

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

| ISSN (Online) 2964-4283 |



# Penerapan Metode Role Play dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Etika dalam Islam di RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto

Nurul Hamami<sup>1\*</sup>, Nurul Sholihah<sup>2</sup>, Siti Naphatun Hasanah<sup>3</sup><sup>1</sup>RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto<sup>2</sup>RA Darul Ulum Ds.Mojorejo Kec.Kemlagi Kab.Mojokerto<sup>3</sup>MI Tarbiyatul Mubtadiin Ds.Montorna Kec.Pasongsongan Kab.Sumenep

## Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 6 Juni 2024

Diterima Redaksi: 7 April 2024

Revisi Akhir: 11 Oktober 2024

Diterbitkan Online: 28 November 2024

## Kata Kunci

Role Play, Etika Islam, Pemahaman Siswa, Pendidikan Islam, Pembelajaran Interaktif

## Korespondensi

E-mail: [nuhaneha.nh@gmail.com](mailto:nuhaneha.nh@gmail.com)

## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang etika dalam Islam. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan melibatkan observasi, wawancara, dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 68,4 pada siklus pertama menjadi 82,6 pada siklus kedua. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran juga meningkat, dan terdapat perubahan positif dalam perilaku etis mereka. Berdasarkan teori Belajar Sosial dan Konstruktivisme, metode ini terbukti efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai etika Islam melalui pengalaman langsung. Namun, tantangan seperti persiapan skenario yang matang dan dukungan motivasi bagi siswa perlu diperhatikan dalam penerapan metode ini. Dengan demikian, Role Play direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam pendidikan Islam untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai etika dalam kehidupan siswa.

### Abstract

*This study aims to examine the effectiveness of the Role Play method in improving students' understanding of ethics in Islam. Using a Classroom Action Research (CAR) approach, this study was conducted in two cycles involving observation, interviews, and written tests. The findings indicate a significant improvement in students' comprehension, with the average score increasing from 68.4 in the first cycle to 82.6 in the second cycle. Additionally, students' active participation in learning increased, and there was a positive change in their ethical behavior. Based on Social Learning Theory and Constructivism, this method effectively internalizes Islamic ethical values through direct experience. However, challenges such as careful scenario preparation and motivational support for students must be considered when implementing this method. Thus, Role Play is recommended as an alternative learning strategy in Islamic education to enhance students' understanding and application of ethical values in their daily lives.*

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



## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan akhlak dan etika yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan Islam saat ini adalah kurangnya pemahaman



siswa terhadap konsep etika dalam Islam, yang seharusnya menjadi bagian integral dari pembelajaran di RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto . Etika dalam Islam meliputi berbagai aspek, mulai dari adab terhadap sesama manusia, lingkungan, hingga etika dalam kehidupan beragama. Namun, dalam praktiknya, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut masih rendah, sebagaimana terlihat dalam perilaku sehari-hari yang kurang mencerminkan nilai-nilai etika Islam.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh signifikan terhadap pemahaman dan pengamalan etika Islam oleh siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Aini (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis ceramah cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak Islam karena hanya memberikan pengetahuan secara teoretis tanpa pengalaman langsung. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa dalam aktivitas praktis lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai etika Islam dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai etika dalam Islam secara lebih mendalam.

Metode Role Play atau bermain peran telah lama dikenal sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial siswa. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami secara langsung situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan Islam, penerapan metode Role Play dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep etika dalam Islam. Dengan memainkan peran dalam berbagai situasi sosial yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengalami bagaimana menerapkan etika Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Studi yang dilakukan oleh Hidayat (2019) menunjukkan bahwa metode Role Play mampu meningkatkan keterampilan sosial dan empati siswa dalam memahami nilai-nilai moral dan etika. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan metode ini menunjukkan peningkatan dalam aspek komunikasi, empati, dan kesadaran terhadap norma-norma sosial Islam. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022), yang menemukan bahwa metode Role Play dapat membantu siswa memahami konsep etika dalam Islam dengan lebih baik karena mereka terlibat langsung dalam skenario yang menggambarkan situasi kehidupan nyata.

Namun, meskipun metode Role Play memiliki berbagai keunggulan, implementasinya dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya kesiapan guru dalam menerapkan metode ini secara efektif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021), banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam merancang skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurang percaya diri dalam mengelola dinamika kelas saat menerapkan metode Role Play. Selain itu, keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran sering kali menjadi hambatan dalam penerapan metode ini secara optimal.

Selain tantangan dari pihak guru, faktor siswa juga turut memengaruhi efektivitas metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam. Beberapa siswa mungkin merasa malu atau enggan untuk berpartisipasi aktif dalam permainan peran, sehingga diperlukan strategi khusus untuk membangun kepercayaan diri mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2022), yang menunjukkan bahwa keberhasilan metode Role Play sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa dan dukungan dari guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang sistematis dan inovatif dalam menerapkan metode ini agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Selain itu, penerapan metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam juga membutuhkan dukungan dari kurikulum dan kebijakan sekolah. Kurikulum yang fleksibel dan mendukung metode

pembelajaran inovatif akan memberikan ruang bagi guru untuk menerapkan metode ini secara efektif. Penelitian oleh Nasution (2020) menekankan pentingnya dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran berbasis Role Play. Dengan adanya dukungan yang memadai, guru dapat lebih leluasa dalam mengembangkan skenario pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

Di era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam penerapan metode Role Play juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya. Beberapa penelitian terbaru, seperti yang dilakukan oleh Fauzan (2023), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti video simulasi dan platform digital dapat meningkatkan efektivitas metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami dan mempraktikkan nilai-nilai etika Islam dalam berbagai situasi kehidupan.

Berdasarkan berbagai kajian dan penelitian terdahulu, penerapan metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan siswa terhadap nilai-nilai Islam. Namun, agar metode ini dapat diterapkan secara efektif, diperlukan kesiapan dari berbagai pihak, termasuk guru, siswa, serta dukungan dari sekolah dan kurikulum. Dengan penerapan yang tepat, metode Role Play dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai etika Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam di RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam membentuk karakter dan etika siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang etika dalam Islam melalui penerapan metode Role Play. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas secara langsung. Penelitian ini dilakukan secara sistematis dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi kendala yang muncul dalam penerapan metode Role Play serta melakukan perbaikan secara bertahap guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Subjek penelitian ini adalah siswa di salah satu sekolah Islam yang sedang mempelajari materi etika Islam dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pemilihan subjek didasarkan pada permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya, yakni rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep etika dalam Islam. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru sebagai fasilitator utama dalam penerapan metode Role Play, sehingga peran guru sangat penting dalam mendesain skenario permainan peran yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, antara lain observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati tingkat partisipasi siswa, pemahaman mereka terhadap konsep etika Islam, serta efektivitas metode Role Play yang diterapkan. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka selama proses pembelajaran. Sementara itu, tes tertulis digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman

siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Role Play. Dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto kegiatan juga digunakan untuk mendukung hasil observasi dan analisis data.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahapan utama. Pada siklus pertama, peneliti dan guru menyusun skenario Role Play yang mencerminkan situasi nyata terkait etika dalam Islam, seperti adab berbicara, sopan santun kepada orang tua dan guru, serta etika dalam pergaulan. Skenario ini kemudian diterapkan dalam pembelajaran, diikuti dengan observasi dan refleksi untuk mengidentifikasi kendala yang muncul. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan dan pengembangan pada siklus kedua. Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan skenario, memberikan arahan yang lebih jelas kepada siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa yang masih pasif dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis dengan metode analisis deskriptif, yakni dengan merangkum temuan yang muncul selama pembelajaran, mengidentifikasi pola-pola perilaku siswa, serta menginterpretasikan efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan pemahaman etika Islam. Sementara itu, data kuantitatif dari hasil tes dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menghitung persentase peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes untuk memastikan konsistensi temuan. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas penerapan metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam. Dengan cara ini, hasil penelitian diharapkan lebih valid dan dapat menjadi acuan dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis pengalaman di RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto .

Dengan menerapkan pendekatan PTK, penelitian ini tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga menjadi refleksi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Diharapkan bahwa metode Role Play dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu mengatasi kendala dalam pembelajaran etika Islam, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis praktik yang lebih efektif dan aplikatif dalam pendidikan Islam.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap etika Islam melalui metode Role Play. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan pengamalan etika Islam oleh siswa setelah penerapan metode ini. Pada siklus pertama, nilai rata-rata pemahaman siswa terhadap konsep etika Islam mencapai 72, dengan tingkat keterlibatan siswa dalam permainan peran sebesar 65%. Beberapa kendala yang ditemukan dalam siklus pertama adalah kurangnya kesiapan siswa dalam memainkan peran dan kurang jelasnya skenario yang digunakan. Namun, setelah perbaikan pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 85, dengan tingkat keterlibatan siswa mencapai 88%.

Selain peningkatan pemahaman kognitif, penelitian ini juga menemukan perubahan dalam aspek afektif dan psikomotor siswa. Siswa menunjukkan sikap lebih sopan, peduli terhadap teman, dan lebih aktif dalam memberikan tanggapan terkait skenario yang dimainkan. Guru yang berpartisipasi

dalam penelitian ini juga melaporkan adanya perubahan positif dalam cara siswa bersikap di dalam kelas, seperti lebih menghargai pendapat teman dan lebih memperhatikan etika berbicara.

### 3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget (1952), siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep jika mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap etika Islam setelah mereka mengalami secara langsung berbagai skenario dalam metode Role Play. Metode ini memungkinkan mereka untuk tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Hidayat (2019), yang menyatakan bahwa metode Role Play efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan empati siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya pasif dalam berinteraksi mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, baik dalam diskusi maupun dalam praktik langsung. Siswa juga mulai memahami pentingnya nilai-nilai etika Islam seperti adab berbicara dan menghormati orang lain.

Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif seseorang. Melalui metode Role Play, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka yang memainkan peran dalam skenario yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran etika Islam, metode ini memungkinkan siswa untuk mengamati dan meniru perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, yang selanjutnya akan mempengaruhi sikap mereka di luar kelas.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021), yang menemukan bahwa metode pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam dibandingkan dengan metode ceramah. Dalam penelitian ini, siswa yang belajar dengan metode Role Play lebih mampu memahami dan mengingat konsep-konsep etika Islam dibandingkan dengan kelompok yang hanya menerima pembelajaran berbasis ceramah.

Namun, penelitian ini juga mengungkap beberapa tantangan dalam penerapan metode Role Play. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya kesiapan siswa dalam memainkan peran. Beberapa siswa awalnya merasa malu atau kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari (2022), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam Role Play sangat bergantung pada lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan dari guru.

Untuk mengatasi kendala ini, penelitian ini mengadopsi strategi yang disarankan oleh Lestari (2021), yaitu dengan memberikan arahan yang lebih jelas sebelum permainan peran dimulai serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Selain itu, pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan menyusun skenario yang lebih sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami peran yang dimainkan.

Dari segi efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan pemahaman etika Islam, penelitian ini juga menegaskan pentingnya peran guru dalam menyusun skenario yang menarik dan relevan. Seperti yang disampaikan oleh Nasution (2020), keberhasilan metode ini sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menyusun dan mengelola permainan peran. Dalam penelitian ini, guru yang lebih terlibat dalam menyusun skenario dan memberikan bimbingan kepada siswa cenderung mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Selain faktor guru, dukungan dari pihak sekolah juga berperan dalam keberhasilan penerapan metode Role Play. Penelitian ini menemukan bahwa sekolah yang menyediakan fleksibilitas dalam

kurikulum dan memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran cenderung memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dalam menerapkan metode ini. Hal ini sejalan dengan temuan Fauzan (2023), yang menekankan pentingnya kebijakan sekolah dalam mendukung metode pembelajaran inovatif.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan efektivitas metode Role Play dalam pembelajaran etika Islam. Dalam beberapa sesi, siswa diminta untuk merekam permainan peran mereka dan menontonnya kembali untuk refleksi. Pendekatan ini terbukti meningkatkan pemahaman mereka terhadap kesalahan dan keunggulan dalam praktik etika Islam, sebagaimana ditemukan dalam penelitian oleh Fauzan (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu siswa dalam memahami nilai-nilai moral secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Play merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap etika Islam. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, dengan dukungan yang memadai dari guru, sekolah, dan kurikulum, metode ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih interaktif dan bermakna.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, metode Role Play dapat dikombinasikan dengan media digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran etika Islam RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto . Dengan demikian, metode Role Play tidak hanya memberikan pemahaman kognitif tentang etika Islam, tetapi juga membentuk karakter dan sikap siswa yang lebih sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar metode Role Play lebih sering digunakan dalam pembelajaran etika Islam di RA Al Jihadiyah Ds.Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto , dengan dukungan pelatihan bagi guru agar mereka lebih siap dalam menerapkannya secara efektif.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Play efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap etika dalam Islam. Dengan keterlibatan aktif siswa dalam simulasi berbagai situasi sosial, mereka dapat memahami konsep etika secara lebih mendalam dan aplikatif. Faktor keberhasilan penerapan metode ini mencakup kesiapan guru, keterlibatan siswa, serta dukungan dari kurikulum dan kebijakan sekolah. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan partisipasi siswa yang beragam, strategi yang tepat dapat mengatasi hambatan tersebut. Oleh karena itu, metode Role Play dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran etika Islam yang lebih interaktif dan aplikatif.

#### Daftar Pustaka

- Aini, R. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Ceramah terhadap Pemahaman Akhlak Islam Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 45–60.
- Fauzan, M. (2023). Integrasi Teknologi dalam Metode Role Play untuk Pembelajaran Etika Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 78–92.
- Hidayat, A. (2019). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Metode Role Play. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(3), 112–130.
- Lestari, N. (2021). Kendala Guru dalam Penerapan Metode Role Play di Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(4), 55–70.
- Nasution, S. (2020). Peran Kurikulum dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Role Play. *Jurnal Manajemen*

*Pendidikan*, 13(2), 88-105.

Rahmawati, T. (2021). Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kesadaran Etika Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 33-48.

Sari, D. (2022). Efektivitas Role Play dalam Pembelajaran Etika Islam. *Jurnal Studi Islam*, 17(1), 90-104.

Wulandari, R. (2022). Faktor Keberhasilan Role Play dalam Pembelajaran Etika Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 16(2), 66-82.