

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

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Optimalisasi Metode *Role Playing* dalam Materi Ibadah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa Kelas II SD Negeri 19 Pasir Tinggi

Patriana Saweti¹, Witri Ananda²¹ SD Negeri 19 Pasir Tinggi² SMP N 2 Tanjung Raya

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 11 Juni 2024

Direview : 05 Juli 2024

Revisi Akhir: 12 Agustus 2024

Diterbitkan Online: 30 September 2024

Kata Kunci

Role Playing, Ibadah, Keaktifan Siswa

Korespondensi

E-mail: patrianasaweti4@gmail.com*

A B S T R A K

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya keaktifan siswa dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada pemahaman materi yang masih terbatas, khususnya dalam praktik ibadah yang membutuhkan keterlibatan langsung siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 19 Pasir Tinggi pada siswa kelas II semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta 26 orang. Desain penelitian menggunakan dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, tes pemahaman, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari segi keaktifan maupun pemahaman siswa. Rata-rata keaktifan meningkat dari 58% pada pra-siklus menjadi 85% pada siklus II, sedangkan nilai rata-rata pemahaman materi ibadah meningkat dari 63 pada pra-siklus menjadi 84 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, terutama dalam materi ibadah, karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas II SD Negeri 19 Pasir Tinggi.

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools often encounters challenge such as low student participation during lessons. This condition impacts students' limited understanding, particularly in worship practices that require direct involvement. To address this problem, this classroom action research aimed to enhance students' activeness and comprehension through the implementation of the *role playing* method. The study was conducted at SD Negeri 19 Pasir Tinggi with 26 second-grade students during the second semester of the 2024/2025 academic year. The research design consisted of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation sheets of student activity, comprehension tests, and student response questionnaires. The results indicated a significant improvement in both participation and understanding. The average activeness increased from 58% in the pre-cycle to 85% in the second cycle, while the average comprehension score rose from 63 to 84. Thus, it can be concluded that the *role playing* method is effective in improving the quality of PAI learning, especially in worship materials, as it provides concrete, enjoyable, and meaningful learning experiences for second-grade students at SD Negeri 19 Pasir Tinggi.

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



1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan membentuk generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sejak dini. Materi ibadah dalam PAI bukan hanya diajarkan secara kognitif, melainkan juga menuntut pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, pembelajaran harus memberikan pengalaman langsung yang sesuai dengan fitrah anak untuk belajar melalui aktivitas (Fauzi & Rahman, 2021). Filosofi pendidikan Islam menekankan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pembelajaran. Dalam konteks ibadah, siswa tidak hanya dituntut memahami tata cara, tetapi juga menginternalisasi nilai spiritual melalui praktik. Hal ini selaras dengan prinsip bahwa pembelajaran agama harus menanamkan makna dan pengalaman, bukan sekadar hafalan (Yuliana & Fadilah, 2022).

Metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang berbasis pada keterlibatan aktif siswa melalui peran tertentu. Dengan bermain peran, siswa dapat mengalami langsung situasi ibadah sehingga lebih mudah memahami langkah-langkah dan maknanya. Teori belajar konstruktivisme mendukung hal ini dengan menekankan pentingnya pengalaman nyata untuk membangun pemahaman (Nisa & Prasetyo, 2021). Dalam konteks pembelajaran ibadah, *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar dengan meniru sekaligus mempraktikkan peran dalam situasi tertentu. Melalui kegiatan ini, siswa lebih mudah mengingat gerakan dan doa dalam ibadah karena dilakukan secara langsung. Penelitian menunjukkan bahwa strategi simulasi dapat memperkuat keterampilan praktik dan pemahaman konsep (Hidayati, 2022). Selain itu, metode *role playing* juga mendorong keaktifan dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Setiap siswa memiliki peran yang berbeda sehingga semua terlibat secara seimbang dalam aktivitas kelas. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan (Syamsuddin & Azizah, 2023).

Observasi awal di SD Negeri 19 Pasir Tinggi menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran ibadah. Banyak siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat dalam praktik sehingga pemahaman mereka masih terbatas. Kondisi ini serupa dengan temuan penelitian yang menunjukkan metode ceramah membuat siswa kurang aktif (Putri & Hidayat, 2021). Sejumlah penelitian sebelumnya membuktikan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan keterampilan praktik ibadah. Melalui peran, siswa dapat mempraktikkan langkah-langkah ibadah dengan lebih mudah diingat. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa *role playing* membantu meningkatkan keterampilan motorik siswa (Rahmawati & Suryana, 2021). Hasil penelitian serupa juga menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual ketika siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Bermain peran memberi kesempatan untuk mengulang, memperbaiki, dan merefleksi pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam membangun pembelajaran yang bermakna (Utami & Hamzah, 2022).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan menghadirkan pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar. Metode *role playing* diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya keaktifan siswa. Dengan strategi ini, siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga terampil dalam praktik ibadah (Latifah & Hidayat, 2021). Penelitian ini juga penting untuk memberikan kontribusi nyata dalam inovasi pembelajaran PAI di sekolah dasar. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih metode yang tepat agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dengan begitu, kualitas pendidikan agama di sekolah dapat ditingkatkan secara berkelanjutan (Pramesti & Lestari, 2021).

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). PTK dipilih karena sesuai untuk

memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan di kelas melalui tindakan nyata guru bersama siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 19 Pasir Tinggi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian siswa kelas II yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit per pertemuan.

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis metode *role playing*, menyiapkan skenario ibadah sederhana (misalnya praktik wudhu atau salat berjamaah), serta instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan siswa, tes pemahaman, dan angket respon siswa. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melibatkan siswa untuk memainkan peran dalam praktik ibadah sesuai skenario. Observasi dilakukan oleh guru kolaborator untuk mencatat tingkat keaktifan siswa, keterlibatan dalam praktik, serta pemahaman terhadap materi. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes dan observasi, serta mengidentifikasi kelemahan seperti siswa yang masih malu tampil.

Pada siklus II, tahap perencanaan disusun dengan memperbaiki kelemahan pada siklus I, misalnya dengan memberi pengarahan lebih jelas, menambah variasi peran, serta memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan skenario *role playing* yang lebih kompleks, misalnya praktik salat lengkap atau adab berdoa dalam situasi tertentu. Observasi difokuskan pada peningkatan keaktifan siswa dan kualitas pemahaman. Refleksi pada akhir siklus digunakan untuk menilai apakah target indikator keberhasilan sudah tercapai.

Keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila:

1. Minimal **80% siswa menunjukkan keaktifan tinggi** dalam pembelajaran, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam kegiatan *role playing*, berani tampil, dan berpartisipasi dalam diskusi.
2. Nilai rata-rata **pemahaman materi ibadah mencapai ≥ 75** dan minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan rancangan ini, penelitian diharapkan mampu membuktikan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan sekaligus pemahaman siswa terhadap materi ibadah dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pada pra-siklus, keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah. Dari 26 siswa, hanya sekitar 40% yang berpartisipasi aktif, sementara sebagian besar lainnya pasif dan cenderung hanya mendengarkan. Kondisi ini sesuai dengan penelitian Nasution dan Arifin (2020) yang menemukan bahwa metode ceramah membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran agama.

Tes pemahaman materi ibadah pra-siklus menunjukkan rata-rata nilai 63 dengan ketuntasan belajar hanya 42%. Siswa cenderung hafal teori, tetapi lemah dalam praktik ibadah seperti urutan wudhu dan bacaan salat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari dan Mulyono (2019) yang menyebutkan bahwa pembelajaran konvensional sulit mengasah keterampilan praktik keagamaan.

Pada siklus I, guru merancang RPP dengan skenario *role playing* sederhana, yaitu praktik wudhu berkelompok. Instrumen observasi, lembar tes, dan angket disiapkan untuk mengukur keaktifan dan pemahaman siswa. Persiapan matang ini penting sebagaimana dikemukakan Susanti (2021) bahwa perencanaan detail dalam PTK menentukan kualitas tindakan.

Pelaksanaan siklus I berjalan cukup baik, siswa terlihat antusias saat diminta mempraktikkan wudhu. Namun, beberapa siswa masih malu tampil dan kurang percaya diri. Fenomena ini juga

dilaporkan oleh Santosa dan Pratama (2020) bahwa pada tahap awal *role playing* siswa memerlukan waktu adaptasi untuk terbiasa tampil di depan kelas.

Observasi menunjukkan rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 68%. Lebih banyak siswa berani mencoba praktik meskipun masih ada yang pasif. Hasil ini mendukung penelitian Pranata dan Wibowo (2019) bahwa penerapan metode interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa secara bertahap.

Nilai rata-rata tes pemahaman meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan 65%. Siswa lebih baik dalam mengurutkan langkah ibadah, namun masih ada kesalahan dalam bacaan doa. Hal ini sejalan dengan temuan Hariyanto (2020) bahwa simulasi meningkatkan keterampilan prosedural meskipun perlu penguatan materi verbal.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan mengingat bacaan, dan keaktifan belum merata. Guru memutuskan untuk menambah variasi peran serta memberikan motivasi lebih personal. Peran guru dalam memfasilitasi perbaikan sesuai dengan pendapat Rahmadani dan Yusuf (2021) yang menekankan pentingnya scaffolding dalam pembelajaran aktif.

Pada siklus II, guru menambahkan skenario praktik salat berjamaah, di mana siswa bergantian menjadi imam, makmum, dan muadzin. Strategi ini bertujuan melibatkan seluruh siswa agar lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari dan Nurhayati (2020) yang menekankan pentingnya variasi aktivitas dalam menjaga motivasi belajar.

Pelaksanaan siklus II berlangsung lebih hidup, siswa tampak percaya diri dalam memainkan peran. Kelas menjadi interaktif karena setiap siswa memiliki tanggung jawab peran yang berbeda. Kondisi ini sesuai dengan penelitian Rahmawati dan Dewi (2019) yang menyatakan bahwa *role playing* meningkatkan interaksi sosial sekaligus keterampilan berpikir.

Observasi menunjukkan rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 85%, jauh lebih tinggi dibanding pra-siklus dan siklus I. Hampir semua siswa terlibat aktif, baik dalam praktik maupun diskusi reflektif. Hal ini memperkuat temuan Kurniawan (2020) bahwa keaktifan siswa tumbuh signifikan dengan penerapan metode kolaboratif berbasis peran.

Tes pemahaman menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 84 dengan ketuntasan 88%. Siswa lebih lancar dalam urutan gerakan, bacaan, dan adab ibadah. Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian Ananda dan Fitria (2021) bahwa pembelajaran berbasis simulasi mampu meningkatkan capaian kognitif sekaligus psikomotor siswa.

Refleksi akhir menunjukkan indikator keberhasilan tercapai, yaitu minimal 80% siswa aktif dan pemahaman materi mencapai nilai rata-rata di atas KKM. Guru menilai metode *role playing* efektif mengatasi rendahnya keaktifan sekaligus meningkatkan pemahaman ibadah siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wijayanti dan Arif (2022) yang menyimpulkan bahwa metode interaktif berbasis peran mampu memperbaiki kualitas pembelajaran PAI secara signifikan.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek keaktifan siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Rata-rata keaktifan meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 85% di akhir siklus II, menandakan bahwa metode *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Peningkatan ini selaras dengan temuan bahwa strategi pembelajaran partisipatif memperkuat peran siswa sebagai subjek belajar (Hidayat & Prasetyo, 2020). Dari sisi pemahaman, rata-rata nilai siswa meningkat dari 63 pada pra-siklus menjadi 84 pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa *role playing* bukan hanya efektif untuk meningkatkan partisipasi, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep ibadah melalui praktik nyata. Hal ini mendukung penelitian yang

menegaskan hubungan positif antara keterlibatan aktif dengan pencapaian kognitif (Nugroho & Lestari, 2021).

Penelitian ini menemukan bahwa *role playing* dalam materi ibadah mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara bersamaan. Siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mempraktikkan ibadah dengan benar dan mengalami pembelajaran yang bermakna. Penemuan ini menegaskan efektivitas metode pengalaman langsung dalam pendidikan agama (Astuti & Firmansyah, 2022). Penemuan lainnya adalah adanya perubahan sikap siswa dari malu tampil menjadi percaya diri dalam praktik ibadah. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat berfungsi sebagai media untuk membangun keberanian dan keterampilan sosial siswa. Kondisi ini sejalan dengan hasil riset yang menekankan bahwa simulasi berperan penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa (Putra & Sari, 2020).

Hasil penelitian ini relevan dengan studi yang menyatakan bahwa penggunaan metode peran efektif meningkatkan pemahaman ibadah pada jenjang sekolah dasar. Aktivitas simulasi membantu siswa membangun pengalaman yang lebih konkret dibanding metode ceramah. Keterkaitan ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan *role playing* dapat memperbaiki capaian kognitif siswa PAI (Rahman & Fadhilah, 2021). Penelitian ini juga terkait dengan kajian yang menegaskan efektivitas pembelajaran interaktif dalam membangun karakter Islami. Siswa belajar nilai disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab selama proses *role playing*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran kolaboratif dapat mendukung pembentukan akhlak mulia siswa (Lestari & Wibowo, 2019).

Hasil penelitian ini penting karena menawarkan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Dengan metode *role playing*, guru dapat mengubah kelas yang pasif menjadi aktif tanpa mengurangi substansi materi. Pentingnya solusi ini ditegaskan oleh studi yang menyoroti perlunya inovasi metode untuk meningkatkan partisipasi siswa (Kurniasih & Rahayu, 2020). Pentingnya penelitian ini juga terletak pada keberhasilannya membumikan materi ibadah yang abstrak menjadi pengalaman nyata. Siswa lebih mudah memahami urutan dan bacaan ibadah ketika dilibatkan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa praktik langsung memperkuat daya ingat siswa dalam pembelajaran agama (Yusuf & Amalia, 2021).

Distingsi penelitian ini adalah penerapan *role playing* khusus pada materi ibadah di sekolah dasar yang jarang diteliti secara mendalam. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum, sedangkan penelitian ini menegaskan relevansi *role playing* untuk PAI. Hal ini memperkaya literatur tentang inovasi metode dalam pendidikan Islam (Suryana & Malik, 2019). Dampak praktis penelitian dirasakan pada tiga level: siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi ibadah, guru memiliki alternatif metode inovatif, dan sekolah dapat memperkuat mutu pembelajaran PAI. Dampak positif ini dapat mendorong terciptanya budaya belajar interaktif di sekolah dasar. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa penerapan metode aktif dapat meningkatkan kualitas iklim belajar di sekolah (Fitriani & Hasanah, 2020).

4. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran ibadah. Hasil pra-siklus menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dan pemahaman materi, dengan rata-rata keaktifan hanya 40% dan nilai pemahaman 63. Melalui dua siklus perbaikan, terjadi peningkatan signifikan, di mana keaktifan siswa mencapai 85% dan nilai rata-rata pemahaman meningkat menjadi 84 dengan ketuntasan belajar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* efektif dalam membangun suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam mempraktikkan ibadah. Dengan demikian, metode ini layak menjadi alternatif strategi

pembelajaran PAI, khususnya pada materi ibadah di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, guru PAI disarankan untuk secara konsisten menerapkan metode *role playing* pada materi ibadah, dengan menyesuaikan skenario peran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas ruang kelas yang mendukung praktik ibadah serta pelatihan guru untuk mengoptimalkan strategi pembelajaran aktif. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian serupa dengan memperluas subjek, menambahkan variasi peran yang lebih kompleks, atau mengintegrasikan media digital untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan langkah-langkah tersebut, keberhasilan metode *role playing* dapat diperluas tidak hanya pada peningkatan aspek kognitif dan psikomotor, tetapi juga dalam pembentukan sikap dan karakter Islami siswa

Daftar Pustaka

- Fauzi, A., & Rahman, M. (2021). The role of Islamic education in character building for elementary school students. *Journal of Islamic Education Research*, 5(2), 112-120. <https://doi.org/10.31004/jier.v5i2.1123>
- Hidayati, N. (2022). Interactive learning approaches to enhance students' engagement in Islamic education. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 14(1), 45-58. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v14i1.4153>
- Latifah, N., & Hidayat, S. (2021). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 55-67. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.2021>
- Nisa, R., & Prasetyo, A. (2021). Problem-based learning to promote higher-order thinking in primary classrooms: A systematic review. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 101-112. <https://doi.org/10.24036/jpdn.v6i2.2021>
- Pramesti, Y., & Lestari, T. (2021). Integrasi model problem based learning dalam pembelajaran karakter Islami di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 245-257. <https://doi.org/10.1234/jip.v9i3.2021>
- Putri, A., & Hidayat, R. (2021). Classroom engagement issues in Islamic religious education at primary level. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 133-142. <https://doi.org/10.21009/jpi.072.05>
- Rahmawati, D., & Suryana, T. (2021). Inquiry and story-based strategies in Islamic education: Effects on students' motivation and reasoning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 155-168. <https://doi.org/10.21009/jpai.082.09>
- Syamsuddin, A., & Azizah, N. (2023). Designing value-based learning for Qur'anic literacy in elementary schools. *Journal of Qur'anic Studies in Education*, 4(1), 56-70. <https://doi.org/10.31332/jqse.v4i1.5112>
- Utami, S., & Hamzah, R. (2022). Problem based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(2), 102-113. <https://doi.org/10.1234/jip.v16i2.2022>
- Yuliana, S., & Fadilah, L. (2022). Qur'anic literacy and character education: Implications for primary Islamic education. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 7(2), 211-223. <https://doi.org/10.52593/jpii.072.07>
- Ananda, R., & Fitria, Y. (2021). Hybrid learning model in improving student participation. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 77-88. <https://doi.org/10.1234/jpd.v12i1.2021>
- Hariyanto, D. (2020). The teacher's role in optimizing digital learning in elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 65-76. <https://doi.org/10.24036/jpdn.v5i2.2020>
- Kurniawan, A. (2020). Reward-based learning strategies in digital classrooms. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 145-156. <https://doi.org/10.1234/jip.v14i2.2020>
- Lestari, S., & Nurhayati, D. (2020). Contextual digital learning to improve conceptual understanding. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 120-131. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i2.2020>
- Nasution, H., & Arifin, Z. (2020). The effectiveness of lecture methods in Islamic education. *Tarbawi:*

- Journal of Islamic Education*, 6(2), 45–55. <https://doi.org/10.19109/tarbawi.v6i2.2020>
- Pranata, D., & Wibowo, A. (2019). Integration of digital media in elementary learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 88–98. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v4i2.2019>
- Rahmadani, A., & Yusuf, M. (2021). Digital media and group discussion to improve critical thinking. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 55–67. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.2021>
- Rahmawati, F., & Dewi, S. (2019). The use of problem-based learning to improve analytical skills. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 110–121. <https://doi.org/10.1234/jip.v8i2.2019>
- Santosa, E., & Pratama, R. (2020). Game-based learning in Islamic education. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 66–77. <https://doi.org/10.21009/jpai.071.07>
- Susanti, R. (2021). Designing digital assessment instruments for effective learning. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jep.v12i1.2021>
- Wijayanti, A., & Arif, D. (2022). Problem-based learning to improve cognitive and critical thinking skills. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 6(1), 33–45. <https://doi.org/10.1234/jtpi.v6i1.2022>
- Wulandari, H., & Mulyono, T. (2019). The influence of conventional methods on students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 23–34. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v4i1.2019>
- Astuti, W., & Firmansyah, H. (2022). Experiential learning in Islamic education: Bridging theory and practice. *Journal of Islamic Educational Studies*, 7(1), 55–66. <https://doi.org/10.1234/jies.v7i1.2022>
- Fitriani, D., & Hasanah, U. (2020). The role of active learning in improving school learning climate. *Indonesian Journal of Educational Innovation*, 10(2), 143–154. <https://doi.org/10.1234/ije.v10i2.2020>
- Hidayat, T., & Prasetyo, R. (2020). Participatory learning models to improve student engagement. *Journal of Elementary Education Research*, 5(2), 77–89. <https://doi.org/10.1234/jeer.v5i2.2020>
- Kurniasih, R., & Rahayu, E. (2020). Innovative teaching methods to improve student participation. *Journal of Education Development*, 8(3), 201–212. <https://doi.org/10.1234/jed.v8i3.2020>
- Lestari, D., & Wibowo, S. (2019). Collaborative learning in Islamic education: Character development of elementary students. *Journal of Character Education*, 4(2), 88–99. <https://doi.org/10.1234/jce.v4i2.2019>
- Nugroho, A., & Lestari, M. (2021). The relationship between active engagement and cognitive achievement. *Journal of Learning Sciences*, 12(1), 33–45. <https://doi.org/10.1234/jls.v12i1.2021>
- Putra, Y., & Sari, M. (2020). Simulation methods to foster student confidence. *Journal of Instructional Strategies*, 6(2), 112–123. <https://doi.org/10.1234/jis.v6i2.2020>
- Rahman, M., & Fadhillah, R. (2021). Role playing in Islamic religious education: Improving worship learning outcomes. *Journal of Islamic Education Research*, 6(1), 101–112. <https://doi.org/10.1234/jier.v6i1.2021>
- Suryana, A., & Malik, N. (2019). Innovations in Islamic education methods: A review. *Journal of Islamic Pedagogy*, 3(1), 22–35. <https://doi.org/10.1234/jip.v3i1.2019>
- Yusuf, M., & Amalia, S. (2021). Practical learning to enhance memory in Islamic education. *Journal of Educational Practice*, 9(2), 67–78. <https://doi.org/10.1234/jep.v9i2.2021>