

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMP AL-FURQON
DRIYOREJO**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister dalam Bidang
Pendidikan Agama Islam



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

NAILATUS SA'ADAH MAZIYAH
NIM. 02240823010

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nailatus Sa'adah Maziyah

NIM : 02240823010

Program : Magister Pendidikan Agama Islam

Institusi : UIN Sunan Ampel Surabaya

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smp Al-Furqon Driyorejo

Dengan ini sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk.

Surabaya, 09 Desember 2025

Penulis



Nailatus Sa'adah Maziyah

02240823010

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis ini ditulis oleh:

Nama : Nailatus Sa'adah Maziyah

NIM : 02240823010

Instisuti : UIN Sunan Ampel Surabaya

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smp Al-Furqon Driyorejo

Telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 09 Desember 2025 dan layak untuk diujikan

Oleh :

Pembimbing 1



Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP.196904021995031002

Pembimbing 2



Dr. Irma Soraya, M.Pd

NIP.196709301993032004

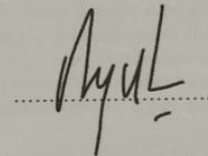
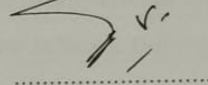
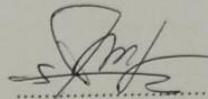
PENGESAHAN TIM PENGUJI VERIVIKASI NASKAH TESIS

PENGESAHAN TIM PENGUJI VERIFIKASI NASKAH TESIS

Tesis berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smp Al-Furqon Driyorejo” yang ditulis oleh Nailatus Sa'adah Maziyah ini telah diuji Verifikasi naskah pada tanggal 7 Januari 2026

Tim Penguji:

1. Dr. Suparto, M.Pd. (Ketua Penguji)
NIP. 196904021995031002
2. Dr. Irma Soraya, M.Pd (Sekretaris Penguji)
NIP. 196709301993032004
3. Prof. Dr. Kusaeri, M.Pd. (Penguji 1)
NIP. 197206071997031001
4. Dr. Ahmad Yusam Thobroni, M.Ag. (Penguji 2)
NIP. 197107221996031001



Surabaya, 7 Januari 2026
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nailatus Sa'adah Maziyah
NIM : 02240823010
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
E-mail address : nailamaziyah41@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti di SMP Al-Furqon Driyorejo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Februari 2026

Penulis

(Nailatus Sa'adah Maziyah)

ABSTRAK

Nailatus Sa'adah Maziyah, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smp Al-Furqon Driyorejo. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Suparto, M.Pd.I, Dr. Irma Soraya, M.Pd

Rendahnya minat belajar peserta didik berpengaruh pada capaian pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti khususnya dalam segi emosional dan sosial yang turut berdampak pembentukan moral peserta didik, demikian adanya model pembelajaran role play dipandang sebagai salah satu solusi yang relevan upaya meningkatkan pemahaman peserta didik secara komprehensif meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari model pembelajaran role playing dalam mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas VII di SMP Al-Furqon Driyorejo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental research*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik putri dengan jumlah 52 dikelas VIII SMP Al-Furqon. Data dikumpulkan melalui tes, angket dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji ancova untuk memperoleh hasil dari akhir data.

Hasil penelitian yang dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji ancova menunjukkan arah pengaruh positif pada respon peserta didik terhadap model pembelajarannya role play namun terdapat pengaruh yang tidak signifikan pada dua aspek hasil belajar yang artinya pada penerapan role play terhadap hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik hanya satu yang terdapat pengaruh signifikan pada penerapan role play terhadap hasil belajar afektif dengan nilai $p = 0.001$ (kurang dari 0.05) sedangkan aspek kognitif dengan nilai $p = 0.104$ dan aspek psikomotorik dengan nilai $p = 0.855$ (lebih dari 0.05). Dengan demikian perlu adanya bimbingan yang lebih intens dan terstruktur guna mencapai keberhasilan belajar yang meningkat secara bertahap dan lebih optimal.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Role Play, Hasil belajar, aspek kognitif, afektif, psikomotorik, PAI dan budi pekerti

ABSTRACT

Nailatus Sa'adah Maziyah, 2025. The Influence of the Role Playing Learning Model on Student Learning Outcomes in the Islamic Education and Character Education Subjects at Al-Furqon Driyorejo Middle School. Thesis of the Master of Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisors: Dr. Suparto, M.Pd.I, Dr. Irma Soraya, M.Pd

Low student interest in learning impacts learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) and character education, particularly in emotional and social aspects, which also impact student moral development. Therefore, the role-play learning model is seen as a relevant solution to improve student understanding comprehensively, encompassing cognitive, affective, and psychomotor aspects. This study aims to analyze the effect of the role-playing learning model in encouraging improved learning outcomes for seventh-grade students at Al-Furqon Middle School, Driyorejo.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The subjects were eighth-grade female students at Al-Furqon Middle School. Data were collected through tests, questionnaires, and observations, then analyzed using descriptive statistics and ANCOV to obtain final results.

The results of the study conducted through descriptive statistics and ANCOVA tests indicate a positive influence on students' responses to the role play learning model, but there is an insignificant influence on two aspects of learning outcomes. This means that the application of role play to student learning outcomes, which include cognitive, affective, and psychomotor aspects, only one has a significant influence on the application of role play on affective learning outcomes with a p value of 0.001 (less than 0.05), while the cognitive aspect has a p value of 0.104 and the psychomotor aspect has a p value of 0.855 (more than 0.05). Thus, more intensive and structured guidance is needed to achieve learning success that increases gradually and more optimally.

Keywords : Role Play Learning Model, Learning outcomes, cognitive, affective, psychomotor aspects, Islamic Religious Education and character education, and Islamic Religious Education.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI VERIVIKASI NASKAH TESIS.....	iii
SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM PASCASARJANA.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian	8
F. Kerangka Teori	8
G. Peneltian Terdahulu	10
H. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Pengertian Pengaruh	14
B. Model pembelajaran Role Playing	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2. Langkah-langkah model pembelajaran <i>role playing</i>	18
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Role Playing	20

C. Hasil Belajar Peserta didik	22
1. Pengertian Hasil Belajar	22
2. Aspek afektif	25
3. Aspek psikomotorik.....	26
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	27
D. Pengaruh Model Pembelajaran Role Play Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Sumber data	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Validitas dan Reliabilitas Data	37
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV DATA ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMP AL-FURQON.....	43
A. SMP Al-Furqon Driyorejo	43
B. Paparan Data	44
1. Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.....	44
2. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti	48
C. Pembahasan	61
1. Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.....	61
2. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti	65
BAB V KESIMPULAN	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	82
DOKUMENTASI.....	107

DAFTAR TABEL

3. 1 Non-Equivalent Control Group Design.....	33
3. 2 Jumlah Peserta didik Putri Kelas VIII SMP Al-Furqon	33
3. 3 Skor Skala Likert	38
3. 4 Nilai Interval	39
4. 1 Diagram Hasil Angket Model Pembelajaran Role Play	44
4. 2 Hasil Uji Statistik Deskriptif	45
4. 3 Skor Total Respon Peserta Didik	47
4. 4 Interval Kategori	48
4. 5 Diagram Hasil Aangket Hasil Belajar Aspek Afektif.....	49
4. 6 Diagram Hasil Penilaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik.....	49
4. 7 Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar	50
4. 8 Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	51
4. 9 Data Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	51
4. 10 Diagram Hasil Angket Hasil Belajar Afektif.....	53
4. 11 Diagram Hasil Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik.....	54
4. 12 Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar	54
4. 13 Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	55
4. 14 Data Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	55
4. 15 Hasil Uji Ancova Aspek Kognitif	58
4. 16 Hasil Uji Ancova Aspek Afektif	59
4. 17 Hasil Uji Ancova Aspek Psikomotorik	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Uji Linearitas Pretes dan Postes Kelas Eksperimen	52
Gambar 4.2 Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar dan Postes Kelas Eksperimen...	52
Gambar 4.3 Hasil Uji Linearitas Pretes dan Postes Kelas Kontrol	56
Gambar 4.4 Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar dan Postes Kelas Kontrol	57

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris, Asep Jihan. *Evaluasi pembelajaran*. Multi Pressindo, 2013.
- Agustina, Nahda. *Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025.
https://books.google.co.id/books?id=pEdeEQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA3&dq=tujuan+model+pembelajaran+role+playing&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=tujuan%20model%20pembelajaran%20role%20playing&f=false.
- Aisyi, Hithna Rohadatul, Putry Mardiana, dan Dini Anjani. “Analisis Pendidikan Holistik Ditinjau Dari Aspek Intelektual, Emosional, Psikomotorik, Dan Spiritual.” *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam* 12, no. 1 (2025): 113–31.
- Ali, Ismun. “Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dalam pengajaran pendidikan agama islam.” *Jurnal Muhtadiin* 7, no. 01 (2021): 247–64.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. “Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian.” *Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. “Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian.” *Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31.
- Andriani, Ayu Rika. “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 1, no. 7 (2013).
- Anggraeni, Safitri Dwi, Ani Mutiah, Dewi Irma Ardiningrum, dan Okto Wijayanti. “Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 788–98.
- Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Semarang, 2004.
- Anwar, DS, S Maura, T Rustini, dan Y Wahyuningsih. “Model Role Playing dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli di SD Kelas II.” *Jurnal Pendidikan* 6 (2019): 9077–84.
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, dan Yusuarsono Yusuarsono. “Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah.” *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (2019).

- ARDILLA, Meiliza, dan Wince Hendri. "Implementation of Role-Playing Learning Models in Biology Lessons of High School Students." *Journal Of Digital Learning And Distance Education* 1, no. 6 (2022): 250–57.
- Argus-Calvo, Beverley, Deborah J Clegg, Maureen D Francis, Alok Kumar Dwivedi, Paul A Carrola, dan Marie Leiner. "A holistic approach to sustain and support lifelong practices of wellness among healthcare professionals: generating preliminary solid steps towards a culture of wellness." *BMC Medical Education* 24, no. 1 (2024): 1364.
- Asrulla, Risnita, M Syahrani Jailani, dan Firdaus Jeka. "Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.
- Aulia, Disya Aflaha, Yeni Yulianti, dan Rina Febriana. "EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN MELAYANI MAKAN DAN MINUM DI SMKN 2 KARAWANG." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 512–39.
- Bancin, Muhammad Gazali, Corry Corry, dan Bongguk Haloho. "Pemahaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Soekarno Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Role Playing." *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 13498–514.
- Barus, Ewi Mellysa, dan Tri Harsono. "Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Galang TP 2013/2014." *Jurnal Ilmiah Kebidanan Imelda* 4, no. 1 (2018): 24–29.
- Basri, Hasan. "Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang." *Jurnal Pajar* 1, no. 1 (2017): 38–53.
- Bloom, Benjamin Samuel. *Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor) Serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia*. 2019.
- Bruce Joyce, Marsha Weil. *Models of Teaching*. 9 ed. Electronic Publishing Services Inc, 2015.
https://pubhtml5.com/kvtpa/etwh/Models_of_Teaching_%28Bruce_R._Joyce%2C_Marsha_Weil%2C_Emily_Calhoun%29_%28Z-Library%29/259.
- Crow, Mary Lynn, dan Larry P Nelson. "The effects of using academic role-playing in a teacher education service-learning course." *International journal of role-playing*, no. 5 (2015): 26–34.

- Diastama, Candra, dan Damajanti Kusuma Dewi. "Hubungan antara student engagement dengan motivasi belajar selama pembelajaran jarak jauh siswa sma x." *Character Jurnal Penelitian Psikologi* 8, no. 6 (2021): 127–36.
- Egan, Kieran. *An imaginative approach to teaching*. John Wiley & Sons, 2005.
- Fauzi, Ahmad. "Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pusaka* 4, no. 2 (2017): 50–67.
- Firmansyah, Deri. "Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114.
- George W. Shaftel, Fanny R. Shaftel. "Role Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies Classroom." Dalam *Role Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies Classroom*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall., 1967.
- Hadis, Abdul. *Psikologi dalam Pendidikan*. Alfabeta, 2006.
- Hanafi, Imam, dan Eko Adi Sumitro. "Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 87–93.
- Handayani, Irma, Mukhaiyar Mukhaiyar, dan Hermawati Syarif. "The cognitive, affective, and psychomotor domain on English lesson plan in school based curriculum." *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)* 1, no. 1 (2018): 32–44.
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21–46.
- Hastjarjo, T Dicky. "Rancangan eksperimen-kuasi." *Buletin psikologi* 27, no. 2 (2019): 187–203.
- Hickey, Graeme L, Evangelos Kontopantelis, Johanna JM Takkenberg, dan Friedhelm Beyersdorf. "Statistical primer: checking model assumptions with regression diagnostics." *Interactive cardiovascular and thoracic surgery* 28, no. 1 (2019): 1–8.
- Hidayat, Tatang, dan Syahidin Syahidin. "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Dalam Meningkatkan Taraf Berpikir Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 16, no. 2 (2019): 115–36.
- Hildayanti, Rina. "Hubungan Antara Pemahaman Tentang Sedekah Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Dengan Kesadaran Bersedekah." *Banten: UIN*, 2017.

- Huda, Ali Anhar Syi'bul, Syahidin Syahidin, dan Abid Nurhuda. "Role-Playing Learning Method in Shaping Commendable Morals of Students in Islamic Education Subjects." *Nusantara Journal of Behavioral and Social Science* 2, no. 4 (2023): 87–94.
- Imron, Imron. "Analisa pengaruh kualitas produk terhadap kepuasan konsumen menggunakan metode kuantitatif pada CV. Meubele Berkah Tangerang." *Indonesian journal on software engineering (IJSE)* 5, no. 1 (2019): 19–28.
- Indriyanawati, Dhian, dan Arief Cahyo Utomo. "Role Playing Method to Include Characters Of Social Care And Empathy In Pancasila Education." *Jurnal Cakrawala Pendas* 10, no. 4 (2024): 849–58.
- Insitut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, P. "Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran." *Tarbiya Islamica* 5, no. 1 (2017): 17–30.
- Irhamni, Muhammad, dan Jauhar Arifin. "Pengaruh promosi melalui media sosial instagram terhadap minat beli barang alat tulis kantor dan jasa fotografi di toko aneka foto studio tamiang layang." *JAPB* 4, no. 1 (2021): 241–57.
- Irlina, Andi, dan Ahmad Ahmad. "Integrating Role Play in Islamic Education for Character Value and Cognitive Achievement in Preschool Learners." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 15, no. 1 (2025): 133–42.
- Jas, Jaspar, Said Suhil Achmad, dan Ria Rizkia Alvi. "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial." *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2020, 148–59.
- Julhadi, MA. *HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. Edu Publisher, 2021.
- Julhamdani, Feri, Elis Trianti, Ulfiah Tarsono, dan H Nugraha. "Peran Teknologi dan Media Sosial dalam Membentuk Dinamika Kesehatan Mental Berdasarkan Perspektif Islam." *Journal on Education* 6, no. 02 (2024): 11448–63.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. *Hasil Belajar*. t.t. <https://kbbi.web.id/hasil-belajar>.
- Khaatimah, Husnul, dan Restu Wibawa. "Efektivitas model Pembelajaran cooperative integrated reading and composition terhadap hasil belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 2, no. 2 (2017): 76–87.
- Kurniawan, Andri. *METODE PEMBELAJARAN DALAM STUDENT CENTERED LEARNING (SCL)*. Wiyata Bestari Samasta, 2022.

https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PEMBELAJARAN_DALAM_STUDENT_CENTER/83tIEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+model+pembelajaran+role+play&pg=PA77&printsec=frontcover.

- Kurniawan, Widy, Tahmid Sabri, dan Sugiyono Sugiyono. "PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SDN PONTIANAK BARAT." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 8, no. 8 (t.t.).
- Lathifah, Azizah Siti, Khoirunisa Hardaningtyas, Zarir Abiyyuda Pratama, dan Istar Moewardi. "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 36–42.
- Leuwol, Ferdinand Salomo. *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. CV. Adanu Abimata, 2020.
https://www.google.co.id/books/edition/Top_10_Model_Pembelajaran_Abad_21/XgrmEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+model+pembelajaran+role+play&pg=PA166&printsec=frontcover.
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, dan Adinda Rahma Ishaq. "Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04." *Nusantara* 3, no. 2 (2021): 150–65.
- Mahmoudi, Sirous, Ebrahim Jafari, Hasan Ali Nasrabadi, dan Mohmmd Javad Liaghatdar. "Holistic education: An approach for 21 century." *International Education Studies* 5, no. 2 (2012): 178–86.
- Mahmudah, Siti. "Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Ketentuan Salat Fardu." *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 1, no. 5 (2023): 851–64.
- Malik, Adam, dan Muhammad Minan Chusni. *Pengantar statistika pendidikan: Teori dan aplikasi*. 2018.
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, dan Gusmameli Gusmameli. "Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 227–46.
- Munawaroh, Nenden, Asep Tutun Usman, dan Asep Maulana. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM." *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 2978–94.

- Naldi, Afri, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2024): 133–40.
- Nasution, Lenni Masnidar. "Statistik deskriptif." *Hikmah* 14, no. 1 (2017): 49–55.
- Ngongo, Lidya, dan Maria Magdalena Beatrice Sogen. "The implementation of the role-playing model to enhance students' empathy in understanding social conflicts in social studies learning." *SOSEARCH: Social Science Educational Research* 5, no. 2 (2025): 91–97.
- Norfriansyah, S.Pd, Sri Rahayu, S.Pd. "Model-Model Pembelajaran Abad 21." Dalam *Model-Model Pembelajaran Abad 21*. PT MEDIA PUSTAKA INDO, 2024. <https://media.neliti.com/media/publications/617943-model-model-pembelajaran-abad-21-80add605.pdf>.
- Nu Online. *Surat Al-Maidah Ayat 31: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir*. t.t. <https://share.google/PTiu47jedPSbUuXn3>.
- Nudin, Muchammad Farkhan, dan Abu Amar Bustomi. "Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Sabiluth Thayyib Kota Pasuruan: The Effectiveness of the Role Playing Method in Improving PAI Learning Outcomes at SMA Sabiluth Thayyib Pasuruan City." *TA'LIMUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 2 (2024): 138–45.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, dan Ali Sudin. "Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016).
- Nurilawati, Aprilia Nurilawati. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA DI SMAN DARUSSHOLAH SINGOJURUH." *Biologiei Educația* 3, no. 2 (2023): 32–38.
- Nurjannah, Nurjannah. "Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *IQRO: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2019): 137–48.
- Pramesti, Putri, dan Ginna Novarianti Dwi. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 12 (2023).
- Prestiadi, Dedi, Maisyaroh Maisyaroh, Wildan Zulkarnain, Ahmad Nurabadi, Imron Arifin, dan Athalla Nauval Bhayangkara. "Pengembangan Video Bahan Ajar Sipejar Pada Perkuliahan Blended Learning Supervisi Pengajaran Melalui Model Pembelajaran Problem Based Role Playing (Pbrp)." *J. Adm. dan Manaj. Pendidik* 4, no. 1 (2021): 72.

- Putra, Rizky Pratama. "Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam analisis taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik)." *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024): 18–26.
- Putri, Monica Dwi, Ramdhan Witarso, dan Musnar Indra Daulay. "Peningkatan Keterampilan Psikomotorik melalui PBL di SD." *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 325–32.
- Putri, Silva Amanda, dan Meyniar Albina. "Analisis Teoritis Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Taksonomi Bloom." *QAZI: Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (t.t.): 19–23.
- Rahmaniati, Rita. *MODEL–MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- Rahmawati, Nur Indah, Ahmad Bakhruddin, dan Fina Fakhriyah. "Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Rotar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 4 (2024): 1040–52.
- Riansyah, Riansyah, Muhammad Yamin, dan Imadudin Saitya. "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Latihan Fisik Terstruktur." *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4, no. 2 (2025): 28–32.
- Risaaldi, Hafidh Muhammad, dan Ika Wahyu Widyawati. "Strategi Scaffolding pada Prinsip Zone of Proximal Development dalam Materi Seni Patung pada Kelas IX." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 1 (2024): 110–16.
- Rizani, Umni. "Pembelajaran Berkarakter dan Berinovasi Abad 21 Materi Fluida dengan Model Pembelajaran Project Based Learning pada SMK 1 Adiwerna." *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 2022, 308–15.
- Rohmah, Annisa Nidaur. "Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar)." *Cendekia* 9, no. 02 (2017): 193–210.
- Rohmawati, Afifatu. "Efektivitas pembelajaran." *Jurnal pendidikan usia dini* 9, no. 1 (2015): 15–32.
- Rohyana, Hadi. "Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Elementaria Edukasia* 7, no. 1 (2024): 2289–302.
- Ronauli, Febby Meylana, Aprizan Aprizan, dan Subhanadri Subhanadri. "Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Role Playing di Kelas V SDN 088/II Sungai

- Mengkuang.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 11, no. 4 (2025): 3951–57.
- Sari, Ayuni Ratna, dan Agustina Tyas Asri Hardini. “Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 1 (2020): 1–8.
- Satria, Tomi, Juliana Batubara, dan Nurfarida Deliani. “The Factors Affecting the Learning Process and Outcomes.” *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4, no. 8 (2025): 4358–65.
- Setiawati, Linda. “Implementasi role playing dalam meningkatkan hasil belajar.” *PEDAGOGIA* 14, no. 2 (2016).
- Setiyanto, Ari, Subandi Subandi, Andi Setiawan, dan M Kharis Fadillah. “The Problems of Islamic Education Learning at Islamic Vocational High School Raden Fatah Tugumulyo, South Sumatra.” *Bulletin of Pedagogical Research* 1, no. 1 (2021): 83–105.
- Shaftel, Fannie R, dan George Armin Shaftel. “Role playing in the curriculum.” (*No Title*), 1982.
- SIHOMBING, ANGELIA REMI YANTI. *PENGARUH MEDIA POP-UP BOOK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS III SDN 104219 TANJUNG ANOM TA 2023/2024*. 2024.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI.” *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 2, no. 2 (2024): 215–26.
- Siroj, Rusydi A, Win Afgani, Fatimah Fatimah, Dian Septaria, dan Gebriella Zahira Salsabila. “Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (2024): 11279–89.
- Sudarmini, Ida Ayu Ngurah, IG Sudirtha, dan NAT Herawati. “PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR MELALUI BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKARYA DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL PESERTA DIDIK.” *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* 13, no. 1 (2023): 63–76.
- Sugiyono, Djambatan. “Metode penelitian kuantitatif.” *Kualitatif, dan Tindakan*, 2013, 189–90.
- Sukestiyarno, YL, dan Arief Agoestanto. “Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear.” *Unnes Journal of Mathematics* 6, no. 2 (2017): 168–77.

- Sulung, Undari, dan Mohamad Muspawi. "Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier." *Edu Research* 5, no. 3 (2024): 110–16.
- Sumardiasih, Sumardiasih. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Materi Debat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2021): 95–126.
- Supardi. *Penilaian Aunetik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*. Rajawali Pers, 2016.
- Suparlan, Suparlan. "Penerapan Teori Belajar Prilaku dalam Meningkatkan Hasil belajar di SD/MI." *ALKHIDMAD* 5, no. 2 (2021): 1–9.
- Suryanah, Siti, Evi Latifah, dan Maswani Maswani. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Materi Indahnya Saling Menghargai." *Teacher Education Journal (TEJ)* 1, no. 1 (2022).
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana, 2016. <https://id.scribd.com/document/447736234/Teori-Belajar-Pembelajaran-pdf>.
- Syarifuddin, Agus. "Pengaruh Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Stkip Paris Barantai." *CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 198–209.
- Tarigan, Arleni. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui." *Primary* 5, no. 3 (2017): 102–12.
- Ujiyanti, Lies Ning, dan Muh Hanif. "Evaluasi Aspek Afektif, Kognitif, Psikomotorik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: di SMP Negeri 3 Kedungbanteng." *IQRO: Journal of Islamic Education* 8, no. 1 (2025): 319–31.
- Umar, Juairiah. "Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam pada Siswa SMP Negeri 1 Delima Pidie." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2020): 180–91.
- Vygotsky, Lev Semenovich, dan Michael Cole. *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press, 1978.
- Windsari, Dian Putri, Evi Afifah Susanto, Niqmah Ida Hanifiani, Tri Murwaningsih, dan Endang Retna Palupi. "Role play method to increase student learning motivation in public relations and protocol management." *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)* 9, no. 5 (t.t.): 523–33.

- Wirachman, Rony, dan Ike Kurniawati. "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif: Bahasa Indonesia." *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 37–49.
- Wulandari, Hilda. "Pengaruh Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa SD Negeri 3 Kabupaten Sorong." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2019): 13–22.
- Yanto, Ari. "Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).
- Yanto, Muhammad, Fatimah Fatimah, dan Mastur Mastur. "Pengembangan E-Book Mata Kuliah Media Fotografi." *J-INSTECH* 2, no. 1 (2021): 24–31.
- Yustian, Yunus, Abas Asyafah, dan Mokhammad Iman Firmansyah. "Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Kisah Hijrah Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 7 Bandung." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2018): 126–39.
- Zahroh, Fitri Lutfia, Fitri Hilmiyati, dan Hasanuddin Banten. "Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 03 (2024): 1052–63.
- Zhang, Qi, dan Zhonggen Yu. "Investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning: a quantitative study employing Kahoot." *Education Research International* 2022, no. 1 (2022): 9855328.
- Zunita, Putri Oktaviana. "Efektifitas model discovery learning dan guided discovery ditinjau dari ketrampilan pemecahan masalah matematika terhadap hasil belajar kelas 4 Dabin 2 dan 3 Kecamatan Godong-Grobogan." *Journal for Lesson and Learning Studies* 1, no. 3 (2018): 268–78.