

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**[| ISSN \(Online\) 2964-4283 |](#)

Peningkatan Hasil Belajar Al-Qur'an dengan Pendekatan Bermain Peran di Kelas 5 MIS Maarif Karanggede

Nuryati¹, Nurul Indah Sari², Nurul Sipa'iyah³¹MIS Maarif Karanggede²MI Muhammadiyah 19 Gunungsari³MI Tarbiyatul Islam NW Kopang

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Hasil Belajar Alquran, Pendekatan Bermain Peran

Correspondence

E-mail: nuryyuryati20@gmail.com *

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran Al-Qur'an terhadap hasil belajar siswa kelas 5 MIS Maarif Karanggede. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 65 pada tes awal menjadi 85 pada tes akhir. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan aktif dan pemahaman nilai moral yang terkandung dalam ajaran Al-Qur'an. Oleh karena itu, pendekatan bermain peran efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing the role-playing approach in Qur'an learning on the learning outcomes of grade 5 students at MIS Maarif Karanggede. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The results of the study showed a significant improvement in students' learning outcomes, with the average score increasing from 65 in the pre-test to 85 in the post-test. In addition, students showed increased engagement and a deeper understanding of the moral values contained in the teachings of the Qur'an. Therefore, the role-playing approach is effective in enhancing students' understanding of the Qur'an and can be implemented in elementary school education.

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



1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam di Indonesia, khususnya dalam mempelajari Al-Qur'an, memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik. Dalam konteks ini, pengajaran Al-Qur'an di sekolah-sekolah dasar memegang peranan penting untuk mengajarkan nilai-nilai spiritual dan moral yang terkandung dalam kitab suci tersebut. Namun, kenyataannya, pengajaran Al-Qur'an di banyak sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi metode pengajaran yang digunakan maupun dari segi pemahaman yang diterima oleh siswa.

Di MIS Maarif Karanggede, proses pembelajaran Al-Qur'an pada kelas 5 masih menggunakan metode yang lebih konvensional, seperti ceramah dan pembacaan teks, yang sering kali membuat siswa merasa kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami inti ajaran Al-Qur'an secara mendalam. Hal ini mengarah pada minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan terbatasnya penguasaan mereka terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an. Beberapa penelitian



menunjukkan bahwa salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya penerapan metode yang dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam pembelajaran (Husain, 2017).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2018), salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an adalah penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru yang lebih interaktif dan menyenangkan, agar siswa tidak hanya memahami teks Al-Qur'an secara kognitif tetapi juga dapat meresapi nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah pendekatan bermain peran.

Pendekatan bermain peran atau role-playing dikenal sebagai metode yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk "menghidupkan" peran dan karakter yang ada dalam materi ajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, pendekatan ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami konteks ayat-ayat Al-Qur'an dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Azizah (2019), menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa serta pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral yang ada dalam ajaran agama.

Melalui pendekatan bermain peran, siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi ajar, misalnya dengan memerankan tokoh-tokoh dalam cerita-cerita Al-Qur'an atau menginterpretasikan makna ayat-ayat tertentu. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih imersif dan personal. Sebagai contoh, dalam pembelajaran surat Yusuf, siswa dapat memerankan tokoh Yusuf, Zulaikha, atau saudara-saudara Yusuf, yang memungkinkan mereka untuk merasakan emosi dan konflik yang ada dalam cerita tersebut. Hal ini dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah tersebut, seperti sabar, jujur, dan tawakal.

Lebih jauh lagi, penelitian oleh Sari (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan pendekatan bermain peran dalam pengajaran Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga berdampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial dan empati mereka. Siswa yang terlibat dalam bermain peran cenderung lebih menghargai perbedaan pandangan, belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan rasa percaya diri. Keterlibatan aktif dalam kegiatan ini memungkinkan mereka untuk lebih merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Al-Qur'an, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Penerapan pendekatan bermain peran dalam pengajaran Al-Qur'an di kelas 5 MIS Maarif Karanggede diharapkan dapat menjadi solusi atas masalah rendahnya hasil belajar yang dihadapi siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2021), siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi ajar dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, pendekatan ini perlu dipertimbangkan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran Al-Qur'an di kelas 5.

Selain itu, pentingnya motivasi dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan. Menurut penelitian oleh Nurhadi (2019), motivasi belajar yang tinggi berbanding lurus dengan hasil belajar yang baik. Dalam hal ini, pendekatan bermain peran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memotivasi siswa, karena metode ini memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkreasi dan mengekspresikan diri melalui peran yang mereka mainkan. Dengan demikian, pendekatan bermain peran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam mempelajari Al-Qur'an.

Pentingnya penerapan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa juga ditegaskan dalam studi yang dilakukan oleh Mahmudah (2022). Dia menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa akan lebih mudah diterima dan dipahami. Pendekatan bermain peran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, di mana siswa tidak merasa terbebani dengan tugas-tugas akademis yang monoton. Sebaliknya, mereka merasa terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan relevan dengan ajaran Al-Qur'an.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an siswa kelas 5 MIS Maarif Karanggede melalui penerapan pendekatan bermain peran. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena sifatnya yang memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. PTK juga memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan merefleksikan praktik pembelajaran yang diterapkan, serta memberikan solusi praktis terhadap masalah yang dihadapi di kelas. Oleh karena itu, metode ini sangat tepat untuk digunakan dalam konteks peningkatan hasil belajar Al-Qur'an, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dengan beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, tindakan yang dilakukan akan berbasis pada penerapan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran Al-Qur'an. Siklus pertama akan dimulai dengan perencanaan yang meliputi penyusunan skenario pembelajaran berbasis bermain peran yang sesuai dengan materi Al-Qur'an yang akan dipelajari. Dalam hal ini, materi yang dipilih akan disesuaikan dengan kisah-kisah atau ayat-ayat yang dapat diadaptasi menjadi kegiatan bermain peran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

Pada pelaksanaan tindakan, siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan masing-masing kelompok akan diberikan peran untuk memerankan tokoh atau peristiwa yang ada dalam cerita-cerita Al-Qur'an. Setiap kelompok akan diberikan waktu untuk mempersiapkan peran mereka dan mempresentasikan hasil latihan mereka di depan kelas. Selama proses ini, guru akan mengamati bagaimana siswa berinteraksi satu sama lain, serta bagaimana mereka dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita atau ayat yang mereka perankan. Guru juga akan memberikan umpan balik untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Observasi akan dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, peningkatan pemahaman mereka terhadap materi ajar, serta perubahan dalam sikap dan motivasi mereka selama kegiatan bermain peran. Instrumen observasi yang digunakan akan mencakup aspek-aspek seperti partisipasi siswa, kemampuan berkolaborasi dalam kelompok, kemampuan memerankan karakter dengan baik, dan pemahaman mereka terhadap nilai moral yang terkandung dalam ayat atau cerita Al-Qur'an yang dipelajari. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang objektif mengenai efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap refleksi, hasil dari observasi dan evaluasi akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana metode bermain peran berhasil meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an siswa. Jika ditemukan kekurangan atau kendala dalam pelaksanaan siklus pertama, perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan pada siklus berikutnya. Misalnya, jika pada siklus pertama ada kelompok yang mengalami kesulitan dalam memerankan peran dengan baik, maka pada siklus kedua, guru dapat memberikan penekanan lebih pada pembekalan materi dan latihan yang lebih mendalam sebelum kegiatan bermain peran dimulai. Dengan demikian, proses refleksi menjadi bagian penting untuk memastikan bahwa setiap siklus memberikan peningkatan yang berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran.

Selain observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran, peneliti juga akan melakukan tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an yang telah dipelajari. Tes ini akan dilakukan di awal dan akhir setiap siklus, dengan tujuan untuk mengukur apakah ada peningkatan pemahaman setelah diterapkannya pendekatan bermain peran. Tes ini akan mencakup soal-soal yang menilai pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita-cerita Al-Qur'an, serta sejauh mana mereka dapat mengaitkan nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Hasil tes ini akan digunakan untuk menilai efektivitas tindakan yang diterapkan dalam siklus tersebut.

Selain tes hasil belajar dan observasi, penelitian ini juga akan mengumpulkan data dari wawancara dengan siswa dan guru. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan subjektif mengenai pengalaman siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain peran. Siswa akan ditanya tentang sejauh mana mereka merasa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, serta apakah mereka merasa bahwa metode ini membantu mereka dalam memahami materi Al-Qur'an. Di sisi lain, guru akan diminta untuk memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan, serta memberikan saran untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Data wawancara ini akan memberikan informasi tambahan yang berguna dalam analisis hasil penelitian.

Setelah dua siklus dilaksanakan, peneliti akan melakukan analisis data secara menyeluruh untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas penerapan pendekatan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an siswa kelas 5 Mis Maarif Karanggede . Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran Al-Qur'an yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana pendekatan bermain peran dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus untuk mengukur efektivitas penerapan pendekatan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an siswa kelas 5 Mis Maarif Karanggede . Setiap siklus terdiri dari dua tahapan: tahap persiapan dan pelaksanaan, serta tahap evaluasi dan refleksi. Setelah implementasi siklus pertama dan kedua, data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, baik dalam hal pemahaman materi Al-Qur'an maupun dalam keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Pada siklus pertama, tes awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam memahami materi Al-Qur'an sebelum penerapan pendekatan bermain peran adalah 65 dengan standar deviasi 7. Penilaian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Namun, setelah pelaksanaan siklus pertama dengan metode bermain peran, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75, dengan standar deviasi 5. Meskipun terdapat peningkatan, hasilnya masih bervariasi antara siswa, dengan beberapa siswa menunjukkan hasil yang lebih baik daripada yang lain.

Setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, peningkatan hasil belajar semakin terlihat. Rata-rata nilai siswa pada tes akhir siklus kedua mencapai 85, dengan standar deviasi 4. Selain itu, banyak siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dalam memerankan karakter-karakter dalam cerita-cerita Al-Qur'an, kini menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menghubungkan ayat-ayat dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas bermain peran memungkinkan mereka untuk lebih mendalami makna cerita dan moral yang terkandung dalam ajaran Al-Qur'an.

Observasi selama siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, meskipun beberapa siswa merasa gugup atau cemas

saat tampil di depan kelas. Selama siklus kedua, pengamatan menunjukkan bahwa siswa semakin percaya diri dan lebih nyaman dalam memerankan peran mereka. Tidak hanya itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok juga meningkat, dengan mereka berbagi ide tentang bagaimana menginterpretasikan ayat-ayat Al-Qur'an melalui karakter yang mereka perankan.

Data dari wawancara siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran Al-Qur'an setelah menggunakan metode bermain peran. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami ajaran Al-Qur'an karena bisa merasakan langsung perasaan dan emosi yang dialami tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pada pengalaman dan interaksi dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam daripada hanya membaca atau mendengarkan penjelasan dari guru.

Selain itu, guru yang terlibat dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa pendekatan bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Guru mencatat bahwa keterampilan komunikasi dan kerjasama siswa meningkat, karena mereka bekerja dalam kelompok untuk menyiapkan dan mempresentasikan peran mereka. Guru juga mencatat bahwa pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam Al-Qur'an dengan cara yang lebih kontekstual dan aplikatif.

3.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar Al-Qur'an melalui penerapan pendekatan bermain peran pada siswa kelas 5 MIS Maarif Karanggede sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan mental secara simultan dapat meningkatkan pemahaman materi. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya berfokus pada teks Al-Qur'an, tetapi juga pada penghayatan terhadap pesan moral yang terkandung dalam cerita-cerita tersebut. Hal ini membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky juga mendukung penerapan pendekatan ini. Menurut Piaget, anak-anak belajar dengan cara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar (Piaget, 1976). Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap materi ajar (Vygotsky, 1978). Dalam konteks penelitian ini, bermain peran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelas mereka, berdiskusi, dan memahami materi secara lebih mendalam.

Penelitian oleh Azizah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami konteks dan makna dari materi ajar secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa tidak hanya dapat mengingat ayat-ayat Al-Qur'an, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, siswa yang memerankan tokoh Yusuf dalam cerita Surah Yusuf tidak hanya memahami cerita tersebut, tetapi juga belajar tentang kesabaran, kejujuran, dan keteguhan dalam menghadapi ujian hidup.

Keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain peran juga berkaitan dengan motivasi belajar mereka. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik siswa meningkat ketika mereka merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang relevan dan menyenangkan. Dalam hal ini, pendekatan bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan merasakan pengalaman langsung yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, yang tercermin dalam peningkatan hasil tes dan partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelompok.

Peningkatan keterampilan sosial siswa yang terlihat selama penelitian ini juga sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Sari (2020), yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Dalam kegiatan bermain

peran, siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling memberikan umpan balik. Proses ini memperkaya keterampilan sosial mereka, yang juga berkontribusi pada perkembangan karakter mereka secara keseluruhan.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan, masih ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapan metode ini. Salah satunya adalah kecemasan atau rasa malu yang dirasakan oleh sebagian siswa saat tampil di depan kelas. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat memberikan lebih banyak waktu untuk latihan di kelompok kecil sebelum siswa tampil di depan kelas, atau melibatkan teknik lain seperti simulasi atau bermain peran melalui media digital yang lebih memberikan kenyamanan bagi siswa.

Meskipun demikian, temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif tentang isi Al-Qur'an, tetapi juga memperoleh pemahaman afektif dan moral yang lebih dalam mengenai ajaran agama Islam. Oleh karena itu, pendekatan bermain peran ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an di sekolah dasar, terutama sebagai alternatif untuk menggantikan metode yang lebih konvensional.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti yang kuat mengenai efektivitas pendekatan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an siswa. Penerapan metode ini tidak hanya terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkaya keterampilan sosial dan emosional mereka, yang pada gilirannya berkontribusi pada pembentukan karakter yang lebih baik. Dengan demikian, pendekatan ini dapat dianggap sebagai salah satu inovasi yang dapat memperkaya cara pengajaran Al-Qur'an di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran Al-Qur'an di kelas 5 MIS Maarif Karanggede dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Metode ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an, serta memperkaya keterampilan sosial dan emosional mereka. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai rata-rata siswa meningkat dari 65 pada tes awal menjadi 85 pada tes akhir siklus kedua. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran dan interaksi dengan teman sekelas. Oleh karena itu, pendekatan bermain peran dapat diimplementasikan sebagai alternatif yang efektif dalam pengajaran Al-Qur'an di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Azizah, N. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Al-Qur'an terhadap Pemahaman Nilai Moral Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 115-123.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Fitriani, N. (2018). Strategi Pembelajaran Al-Qur'an yang Efektif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(1), 45-57.
- Husain, M. (2017). Metode Pengajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar: Evaluasi dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 199-210.
- Piaget, J. (1976). *The Child and Reality: Problems of Genetic Psychology*. Penguin Books.
- Sari, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 25(3), 312-323.
- Slavin, R. E. (2016). *Educational Psychology: Theory and Practice* (11th ed.). Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wahyudi, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 20(1), 67-80.