi tugas, b) Ketahanan menghadapi kesulitan (tidak mudah menyerah), c) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah dewasa, d)

⁵ Tabrani Rusyan, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001).

⁶ T Hani Handoko, “Manajemen Personal Dan Sumber Daya Manusia, Edisi Kedua, Cetak Ke Empat,” Penerbit Yogyakarta: UGM, 1992.

⁷ Rusyan, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*.

⁸ (Handoko 1992:59)

⁹ Arief M Sardiman, “Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar,” 2019.

Lebih memilih bekerja mandiri, e) Cepat merasa bosan dengan tugas-tugas rutin, dan f) Mampu mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi yaitu sesuatu perubahan di dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan atau manfaat tertentu.

2.2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut ¹⁰, pendekatan pembelajaran bermain peran menekankan pada keterlibatan emosional Siswa dapat meningkatkan kreativitas dan apresiasi mereka sambil menguasai materi dengan menggunakan strategi ini. Siswa mengambil peran sebagai benda mati atau tokoh hidup untuk menyelesaikan proses ini.

Tergantung pada skenarionya, beberapa pemain yang biasanya terlibat dalam permainan. Bermain peran adalah metode pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan karakter yang ada dalam hubungan sosial, model ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa dengan memungkinkan mereka untuk menggunakan kecerdasan emosional mereka seolah-olah mereka masuk kedalam sejarah tersebut.

Secara keseluruhan, dengan membuat siswa berperan sebagai benda hidup atau benda mati, struktur bermain peran menumbuhkan imajinasi dan apresiasi mereka terhadap materi yang sedang dipelajari, nama lain dari pendekatan pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran peran. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok akan memerankan sebuah skenario yang telah direncanakan oleh guru. Siswa diperbolehkan untuk berinovasi, tetapi hanya dalam parameter skenario yang telah dipilih guru¹¹. Langkah-langkah dalam model pembelajaran ini harus diikuti untuk menjamin proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan lebih mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

¹² Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran sebagai berikut:

- 1) Pemilihan masalah. Pengajar menawarkan sebuah topik yang relevan dengan kehidupan siswa untuk memotivasi mereka dalam mencari solusi.
- 2) Pemilihan peran. Siswa mendeskripsikan karakter dan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh para pemain, memilih peran yang relevan dengan masalah yang sedang dibahas.
- 3) Menyiapkan adegan bermain peran. Dialog yang digunakan dalam kegiatan ini dibuat oleh guru.
- 4) Mempersiapkan pengamat. Setiap siswa yang tidak berpartisipasi dalam permainan akan melihat jalannya permainan.

¹⁰ Kokom Komalasari, "Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi," *Bandung: Refika Aditama*, 2010.

¹¹ Nono Mulyono, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Bandung: Rizqy Press, 2018).

¹² Syaiful Bahri Djamarah, "Psikologi Belajar, Jakarta: PT Rineka Cipta Fanani, Muhammad Rizal.(2015)," *Kajian Living Quran Ayat-Ayat Pengobatan*, 2002.

- 5) Ketika bermain peran diperkenalkan, anak-anak mulai memerankan bagian-bagian yang akan mereka mainkan.
- 6) Evaluasi dan diskusi. Selama kegiatan berlangsung, lakukan diskusi tentang isu-isu dan pertanyaan yang diajukan oleh murid-murid.
- 7) Membuat kesimpulan. Buatlah kesimpulan dari permainan peran yang telah dilakukan.

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan pengamat. Semua siswa yang tidak menjadi pemeran akan menjadi penonton dalam kegiatan ini. Proses pembelajaran dimulai ketika setiap siswa mulai memerankan peran yang telah ditentukan dalam skenario bermain peran. Salah satu strategi pembelajaran komunikatif yang berfokus pada siswa adalah bermain peran. Menggunakan pendekatan ini memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan komunikasi anak.
- b) Meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik.
- c) Mendorong siswa untuk mengekspresikan diri.
- d) Meningkatkan rasa percaya diri siswa
- e) Mengembangkan keterampilan pengendalian situasi.
- f) Memberi anak kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan menemukan potensi diri.
- g) Mendorong interaksi sosial di antara para peserta didik.

Mempersiapkan siswa untuk mengidentifikasi, memahami, dan menghargai sejarah Islam adalah tujuan utama dari metode ini. Hal ini berfungsi sebagai landasan filosofi hidup mereka melalui berbagai metode, termasuk instruksi, praktik, pemodelan, pembiasaan, bimbingan, dan pemanfaatan pengalaman. Selain memberikan informasi, mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam juga menceritakan kehidupan Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya yang patut diteladani oleh umat manusia. Belajar tentang sejarah kebudayaan Islam sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan sikap dan perilaku yang sehat mengingat menurunnya perilaku siswa saat ini. Oleh karena itu, Sejarah kebudayaan Islam sangat penting bagi perkembangan moralitas dan karakter anak.

¹³

Mata pelajaran Sejarah kebudayaan tidak hanya berisi informasi, tetapi juga menceritakan kisah Nabi Muhammad SAW dan para Sahabatnya, yang patut dijadikan teladan oleh umat manusia. Dalam konteks penurunan perilaku siswa di era kini, pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini sangat relevan untuk membentuk sikap dan perilaku positif di kalangan siswa. Dengan demikian, SKI berperan penting dalam membangun karakter dan moral mereka.¹⁴

Sejarah memiliki banyak manfaat bagi kehidupan umat manusia karena ia menyimpan kekuatan yang dapat memicu dinamika dan melahirkan nilai-nilai baru untuk pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Sebagai salah

¹³ Aslan Aslan, "Pengembangan Kurikulum Ditinjau Dari Tingkat Kabupaten Sambas Pada Daerah Tertinggal Di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Timur," *Madinah: Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2016): 41-49.

¹⁴ Aslan.

satu sumber utama ajaran Islam, Al-Qur'an mengandung sejumlah nilai sejarah yang tidak hanya memiliki makna yang mendalam, tetapi juga mengandung pelajaran berharga dan pedoman utama, terutama bagi umat Muslim.

Tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah:

- 1) Meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya memahami dasar-dasar ajaran Islam, serta nilai-nilai dan norma yang ditetapkan oleh Rasulullah SAW. Dengan pemahaman ini, diharapkan mereka mampu mengembangkan budaya dan peradaban Islam ke depan.
- 2) Menumbuhkan kesadaran siswa tentang makna waktu dan tempat dalam konteks perjalanan sejarah, yang mencakup masa lalu, masa kini, dan masa depan.
- 3) Mengasah kemampuan berpikir kritis siswa agar mereka dapat memahami fakta-fakta sejarah dengan pendekatan ilmiah yang tepat.
- 4) Menghargai dan menghormati warisan sejarah Islam sebagai cerminan peradaban umat Muslim di masa lalu.

Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengambil pelajaran dari peristiwa-peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berpengaruh, serta mengaitkan pelajaran tersebut dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, sains dan teknologi, seni, serta aspek lainnya, sebagai bagian dari upaya memperkaya kebudayaan dan peradaban Islam. Menerapkan teknik peran dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam mata kuliah sejarah budaya Islam, menurut penelitian oleh ¹⁵. Setiap siswa mulai mengambil bagian aktif dalam latihan. Agar dapat melakukan aksi peran dengan sempurna, mereka mulai menghafalkan teks drama yang akan mereka mainkan. Selain itu, ekspresi wajah dan bahasa tubuh para siswa juga dilibatkan, yang menunjukkan bahwa mereka benar-benar menghayati peran yang mereka mainkan. Menurut Hamid Hasan peran ini dikenal sebagai peran historis yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa sejarah. Bidang-bidang lain, seperti politik, geografi, ekonomi, dan hukum, juga dapat dikaitkan dengan model peran ini. Antusiasme siswa sangat tinggi meskipun kemampuan mereka dalam berperan masih terbatas. Namun, hal itu sudah cukup untuk memberikan gambaran tentang perjuangan dan kehidupan nabi dalam berdakwah.

Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran bermain peran menurut ¹⁶ dapat dijabarkan sebagai berikut:

Keunggulan Model Pembelajaran Bermain Peran:

- a) Model ini melibatkan semua siswa sehingga mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama.
- b) Siswa diberikan kebebasan untuk membuat keputusan dan mengekspresikan diri secara penuh.

¹⁵ Muhammad Andi Isya', "Role-Playing Dalam Meningkatkan Hasil Dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi Ke Madinah Pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020," *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction* 4, no. 1 (2020): 41-50, <https://doi.org/10.32616/pgr.v4.i.1.206.41-50>.

¹⁶ Djamarah, "Psikologi Belajar, Jakarta: PT Rineka Cipta Fanani, Muhammad Rizal.(2015)."

- c) Permainan yang digunakan mudah untuk diciptakan dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi serta waktu.
- d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan selama proses permainan.
- e) Bermain peran menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran:

- 1) Beberapa siswa yang tidak berperan cenderung menjadi kurang aktif.
- 2) Proses pembelajaran sering kali memakan waktu yang cukup lama.
- 3) Memerlukan ruang yang cukup besar untuk pelaksanaannya.
- 4) Kelas lain sering kali terganggu oleh suara para pemain serta tepuk tangan dari penonton atau pengamat.

3. KESIMPULAN

Tujuan dari Metode ini adalah untuk menggunakan permainan peran untuk mendorong siswa di Madrasah Ibtidaiyah untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan teknik tradisional, pendekatan bermain peran lebih berhasil dalam menginspirasi siswa. Murid-murid lebih terlibat dengan sejarah yang mereka pelajari, merasa lebih bebas mengekspresikan diri, dan menghargai isi pelajaran. Pendekatan ini memiliki manfaat untuk mengikutsertakan semua siswa dan memupuk kemampuan mereka untuk bekerja sama. Kekurangannya adalah siswa yang tidak berpartisipasi dapat berhenti terlibat dalam proses pembelajaran.

4. IMPLIKASI, KETERBATASAN, DAN SARAN

Pembahasan mengenai strategi memotivasi belajar sejarah kebudayaan islam dengan metode role playing memberikan implikasi penting bagi para guru. Telah terbukti bahwa teknik bermain peran bekerja dengan baik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini karena teknik ini secara aktif melibatkan siswa, memberikan mereka wadah untuk mengekspresikan diri, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Melalui penggunaan tokoh-tokoh sejarah sebagai contoh dan penerapan cita-cita sejarah di masyarakat, konten ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan pendidikan sejarah dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menginspirasi siswa, guru memainkan peran penting dalam memilih dan menerapkan strategi pengajaran yang efektif.

Meskipun metode role playing bisa memotivasi belajar sejarah kebudayaan islam, ada beberapa Keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama Menerapkan metode bermain peran membutuhkan banyak waktu dan ruang. Bagi para pendidik yang memiliki ruang kelas atau jadwal pembelajaran yang terbatas, hal ini menjadi tantangan tersendiri.

Kedua, Siswa yang tidak berpartisipasi dalam bermain peran secara langsung dapat menjadi kurang terlibat dan tidak mendapatkan banyak manfaat dari

pendekatan ini. Ketiga, Guru harus mahir dalam memilih skenario, memimpin percakapan, dan mengawasi kelompok untuk menggunakan metode bermain peran

Untuk Mengatasi Keterbatasan tersebut dan memaksimalkan metode role playing bebeapa saran dapat diberikan. Pertama, untuk menyiasati keterbatasan waktu dan melibatkan setiap siswa, guru dapat menggunakan teknik bermain peran dengan strategi pengajaran lainnya. Kedua, melalui platform internet, film, atau simulasi virtual, teknologi dapat meningkatkan teknik bermain peran. Terakhir, pelatihan yang memadai tentang penggunaan metode bermain peran dan teknik manajemen kelas yang efisien harus diberikan kepada para guru. Penilaian menyeluruh terhadap hasil belajar siswa harus dilakukan, dengan mempertimbangkan tidak hanya nilai ujian tertulis tetapi juga sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2018, 117–34.
- Aslan, Aslan. "Pengembangan Kurikulum Ditinjau Dari Tingkat Kabupaten Sambas Pada Daerah Tertinggal Di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Timur." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2016): 41–49.
- Aslan Muhammad, Sultan, and Institus agama Syafiuddin Sambas. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Maret* 1, no. 1 (2018): 76–94.
- Djamarah, Syaiful Bahri. "Psikologi Belajar, Jakarta: PT Rineka Cipta Fanani, Muhammad Rizal.(2015)." *Kajian Living Quran Ayat-Ayat Pengobatan*, 2002.
- Handoko, T Hani. "Manajemen Personal Dan Sumber Daya Manusia, Edisi Kedua, Cetak Ke Empat." *Penerbit Yogyakarta: UGM*, 1992.
- Hasmar, Abdul Haris. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.
- Isya', Muhammad Andi. "Role-Playing Dalam Meningkatkan Hasil Dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi Ke Madinah Pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020." *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction* 4, no. 1 (2020): 41–50. <https://doi.org/10.32616/pgr.v4.i1.206.41-50>.
- Komalasari, Kokom. "Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi." *Bandung: Refika Aditama*, 2010.
- Mulyono, Nono. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqy Press, 2018.
- Paudi, Z I. "Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 7 (2019): 111–20. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>.
- Rusyan, Tabrani. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.
- Sardiman, Arief M. "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar," 2019.