

Analisis Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti Kelas IV SDN Cibodas 8 Kota Tangerang

Fitria Nurjanah, E. Sumadiningrat, Eka Yulyawan, Kurniawan

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

²SDN Cibodas 8 Kota Tangerang

Corresponding Author: Fitria, Nurjanah, e-mail: nurjanahfitria9@gmail.com

Published: August , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa di SDN Cibodas 8 Kota Tangerang. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan subjek 26 siswa pada kelas IV A. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah unjuk kerja, angket, studi dokumentasi dan analisis data yang dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Terdapat 7 langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing*: 1) menyusun skenario sederhana bermain peran, 2) mempersiapkan alat dan bahan untuk bermain peran, 3) menentukan peran dan menunjuk tokoh cerita, 4) memberi petunjuk dan latihan singkat, 5) melaksanakan bermain peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) penegasan dan penutup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dengan benar dan sistematis. Pada hasil persentase motivasi belajar siswa dengan rata-ratanya yaitu 80, 7 %, maka kriteria motivasinya yaitu dalam kategori tinggi. Maka metode Bermain Peran (*Role Playing*) yang guru terapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Keywords: Metode, Bermain Peran, Motivasi Belajar

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran adalah salah satu strategi instruksional yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan guru untuk menyajikan materi, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa. Guru harus bisa menggunakan metode pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran akan dapat berjalan efektif dan efisien jika pengorganisasian dan penyampaian materi sesuai dengan kesiapan siswa. Guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang tepat untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Metode belajar yang membangkitkan rasa ingin tahu, optimisme, dan kreativitas siswa.

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti sangat memerlukan metode pembelajaran yang aktif sehingga bisa membangkitkan motivasi siswa dalam belajar sehingga materi yang terdapat nilai-nilai positif kehidupan dan keagamaan bisa tersampaikan kepada siswa. Penulis rasa masih banyak guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti yang masih selalu menggunakan metode ceramah, yang membuat suasana belajar di kelas kurang kondusif apalagi untuk siswa Sekolah Dasar yang fokusnya dalam menyimak masih terbilang pendek. Siswa menjadi kurang

tertarik, tidak tumbuh motivasi belajarnya jika proses pembelajarannya monoton dan sulit untuk dipahami siswa Sekolah Dasar, karena siswa Sekolah Dasar lebih memahami sesuatu secara konkret dan bisa ikut langsung dalam memahami suatu pelajaran, jadi bukan hanya mendengarkan guru menyampaikan materi saja. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti ini bukan sekadar mengajarkan pengetahuan siswa saja, tetapi juga berkaitan dengan ibadah dan nilai-nilai keagamaan yang bisa diamalkan nantinya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pemahaman dan penghayatan dalam materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 27 September 2024 di SDN Cibodas 8 Kota Tangerang yakni mengenai materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah di kelas IV, guru sudah melibatkan siswa dalam proses belajarnya dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) tapi masih ada siswa yang kadang tidak mau untuk mendapatkan peran sebagai peran antagonis karena masih merasa malu, masih belum terlalu paham mengenai penokohan. Dalam kelas IV ada dua kelas yang berjumlah 26 siswa dan 25 siswa. Untuk menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) membutuhkan waktu, tenaga, dan pikiran agar hasilnya maksimal, tapi terkadang waktu bisa menjadi kendala karena metode ini membutuhkan siswanya untuk melihat video pembelajaran mengenai hijrahnya nabi yang akan siswa perankan, menyusun naskah cerita dan menghafal naskah cerita. Tetapi jika dilihat banyak sekali perbedaan dengan metode ceramah yang guru hanya menceritakan kisah dan siswa mendengarkan kisah tersebut, membuat siswa kurang tertarik bahkan nilai-nilai positif dalam cerita siswa tidak bisa mengerti atau kurang tersampaikan. Dengan metode bermain peran (*Role Playing*) ini guru dapat melihat ketertarikan siswa, keaktifan siswa, kerja sama siswa dan siswa jauh lebih mengerti materi pembelajarannya.

Metode bermain peran (*Role Playing*) ini peneliti rasa sangat tepat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, karena siswa kelas IV Sekolah Dasar sudah mampu berkomunikasi lebih luas dan mampu meniru atau memerankan penokohan, mereka akan terlibat langsung dalam proses belajarnya. Dengan siswa ikut aktif pada proses pembelajaran dengan cara memerankan karakter tokoh cerita, maka siswa akan dengan mudah memahami materi pembelajaran, mengambil nilai-nilai kehidupan melalui cerita tersebut dan membantu siswa dalam memiliki pemecahan masalah yang baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti berkeinginan meneliti lebih jauh dalam sebuah skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dan Budi Pekerti Kelas IV SDN Cibodas 8 Kota Tangerang”.

METODE PENELITIAN

Study participants

Siswa kelas IV A yang berjumlah 26 siswa di SDN Cibodas 8 Kota Tangerang

Study organization

Penelitian ini menggunakan Miles et al (1992) dalam (Zulfirman & Sutawijaya, 2022) menjabarkan pola umum analisis dengan mengikuti model interaktif yang meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Statistical analysis

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model interaktif oleh Miles dan Huberman. Menurut (Miles et al., 1992) dalam (Fairus, 2020:23) analisis data kualitatif, dilakukan pada waktu pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pada pengumpulan data dalam periode tertentu. Dalam penelitian kualitatif, peneliti mengumpulkan berbagai informasi dengan datang langsung ke lapangan dan bertanya pada narasumber yang dituju. Artinya, instrumen penelitian ini adalah alat-alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan agar lebih terencana, alat instrumen tersebut berupa unjuk kerja, angket (Kuesioner), dan studi dokumen.

RESULTS

Terdapat tujuh langkah-langkah penggunaan metode Bermain Peran yang sudah dilakukan oleh guru dengan sistematis sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pada hasil persentase motivasi

belajar dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) seluruh siswa (26 siswa) rata-ratanya yaitu 80, 7 %, maka kriteria motivasinya yaitu dalam ketegori “Tinggi”.

PEMBAHASAN

1. Terdapat tujuh langkah-langkah penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*, yaitu:

1) Menyusun skenario sederhana bermain peran

Dalam melaksanakan metode Bermain Peran (*Role Playing*) ini guru menyusun terlebih dahulu skenario sederhana untuk bermain peran sesuai materi pembelajaran. Skenario sederhana dalam bentuk skrip ini akan membantu siswa dalam memainkan peran dan memahami alur kisah cerita. Menurut Rahayu et al., 2021 dalam (Sabrina dan Febriani Sya, 2024) memaparkan bahwa perencanaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran, baik berupa isi pesan maupun cara menyampaikan pesan. Komponen perencanaan ini termasuk tujuan, bahan pelajaran, metode, media, dan alat evaluasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persiapan pembelajaran ini sangat penting bagi guru sebagai dasar penyusunan rencana pembelajaran, agar pembelajaran dapat terarah, jelas, efektif, dan efisien.

2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk bermain peran

Dalam kegiatan pembelajaran memerlukan alat dan bahan yang tidak hanya membantu pada proses pembelajaran tetapi juga menjadi suatu hal yang akan menarik minat belajar siswa karena penggunaan alat dan bahan yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Wahyuningtyas, 2020:24 dalam (Wulandari, dkk, 2023) memaparkan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat dan keinginan yang baru, juga membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa menyiapkan alat dan bahan sebagai penunjang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan juga menarik minat siswa untuk belajar

3) Menentukan peran dan menunjuk tokoh cerita

Dalam kegiatan bermain peran ini guru sudah menentukan sendiri para peserta didik yang akan memerankan tokoh pada cerita. Guru melihat dari karakteristik setiap siswa yang lebih sesuai memerankan tokoh dengan sifat antagonis, protagonis, dan tritagonis. Menurut Hanifah, dkk (2024) karakteristik, gaya belajar, dan kecerdasan siswa penting diketahui guru agar dapat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan optimal. Dengan ini juga guru dapat memahami karakteristik setiap siswa, dan siswa akan merasa diperhatikan oleh guru dan melaksanakan pembelajaran dengan menyenangkan.

4) Memberi petunjuk dan latihan singkat

Petunjuk yang diberikan berupa penjelasan singkat mengenai situasi yang akan diperankan, pembagian peran, serta arahan mengenai penggunaan bahasa yang sesuai, sikap, dan komunikasi dalam skenario tersebut. Setelah petunjuk diberikan, guru melakukan latihan singkat berupa simulasi peran sederhana, contohnya dialog, atau tanya jawab cepat untuk membantu siswa membangun kepercayaan diri, memahami alur cerita, dan melatih ekspresi juga intonasi sebelum bermain peran secara penuh. Menurut Jafar (2013) dalam (Giriansyah, dkk, 2023) pemahaman terhadap suatu konsep adalah hasil dari aktivitas berpikir seseorang dalam menelaah konsep yang ada. Artinya, siswa dapat memahami suatu konsep atau alur cerita dalam bermain peran merupakan hasil dari aktivitas berpikir dalam mendalami kisah cerita dan perannya dalam cerita tersebut sebelum melaksanakan bermain peran secara penuh.

5) Melaksanakan bermain peran

Melaksanakan bermain peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan salah satu metode yang menarik dan aktif yang melibatkan siswa untuk memainkan peran sesuai dengan materi dan skenario yang telah disusun sebelumnya. Menurut Rizky Fadhillah dkk, 2022 dalam (Naldi, Oktaviandry, dkk, 2024) memaparkan bahwa *Role Playing* adalah suatu pendekatan yang memfokuskan pada pengalaman belajar siswa, mereka ikut langsung terlibat menerapkan materi pembelajaran dengan memerankan karakter. Artinya, siswa memerankan karakter pada kisah cerita yang terdapat pada materi

pembelajaran yang mereka pelajari. Siswa jadi mempunyai pengalaman belajar yang berarti dengan menggunakan metode bermain peran ini.

6) Diskusi dan evaluasi

Diskusi sebagai wadah untuk para siswa saling bertukar pikiran, pemahaman dan membuatnya pembelajaran lebih aktif. Setelah proses pembelajaran, evaluasi dilakukan sebagai upaya untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Nanga benyamin, dkk, (2023) dalam pembelajaran mengaktifkan proses berpikir kritis siswa dapat membantu mereka untuk lebih aktif dan mampu menanggapi suatu hal dalam pembelajaran. Dengan diberinya ruang diskusi oleh guru kepada siswa, maka pembelajaran akan lebih aktif dan membuat siswa terlatih untuk berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Menurut Magdalena, dkk. (2020) Evaluasi diartikan sebagai proses penilaian dari pertumbuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan evaluasi, guru bisa mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi, serta menyesuaikan metode pembelajaran yang lebih efektif. Evaluasi juga sebagai alat umpan balik bagi siswa untuk memperbaiki pencapaiannya bagi seorang guru untuk menyiapkan strategi dan metode pembelajaran yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

7) Penegasan dan penutup

Menurut Sitorus, dkk, (2023) menyimpulkan materi pelajaran merupakan kemampuan akal dalam berdasarkan pengertian dan pemahaman manusia untuk tercapai pengetahuan baru. Jadi, dalam kegiatan penguatan atau menyimpulkan materi pembelajaran guru dan siswa memahami materi pembelajaran dan mendapatkan poin-poin utama dalam pembelajaran. Penutup dalam pembelajaran bisa memberikan kesan yang mendalam bagi proses belajar siswa. Bagaimana terjadinya umpan balik, memberikan gambaran menyeluruh atas kegiatan yang terjadi, dan guru memberikan penguatan motivasi kepada siswa untuk selalu semangat belajar. Sejalan dengan yang disampaikan Mulyasa (2010:84) dalam (Simanjuntak dan Naibaho, 2024) penutupan pembelajaran ini inisiatif dari guru untuk penilaian pencapaian tujuan pembelajaran dan pemahaman peserta didiknya, serta mengakhiri proses belajar dengan baik. Dalam hal ini, guru dapat menilai apakah pembelajaran yang dilakukan sudah efektif dan tercapai tujuan pembelajaran, serta mengakhiri pembelajaran dengan menarik dan memotivasi siswa.

2. Hasil persentase motivasi belajar dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) seluruh siswa (26 siswa) rata-ratanya yaitu 80, 7 %, maka kriteria motivasinya yaitu dalam kategori “Tinggi”. Metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti Kelas IV di SDN Cibodas 8 Kota Tangerang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, yang membuatnya lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, memiliki rasa percaya diri, aktif bertanya, memperkuat daya ingat, kolaboratif, bertanggung jawab akan proses pembelajarannya, juga membuat siswa memiliki pembelajaran yang bermakna dengan ikut langsung menerapkan materi yang dipelajari.

KESIMPULAN

1. Terdapat tujuh langkah-langkah penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*, yaitu: 1) menyusun skenario sederhana bermain peran, 2) mempersiapkan alat dan bahan untuk bermain peran, 3) menentukan peran dan menunjuk tokoh cerita, 4) memberi petunjuk dan latihan singkat, 5) melaksanakan bermain peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) penegasan dan penutup. Ketujuh langkah dalam penerapan metode bermain peran sudah dilakukan oleh guru dengan sistematis sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
2. Hasil persentase motivasi belajar dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) seluruh siswa (26 siswa) rata-ratanya yaitu 80, 7 %, maka kriteria motivasinya yaitu dalam kategori “Tinggi”. Metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti Kelas IV di SDN Cibodas 8 Kota Tangerang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, yang membuatnya lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, memiliki rasa percaya diri, aktif bertanya, memperkuat daya ingat, kolaboratif, bertanggung jawab akan proses pembelajarannya, juga membuat siswa memiliki pembelajaran yang bermakna dengan ikut langsung menerapkan materi yang dipelajari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah agar memperluas cakupan penelitian, baik dari segi jumlah subjek maupun konteks pembelajaran, untuk memperoleh data yang lebih bervariasi dan generalisasi yang lebih kuat. Diharapkan juga dengan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan metode Bermain Peran (Role Playing) dengan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

Abdillah, W., & Hartono. (2016). Partial Least Square (PLS) : Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) Dalam Penelitian Bisnis. Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01, 1–7.

Angelia, Y., Supeno, S., & Suparti, S. (2022). Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8296–8303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3692>

Asrori. (2020). Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner.

Asrori, M., Jamiah, Y., & Mulyanti. (2020). Hubungan Antara Self Efficacy, Motivasi Berprestasi, Dan Kemandirian Dengan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(2), 1#####13.

Asti, D. N., Trisiana, A., Mustofa, M., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2024). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dengan Media Wayang Kreasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Carangan Tahun Pelajaran 2023 / 2024. 8, 35617–35623.

Czabanowska, K., Klemenc-Ketis, Z., Potter, A., Rochfort, A., Tomasik, T., Csiszar, J., & Van den Bussche, P. (2012). Development of a competency framework for quality improvement in family medicine: A qualitative study. *Journal of Continuing Education in the Health Professions*, 32(3), 174–180. <https://doi.org/10.1002/chp.21142>

Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). Learning and Learning 4 Pillars of Increasing Pedagogical Competence. South Sulawesi: CV. Kaffah Learning Center.

Djamarah. (2015). Psikologi Belajar. Rineka Cipta.

Fairus, R. N. (2020). Pengaruh Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 02(02), 1–9.

Feni, R., Marwan, E., Yawahar, J., Mulyadi, M., & Efrita, E. (2024). Membangun Motivasi Menabung Anak LKSA Aisyiyah Kota Bengkulu Melalui Kreasi Barang Bekas Building Children Saving Motivation Of LKSA‘ Aisyiyah Bengkulu. 3(5), 540–549. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v3i5.466>

Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (Edisi 9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Guha, S. (2013). Today’s Youth, Tomorrow’s Leaders: How Parents and Educators Can Influence and Guide the Learning Process. R\&L Education.

Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>

- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Pustaka Ilmu.
- Huda, M., Sabani, N., Shahrill, M., Jasmi, K. A., Basiron, B., & Mustari, M. I. (2017). Empowering learning culture as student identity construction in higher education. *Student Culture and Identity in Higher Education*, 160–179. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2551-6.ch010>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Teknik Pengumpulan Data Penelitian* (pp. 241–264).
- Kurnia, D., Imanika, M. S., Suhertin, T., Dhiyahulhaq, F., Ilyas, D., Cahyadi, & Masitoh, I. (2024). Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(4), 342–347. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i4.477>
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59.
- Lindenfield, G. (2012). *Assert Yourself: Simple Steps to Build Your Confidence*. HarperCollins Publishers.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai Dalam Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125-134.
- Monica Gabriela Nainggolan, Ratih Ayunda, Wahyuni Amanda Hasibuan, W. A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Pitriyani, P. (2023). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Madrasah Ibtidaiyah Jayasari. *Jurnal Global Futuristik*, 1(1), 21-26.
- Pratiwi, I., Sutresna, Y., & Helina, N. (2023). Application of the Problem Based Learning (PBL) Model on Environmental Pollution Materials to Increase Motivation and Learning Outcomes. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 4(1), 31–41. <https://doi.org/10.55215/jber.v4i1.7466>
- Rahma, N. A., & Pujiastuti, H. (2021). Efektivitas pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Cilegon. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 121–135.
- Rahman, E. P., Asrul, A., Fathurrahman, F., & Ramadhani, I. A. (2019). Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 21–28. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.299>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Martini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Raslin, N., Sani, M. K. J. A., & Shaifuddin, N. (2023). Challenges in Digital Humanities Librarianship Implementation: A Systematic Literature Review. *2nd International Conference on Information Science, Technology, Management, Humanities, and Business*, 26–27.
- Rifaldi, F., & Hadijah, H. S. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Bina Aksara.

- Ruskamto, M., Anhar, M., & Pragiwani, M. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan , Kualitas Masyarakat Pada Kantor Administrasi Hukum Umum Cikini Jakarta (Kemenkumham). STIE Indonesia Jakarta, 1, 1–17.
- Rusydi Ananda, Fitri, H. (2020). Variabel Belajar. In Puskikra Mitra Jaya.
- Sahir. (2021). Metodologi Penelitian.
- Santrock, J. W. (2003). Adolescence: Perkembangan Remaja. Airlangga.
- Sodikin, A. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Pada SMAN Negeri 1 Jatisari Kabupaten Karawang. SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah, 4(1).
- Subagio, H. (2013). Role Playing. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Suci, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al- Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus. Pendidikan Agama Islam, hlm 21.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. IKAPI.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Cet.1). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. . Alfabeta.
- Trizeki, Y. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di RA Thariqul Izzah. Jurnal Unived, 3(September), 477–479.
- Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori - Teori Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Adab.
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. Inventa, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusuf, M. A. (2019). Konsep Komunikasi Dakwah dalam Riset Kajian Kontemporer. GUEPEDIA.
- Zulfirman, & Sutawijaya, A. H. (2022). The Effect of Total Quality Management Implementation on Quality Performance through Knowledge Management and Quality Culture as Mediating Variable at PT XYZ. International Journal of Innovative Science and Research Technology, 7(4), 275–285.