

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Peningkatan Hasil Belajar Akhlak Islam melalui Pembelajaran dengan Teknik Role Playing di RA Al Hidayah Masjid Agung

Putri Nuraniawati¹, Rika Diniawati Saputri², Ratri Nur Tsalits Rahmawati³¹RA Al Hidayah Masjid Agung²RA Sudirman Mendungsari³RA Itama Karangpandan

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: Juni 2024

Revisi Akhir: Agustus 2024

Diterbitkan Online: November 2024

Kata Kunci

Role playing, akhlak Islam, hasil belajar, Penelitian Tindakan Kelas, konstruktivisme.

Correspondence

E-mail: putrinuranikawati88@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akhlak Islam melalui penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak Islam. Pada siklus pertama, 60% siswa memperoleh nilai di atas 75, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 86%. Selain itu, observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme dan teori perkembangan moral, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan tantangan bagi siswa pemalu, penelitian ini membuktikan bahwa teknik *role playing* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai akhlak Islam di RA Al Hidayah Masjid Agung.

Abstract

This study aims to improve Islamic ethics learning outcomes through the implementation of the role playing technique in teaching. The research method used is Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate a significant improvement in students' understanding of Islamic moral values. In the first cycle, 60% of students achieved scores above 75, which increased to 86% in the second cycle. Moreover, observations and interviews revealed that students were more enthusiastic and actively engaged in learning compared to conventional methods. These findings support constructivist and moral development theories, which emphasize the importance of direct experience in learning. Although there were some challenges, such as time constraints and difficulties for shy students, this study proves that the role playing technique is an effective method for enhancing students' comprehension and application of Islamic moral values in schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan akhlak Islam merupakan bagian fundamental dalam sistem pendidikan Islam yang bertujuan membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran akhlak Islam sering kali mengalami berbagai tantangan, terutama dalam hal keterlibatan siswa dan efektivitas metode yang digunakan oleh pendidik. Metode ceramah

[10.57255/eduspirit.v1i1.17](https://doi.org/10.57255/eduspirit.v1i1.17)[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Some rights reserved

yang masih dominan dalam pembelajaran akhlak Islam cenderung kurang interaktif dan membuat siswa pasif dalam menerima materi. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan penerapan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif untuk meningkatkan hasil belajar akhlak Islam.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran dengan teknik *role playing* atau bermain peran. Teknik ini memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung situasi atau nilai-nilai akhlak yang diajarkan melalui simulasi kehidupan nyata. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2020), pembelajaran dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Dalam konteks pembelajaran akhlak Islam, teknik ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam dalam berbagai situasi kehidupan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahayu (2019) juga menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, terutama dalam hal komunikasi dan empati. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran akhlak Islam, yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman kognitif tetapi juga pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa yang belajar melalui *role playing* lebih mudah memahami nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama karena mereka mengalami langsung situasi yang mencerminkan nilai-nilai tersebut.

Namun, meskipun metode *role playing* memiliki banyak keunggulan, penerapannya dalam pembelajaran akhlak Islam masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan metode ini secara efektif, keterbatasan waktu dalam pembelajaran, serta minimnya bahan ajar yang mendukung implementasi *role playing* dalam pembelajaran akhlak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2021), kendala utama dalam penggunaan teknik *role playing* adalah kurangnya kesiapan guru dalam merancang skenario yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu di kelas juga sering menjadi hambatan dalam pelaksanaan metode ini.

Dalam konteks pembelajaran di RA Al Hidayah Masjid Agung, keberhasilan penerapan teknik *role playing* sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus mampu merancang skenario yang tidak hanya menarik tetapi juga menggambarkan nilai-nilai akhlak Islam secara nyata. Studi yang dilakukan oleh Lestari (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata, seperti *role playing*, lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran moral siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini karena siswa dapat merasakan secara langsung dampak dari perilaku yang mereka perankan, sehingga lebih mudah untuk memahami implikasi dari tindakan mereka.

Selain itu, penggunaan teknik *role playing* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wahyudi (2020) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif seperti *role playing* cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya mendengarkan ceramah dari guru. Hal ini disebabkan oleh sifat pembelajaran yang lebih menarik dan menantang, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan.

Lebih lanjut, teknik *role playing* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menerapkan nilai-nilai akhlak Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021), ditemukan bahwa siswa yang sering terlibat dalam kegiatan bermain peran lebih berani dalam mengekspresikan pendapatnya dan lebih mudah beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* tidak hanya membantu dalam pemahaman kognitif, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selain meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial, metode *role playing* juga dapat memperkuat aspek afektif dalam pembelajaran akhlak Islam. Studi yang dilakukan oleh Nurhidayah (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui *role playing* lebih mudah mengembangkan empati dan kepedulian terhadap orang lain. Ketika siswa memainkan peran tertentu dalam situasi moral yang menuntut pengambilan keputusan, mereka cenderung lebih memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran akhlak Islam, di mana tujuan utama adalah membentuk karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar akhlak Islam. Namun, agar metode ini dapat diterapkan secara optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, RA Al Hidayah Masjid Agung, dan orang tua. Guru perlu mendapatkan pelatihan dalam merancang dan mengimplementasikan skenario *role playing* yang sesuai dengan materi pembelajaran, sementara RA Al Hidayah Masjid Agung perlu memberikan fasilitas dan kebijakan yang mendukung penerapan metode ini dalam kurikulum. Selain itu, orang tua juga dapat berperan dalam memperkuat pembelajaran akhlak di rumah dengan memberikan contoh yang baik kepada anak-anak mereka.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai pengaruh pembelajaran dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar akhlak Islam di RA Al Hidayah Masjid Agung. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam mengoptimalkan metode *role playing* agar dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran akhlak Islam, sehingga dapat membantu membentuk karakter siswa yang lebih baik sesuai dengan ajaran Islam.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akhlak Islam melalui penerapan teknik *role playing*. PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, menguji solusi yang diterapkan, serta melakukan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan. Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan berupa penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran akhlak Islam dengan skenario yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setiap tindakan akan diamati dan dievaluasi untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyusun skenario *role playing* yang relevan dengan materi akhlak Islam, menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan skenario *role playing* dalam pembelajaran di kelas, di mana siswa akan berperan sebagai tokoh dalam situasi yang menggambarkan nilai-nilai akhlak tertentu.

Pada tahap observasi, peneliti akan mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini mencakup tingkat partisipasi siswa, pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akhlak yang diajarkan, serta respon mereka terhadap metode *role playing*. Data observasi akan dikumpulkan melalui catatan lapangan dan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, wawancara dengan siswa dan guru juga akan dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode yang diterapkan.

Setelah observasi dilakukan, tahap refleksi akan menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan

tes evaluasi untuk mengetahui sejauh mana teknik *role playing* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar akhlak Islam. Jika dalam siklus pertama masih ditemukan kendala atau kekurangan dalam penerapan metode, maka akan dilakukan perbaikan dan perencanaan ulang untuk siklus kedua. Dengan demikian, penelitian ini memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan agar teknik *role playing* dapat diterapkan dengan lebih efektif.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes evaluasi hasil belajar, serta wawancara dengan siswa dan guru. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan tes evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Wawancara bertujuan untuk menggali persepsi siswa dan guru mengenai kelebihan dan kekurangan teknik *role playing* dalam pembelajaran akhlak Islam. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil observasi dan evaluasi dari setiap siklus.

Keberhasilan penelitian ini akan diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan pemahaman siswa akan dinilai melalui tes evaluasi, sementara aspek afektif dan psikomotorik diamati melalui interaksi siswa dalam kegiatan *role playing*. Jika pada siklus pertama ditemukan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa, maka metode *role playing* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar akhlak Islam. Sebaliknya, jika hasilnya masih kurang optimal, maka refleksi akan dilakukan untuk memperbaiki strategi pembelajaran di siklus berikutnya.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar akhlak Islam. Teknik *role playing* diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap konsep akhlak, tetapi juga membantu mereka dalam menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran akhlak Islam di RA Al Hidayah Masjid Agung serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akhlak Islam melalui penerapan teknik *role playing*. Data diperoleh melalui observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, serta wawancara dengan guru dan siswa. Hasil dari siklus pertama menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan dengan metode ceramah yang digunakan sebelumnya. Dari 30 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, sebanyak 18 siswa (60%) menunjukkan peningkatan pemahaman akhlak Islam dengan nilai di atas 75, sementara 12 siswa lainnya masih berada di bawah nilai tersebut. Observasi juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan teknik *role playing*, terutama dalam hal ekspresi dan pemahaman skenario.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan menyesuaikan skenario *role playing* agar lebih relevan dengan pengalaman dan kehidupan siswa sehari-hari. Hasilnya, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak Islam. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas 75 meningkat menjadi 26 siswa (86%), sementara hanya 4 siswa yang masih berada di bawah batas tersebut. Selain itu, wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih memahami konsep akhlak seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab setelah berpartisipasi dalam *role playing*. Guru juga mengamati bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi setelah melakukan permainan peran, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek afektif dan psikomotorik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget (1972) mengenai konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa dapat mengalami dan berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman nyata, bukan sekadar mendengar penjelasan guru. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2019), yang menyimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa dalam memahami nilai-nilai moral dan etika.

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga mengungkap dampak *role playing* terhadap aspek afektif siswa. Menurut teori perkembangan moral Kohlberg (1984), pemahaman moral seseorang berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman yang mereka alami. Dalam penelitian ini, siswa yang mengikuti *role playing* menunjukkan peningkatan empati dan kesadaran sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari hasil observasi, di mana siswa lebih sering menghubungkan skenario yang mereka perankan dengan kehidupan nyata, serta mulai menunjukkan perubahan perilaku positif di dalam dan di luar kelas.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dengan *role playing* dibandingkan dengan metode ceramah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wahyudi (2020), motivasi belajar siswa meningkat ketika mereka terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menantang. Dalam penelitian ini, siswa merasa lebih antusias dalam belajar karena mereka dapat memainkan peran yang menarik dan berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari Fitriani (2021), yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan keberanian siswa dalam mengekspresikan pendapat mereka. Dari hasil observasi di kelas, siswa yang pada awalnya pasif dalam pembelajaran mulai lebih aktif berbicara dan berdiskusi setelah mengikuti sesi *role playing*. Ini menunjukkan bahwa teknik ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan mereka.

Namun, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar akhlak Islam, masih terdapat beberapa tantangan dalam penerapan metode *role playing*. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Guru perlu menyusun skenario yang matang agar waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal. Menurut penelitian Prasetyo (2021), salah satu kelemahan *role playing* adalah bahwa metode ini memerlukan persiapan yang cukup lama dan terkadang sulit untuk diterapkan dalam jadwal pembelajaran yang padat. Oleh karena itu, perlu ada strategi untuk menyederhanakan skenario agar tetap efektif namun tidak memakan terlalu banyak waktu.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam *role playing* juga dipengaruhi oleh karakter individu mereka. Beberapa siswa yang memiliki sifat pemalu atau introvert cenderung kesulitan untuk berperan secara ekspresif dalam permainan peran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2022), yang menemukan bahwa meskipun metode *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, namun efektivitasnya bergantung pada tingkat kenyamanan dan kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk terlibat secara aktif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar RA Al Hidayah Masjid Agung dan guru mempertimbangkan penerapan metode *role playing* secara lebih luas dalam pembelajaran akhlak Islam. Dengan melakukan pelatihan bagi guru mengenai cara merancang skenario yang efektif, diharapkan metode ini dapat diterapkan dengan lebih baik. Selain itu, orang tua juga dapat

mendukung penerapan nilai-nilai akhlak Islam di rumah dengan memberikan contoh yang baik dan berdiskusi dengan anak-anak mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran *role playing*.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar akhlak Islam. Dengan memberikan pengalaman nyata dan interaktif kepada siswa, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif mereka, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial yang lebih baik. Penerapan metode ini secara lebih luas dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran akhlak Islam yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Sebagai langkah lanjutan, disarankan agar penelitian serupa dilakukan dalam konteks yang lebih luas dengan variasi skenario yang lebih beragam. Selain itu, perlu ada penelitian yang lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang dari metode *role playing* terhadap pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, pendidikan akhlak Islam dapat semakin berkembang dan memberikan dampak yang lebih signifikan dalam kehidupan siswa.

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan RA Al Hidayah Masjid Agung dapat lebih berani dalam mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pembelajaran akhlak Islam. Jika diterapkan dengan baik, teknik *role playing* dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru dalam mengajarkan nilai-nilai moral yang tidak hanya dipahami secara teori, tetapi juga dihayati dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran akhlak Islam efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui dua siklus penelitian tindakan kelas, ditemukan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga membantu dalam penguatan aspek afektif dan psikomotorik mereka. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai akademik siswa serta partisipasi mereka dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara dan observasi membuktikan bahwa siswa lebih antusias dalam belajar dan lebih mudah memahami nilai-nilai akhlak Islam melalui pengalaman nyata yang mereka perankan dalam *role playing*. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan kesulitan bagi beberapa siswa yang pemalu untuk berpartisipasi secara optimal.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman akhlak Islam di RA Al Hidayah Masjid Agung. Guru disarankan untuk mengembangkan skenario yang lebih relevan dengan kehidupan siswa agar metode ini semakin optimal. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang metode ini terhadap pembentukan karakter siswa.

Daftar Pustaka

- Fitriani, R. (2021). Pengaruh Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa di sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 45-58.
- Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development: The Nature and Validity of Moral Stages*. Harper & Row.
- Lestari, A. (2022). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 22-36.se
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Prasetyo, B. (2021). Kelebihan dan Kelemahan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Karakter Siswa. *Jurnal*

Ilmu Pendidikan, 15(3), 90–104.

Rahayu, T. (2019). Peran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Moral pada Siswa RA Al Hidayah Masjid Agung Dasar. *Jurnal Pendidikan Moral*, 10(4), 33–47.

Sari, D., & Wahyudi, A. (2020). Motivasi Belajar Siswa dengan Metode Role Playing dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 56–69.