

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA KULIAH PELAJARAN PAI

Siskha Putri Sayekti¹, Aida Putri²

STAI Al-Hamidiyah¹, STAI Al-Hamidiyah²

Email: siskhaputri@staihalhamidiyahjkt.ac.id¹, aida6072@gmail.com²

Abstract : This research is motivated by the obstacles of teachers in providing PAI lessons, namely: 1) the learning model provided is still monotonous, 2) learning is still a teacher-centered, 3) the time allocation is very limited. The formulation of the problem in this paper is how to apply the role playing method in PAI subjects. The purpose of this study is the implementation of the role playing method in PAI subjects. This writing uses a descriptive qualitative method as the object under study is a complex interaction process, namely the process of applying the role playing method in Islamic Religious Education subjects at MA Islamiyah. In the role playing method, students are very actively involved in the learning process doing assignments by making videos. Students will act out a situation related to the material being studied. So, with this role playing method, students are expected to be able to understand the perceptions found in everyday life.

Keyword : Role playing, Islamic religious education learning

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi dari hambatan guru dalam memberikan pelajaran PAI yaitu : 1) model pembelajaran yang diberikan masih monoton, 2) pembelajaran yang masih berpusat pada guru, 3) alokasi waktu yang sangat terbatas. Rumusan masalah pada penulisan ini adalah bagaimana penerapan metode role playing pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini, yaitu implementasi metode role playing pada mata pelajaran PAI. Penulisan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sebagai objek yang diteliti merupakan proses interaksi yang kompleks yaitu mengenai proses penerapan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Islamiyah. Pada metode role playing, siswa sangat dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran mengerjakan tugas dengan membuat video. Siswa akan memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Jadi, dengan metode role playing ini siswa sangat diharapkan mampu memahami persepsi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : *Role Playing*, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar serta terencana dalam mempersiapkan siswa untuk memahami, menguasai, menghayati, mengimani, bertaqwa, berakhlak mulia serta dapat mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya yakni kitab suci Al-Qur'an serta Hadis melalui aktivitas pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman (Ramayulis, 2005, 21). Pendidikan agama Islam terdiri dari 5 komponen mata pelajaran yaitu Al-Qur'an Hadis, Fiqih, Aqidah Akhlak, serta Sejarah Kebudayaan Islam.

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang berarti dalam kehidupan manusia yang utama, sebab selaku makhluk paedagogis manusia dilahirkan dengan membawa kemampuan yaitu mampu di didik dan mendidik sehingga dapat menjadi khalifah di muka bumi, dan pendukung serta pemegang kebudayaan. PAI merupakan yang berisi tuntunan bagi peserta didik dalam melaksanakan kehidupan supaya mempunyai pribadi yang sholeh dan sholehah. Dengan adanya tuntunan ini pendidik mesti lebih aktif, kreatif, serta inovatif dalam meningkatkan serta mempraktikkan ilmu pendidikan agama Islam, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menggunakan metode imposisi, dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa. Pada umumnya, guru menggunakan metode "*formal step*" yang berdasarkan pada asas asosiasi dan reproduksi atas tanggapan / kesan. Penyampaian tersebut berdasarkan ajaran dalam psikologi asosiasi (Hamalik, 2013, 25).

Tujuan utama pembelajaran merupakan penguasaan pengetahuan. Pengetahuan yang bersumber dari perangkat mata ajaran yang disampaikan disekolah. Oleh karena itu, mata ajaran tersebut meliputi berbagai pengalaman yang berasal dari orang tua di masa lalu, yang berlangsung dalam kehidupan manusia yang diuraikan, disusun, serta dimuat dalam buku mata pelajaran dari berbagai referensi (Hamalik, 2013, 26).

Salah satu tujuan Pendidikan Nasional yang diatur dalam Undang-Undang No 20 Th. 2003 Bab II Pasal 3, yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003).

Sistem pembelajaran dikatakan bermutu jika proses pembelajaran berlangsung menarik serta menantang, sehingga peserta didik bisa banyak belajar melalui pengalaman dari kegiatan tersebut yang bisa memicu kemauan peserta didik untuk bertanya sebagai respon dari keinginannya agar mengetahui hal-hal yang baru. Tujuan pendidik selain menjadikan manusia yang berilmu, beriman dan bertakwa ia juga mengarahkan pada kecerdasan intelektual, juga pada pembentukan akhlak terpuji terhadap peserta didik.

Akhlak mulia adalah tujuan diutusnya Rasulullah Muhammad Saw., sebagaimana sabda Nabi Saw, yang diriwayatkan oleh Imam Malik sebagai berikut:

عَنْ مَالِكٍ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ مَا لَخَلْقِ

Artinya:

"dari Malik berkata; Rasulullah saw, bersabda: "Bahwasannya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia"(al-Imam Malik, t.th, 700)

Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwasannya tujuan kerasulan Nabi Muhammad saw, adalah untuk menyempurnakan akhlak yang mulia. Pengaruh yang paling utama pada peserta didik adalah lingkungan, terutama dari lingkungan keluarga. Potensi dasar yang dimiliki oleh anak harus dikembangkan dengan melakukan usaha berupa pendidikan (mempengaruhi dari luar) yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru atau orang-orang yang berada disekitar peserta didik.

Inovasi pembelajaran 4.0 menekankan pada penguasaan metode pembelajaran oleh pendidik, aplikasinya di dalam kelas, serta pengembangannya dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran memanfaatkan seluruh potensi yang ada, termasuk penguasaan teknologi serta penerapannya dalam pembelajaran.

Inovasi pembelajaran era 4.0 dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pendidik tentunya menguasai metode pembelajaran yang selama ini diterapkannya. Adapun mengadopsi dan mengembangkan metode pembelajaran yang sudah ada dengan berbagai kreativitas sendiri adalah langkah awal yang dapat dilakukan dalam rangka pembelajaran 4.0 (Muis, 2019, 12-14).

Potensi kreatif dapat dioptimalkan pada anak dengan memberikan tugas dan tanggungjawab, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan tumbuh dengan perkembangan yang mereka miliki, upaya kreatif dapat diciptakan dengan maksimal dan menyenangkan.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara untuk mengantarkan materi pelajaran dengan memperhatikan sasaran tujuannya. Selaku pelengkap untuk menggapai pembelajaran yang dilaksanakan bagi peserta didik, tidak selamanya suatu metode yang diterapkan oleh seorang guru berfungsi secara memadai. Oleh karena itu, dalam memilah suatu cara yang dipergunakan dalam program pendidikan bagi peserta didik, guru butuh memiliki alibi yang kokoh serta faktor-faktor pendukung dalam pemilihan metode (Hanafi, dkk, 2018, 106).

Metode yang digunakan oleh pendidik harus menarik perhatian, menyenangkan serta tidak membosankan peserta didik supaya pembelajaran PAI bisa berjalan dengan baik. Dalam perihal ini, untuk menanggulangi permasalahan tersebut periset mengenakan cara atau metode *Role Playing* (bermain peran).

Penggunaan metode yang tepat untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Dalam penggunaannya metode *role playing* ini merupakan salah satu langkah terciptanya pembelajaran yang menarik atensi peserta didik sehingga hendak nampak lebih termotivasi.

Peserta didik akan ditekankan untuk lebih aktif dan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran PAI dengan menerapkan metode tersebut. Selain itu, metode *role playing* mampu memacu rasa keingintahuan peserta didik mencari jawaban dan mengajak temannya ikut serta untuk mengeluarkan pendapat, baik dalam kelompok maupun pribadi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, mengingat pentingnya pembelajaran PAI, maka fokus penelitian ini adalah implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan pembelajaran PAI. Perumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat proses perencanaan, tindakan serta evaluasi melalui metode *role playing*.

Manfaat penelitian ini secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana pembelajaran dan menambah wawasan tentang metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya guru mata pelajaran PAI dalam mengajarkan mata pelajaran. Sedangkan secara praktis bagi

lembaga hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan keprofesionalisme guru PAI dalam pembelajaran. Dan bagi anak, yaitu agar anak memahami pembelajaran yang diberikan serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian digunakan untuk memahami satu objek dalam satu kegiatan penelitian dan memberikan langkah solusi analisis terhadap permasalahan dalam penelitian. Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif, menurut Creswell (2008:19) pendekatan kualitatif yaitu:

“Constructivist participatory knowledge claims phenomenology, grounded theory, ethnography, case study and narrative. It collects participant meaning focuses on a single concept or phenomenon, brings personal values into the study or setting of participants, makes interpretation of the data, creates an agenda for change or reform”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Creswell (2008:213) penelitian kualitatif.

“we systematically identify our participants and sites through random sampling; identify our participants and sites based on places and people that can help us understand our central phenomenon”.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Aliyah, Kota Depok. Subjek penelitian ini berfokus kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum untuk menunjang kevalidan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk memudahkan mencari informasi kepada nara sumber sebagai responden utama yaitu seluruh narasumber yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain a) pengamatan langsung (observasi), b) wawancara, dan c) studi dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Observasi/pengamatan langsung

Observasi digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan cara pengamatan dan pencatatan langsung terhadap kejadian dan proses pengambilan data penelitian.

b. Wawancara

Wawancara berfungsi untuk membantu peneliti dalam mencari data/informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan penelitian, proses pembuktian data yang diperoleh secara tertulis. Creswell mendefinisikan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi.

Prosedur dalam penelitian ini dijelaskan dengan langkah-langkah ilmiah secara sistematis. Adapun langkah-langkah adalah sebagai berikut :

1) Tahapan persiapan

- a) Menyusun rumusan wawancara dan pertanyaan lapangan
- b) Membuat item soal pertanyaan berdasarkan dari kajian penelitian
- c) Membuat penjadwalan kegiatan penelitian dan melakukan koordinasi dengan tempat penelitian dan kondisi kesiapan subjek penelitian

- d) Memeriksa kembali rumusan-rumusan pertanyaan lapangan atau merumuskan kembali pertanyaan susulan untuk eksempernaan
- e) Melakukan revisi desain penelitian dalam rangka memperbaiki kelemahan atau kekurangan instrument penelitian
- 2) Tahap pelaksanaan
 - a) Melakukan kordinasi dengan pihak sekolah tempat penelutian dan memahamikategor responden
 - b) Mempersiapkan surat izin untuk kelancaran penelitian kepada pihak terkait untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian ini
 - c) Mempersiapkan diri dengan penuh percaya diri untuk mengadakan penelitian dengan baik
 - d) Setelah mendapat surat izin dari lembaga atau instansi terkait, peneliti melakukan kegiatan interview kepada beberapa responden penelitian kemudian melakukan analisis data lapangan. Hasil dari pelaksanaan interview responden, selanjutnya peneliti melakukan pengecekan data pada beberapa responden lainnya pada waktu yang telah ditentukan. Pada saat pengumpulan dilakukan pengecekan beberapa pertanyaan lapangan terus dilakukan secara bertahap, dengan tujuan untuk menginventarisasi masalah-masalah yang belum tercover dalam pertanyaan lapangan.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitan ialah menggunakan teknik analissa kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat responden. Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori atau klasifikasi. Selanjutnya tahapan teknis analisa data, yaitu :

1. Reduksi data
 2. Penyajian data/data display
 3. Verifikasi
- c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ialah proses pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Dokumen dilakukan dengan catatan-catatan lapangan peneliti dengan alat perekam berupa video ataupun audio pada kegiatan wawancara. peneliti akan mengumpulkan sejumlah dokumen terkait implementasi kurikulum, administrasi pembelajaran dan berbagai dokumen yang terkait lainnya. Dokumen-dokumen selanjutnya dianalissi untuk memperdalam dan memperinci tempat penelitian, yang meliputi buku yang relevan, peraturan laporan kegiatan, foto-foto dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dapat diqapahami suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis dan dapat memberikan dampak baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. MA Islamiyah telah menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran PAI. Pembelajaran dengan metode *role playing* ini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, yang memiliki karakter percaya diri, bertanggung jawab, menghargai sesama. Perencanaan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Islamiyah. Tahapan yang dilakukan guru dalam membuat perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing*, yaitu :

- 1) Membuat skenario pembelajaran yang berisi langkah-langkah aktivitas dalam pembelajaran serta sarana pembelajaran serta mendukung terlaksananya tindakan berupa media pembelajaran dan perangkat lembar kerja siswa sebagai bahan evaluasi
- 2) Mempersiapkan instrument berkaitan dengan lembar observasi untuk mengamati kegiatan pembelajaran

Selanjutnya, langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan metode *role playing* sebagai berikut : 1) siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan mendiskusikan skenario yang diberikan oleh guru, 2) Guru menerangkan singkat materi yang disampaikan berdasarkan kompetensi dasar yang akan dicapai, 3) siswa mendengarkan penjelasan guru dan memahami aturan dalam metode *role playing*, guru menginformasikan tentang pembagian kelompok dan memberikan video tentang tokoh islam Abdurahman Bin Auf dan Abu Dzar Al Ghifari. Guru mengkomunikasikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang diberikan.

Evaluasi pembelajaran yakni untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran pai dengan menggunakan metode *role playing*. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat, yang ditunjukkan pada peningkatan metode pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran PAI. Dalam pembelajaran PAI guru memberikan contoh real atau nyata terkait materi yang dipelajari serta melibatkan siswa secara langsung untuk mempraktikkan di depan kelas melalui metode *role playing*. Maka dengan memberikan contoh nyata, seakan-akan materi yang digunakan dikelas menjadi lebih bermakna, memberikan pengajaran yang mudah dipahami oleh siswa, serta suasana kelas menjadi aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Penerapan metode pembelajaran juga memiliki berbagai macam hambatan baik dari guru maupun siswa. Faktor yang sangat mempengaruhi hambatan tersebut yaitu : 1) pemahaman guru yang masih terbatas, 2) lebih mengutamakan metode pembelajaran yang monoton seperti; ceramah, lebih kepada *teacher orientied*, 3) fasilitas yang kurang memadai, 4) alokasi waktu yang terbatas.

Berdasarkan faktor hambatan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan guru sudah nyaman dengan metode yang biasanya dilakukan sehingga untuk mempelajari metode yang baru sedikit sulit, selain itu kebanyakan guru juga beranggapan bahwa dengan menggunakan metode yang biasa digunakan itu sudah berhasil. Padahal hasilnya belum tentu maksimal karena, masih banyak siswa yang pasif pada proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar dikelas merupakan suatu rangkaian perbuatan yang dilakukan antara guru dengan siswa atas dasar hubungan timbal balik (*feedback*) yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk dapat mengembangkan kualitas pembelajaran dikelas, maka dari itu seorang guru dituntut untuk dapat mengaplikasikan model-model pembelajaran.

Salah satu diantara model-model pembelajaran yaitu metode *role playing*. Adanya metode pembelajaran ini bertujuan untuk membangun suasana kelas dan gaya mengajar guru yang bersifat monoton itu menjadi suasana belajar yang menyenangkan dan lebih terarah. Guru yang sukses bukan hanya sekedar untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Tetapi lebih jauh dari itu, guru yang sukses adalah mereka yang mampu melibatkan antara siswa daam mengerjakan tugas-tugasnya yang syarat muatannya yakni kognitif dan sosial, serta mengajari para siswa untuk mengerjakan tugas secara produktif.

Dari pemaparan diatas maka yang harus dilakukan oleh para guru adalah guru dapat mampu menerapkan pembelajaran seara inovatif dan kreatif agar tidak fokus pada metode konvensional saja disetiap pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih terasa terkesan bagi guru maupun siswa.

Metode *role playing* yakni metode bermain peran dengan basis berkarakter. Pendidikan yang berkarakter ini dipilih karena diyakini akan adanya kolaborasi dari nilai karakter dan model pembelajaran tersebut. *Role playing* sendiri memiliki tujuan untuk dapat mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, siswa hanya dituntut untuk cerdas secara kognitif saja, melainkan untuk menciptakan kecerdasan secara akhlak dan moral.

Pendidikan yang berkarakter merupakan pendidikan yang ditegaskan pada saat ini, karena untuk mengatasi moral siswa yang mengalami kemerosotan. Aturan-aturan yang siswa telah berubah dari perilaku baik hingga menjadi tidak baik seperti, menjadi tidak lebih jujur, kasar dalam berbicara dan melakukan sesuatu, mudah terpancing emosi, dan cepat merasa tersinggung.

Berdasarkan hal tersebut maka dari itu sebagai seorang pendidik harus mampu mewujudkan pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) maka yang dilakukan yakni melalui penerapan metode *role playing* (bermain peran). Adanya penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran tersebut karena “permainan” merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dan melibatkannya secara umum dan luas.

Pada metode ini siswa sangat dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dalam mengerjakan tugas dengan membuat video. Siswa akan memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Jadi, dengan metode *role playing* ini siswa sangat diharapkan mampu memahami persepsi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Metode *role playing* yakni metode bermain peran dengan basis berkarakter. Pendidikan yang berkarakter ini dipilih karena diyakini akan adanya kolaborasi dari nilai karakter dan model pembelajaran tersebut. *Role playing* sendiri memiliki tujuan untuk dapat mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, siswa hanya dituntut untuk cerdas secara kognitif saja, melainkan untuk menciptakan kecerdasan secara akhlak dan moral. Pendidikan yang berkarakter merupakan pendidikan yang ditegaskan pada saat ini, karena untuk mengatasi moral siswa yang mengalami kemerosotan. Aturan-aturan yang siswa telah berubah dari perilaku baik hingga menjadi tidak baik seperti, menjadi tidak lebih jujur, kasar dalam berbicara dan melakukan sesuatu, mudah terpancing emosi, dan cepat merasa tersinggung.

Pada metode ini siswa sangat dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dalam mengerjakan tugas dengan membuat video. Siswa akan memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Jadi, dengan metode *role playing* ini siswa sangat diharapkan mampu memahami persepsi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung
- Anas, M. (2014). Mengenal metode pembelajaran. *Pasuruan: CV. Pustaka Hulwa.*

- Armai, A. (2002). Pengantar Ilmu dan Metodologi pendidikan islam.
- Basyirudin Usman, (2002), *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: CiputatPers
- Hamalik, O. (2007). Dasar-dasar pengembangan kurikulum.
- Hanafi, H. (2018). *Profesionalisme guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran di sekolah*. deepublish.
- Johar, R., & Hanum, L. (2016). *Strategi belajar mengajar*. Deepublish.
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). Pembelajaran inovatif dan variatif. *Pusaka Almada*.
- Mamik, M. (2014). Metodologi Kualitatif. *Zifatama PUBLISHER*.
- Muis, A. (2019). *Konsep dan strategi pembelajaran di era revolusi industri 4.0*. Laksana.
- Nurjaman, A. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"*. Penerbit Adab.
- Ramayulis, M. P. A. I. (2005). cet. ke-4. *Jakarta: Kalam Mulia*.
- Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, diundangkan di Jakarta tanggal 8 Juli 2003, Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78.
- Sari, F. A. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Jujur, Amanah, dan Istiqomah Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII E Semester I DI SMP NEGERI 4 AMBARAWA Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral disertation, IAIN SALATIGA).
- Widiasworo, E. (19). Kiat sukses membangkitkan motivasi belajar Peserta didik. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Sudjana, D. (2001). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Falah Production.