

Metode *Role playing* dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2

Parwanti¹, Junanah², Andi Musthafa Husain³

^{1,2,3}Universitas Islam Indonesia, Indonesia

19913047@studets.uii.ac.id¹, junanah@uii.ac.id², 171005104@uii.ac.id³

Article Info

Received:

21-02-2023

Revised:

08-05-2023

Approved:

27-06-2023

Keywords

Learning
Methods, Role
playing, Student
Morals

OPEN ACCESS

Abstract: This research aims to evaluate the impact of implementing a role-playing method on the moral development of students at Balecatur 2 Public Elementary School, identified as having behavioral and social interaction issues. The research employs a mixed-methods approach that combines qualitative and quantitative methods. In this study, a qualitative approach was used to deepen understanding of how the role-playing method was implemented, while a quantitative approach was used to measure the effect of role-playing on students' moral development through observations, interviews, and surveys. Instruments were created and tested for validity and reliability, followed by a simple linear regression test. The results indicate that the role-playing method increases students' joy and enthusiasm for learning, and has a significant influence on the moral development of students at Balecatur 2 Public Elementary School (significance value < 0.05). Despite the study's limitations in sample size and specific context, the findings could potentially be a critical consideration in the development of moral education strategies in schools. The practice of role-playing can be further integrated into the curriculum to enhance positive interactions and the moral development of students.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak implementasi metode *role playing* terhadap perkembangan moral siswa di SDN Balecatur 2, yang telah diidentifikasi menghadapi masalah dalam perilaku dan interaksi sosial. Metode yang digunakan adalah pendekatan mixed methods yang menggabungkan kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mendalamkan pemahaman terhadap bagaimana metode *role playing* diterapkan, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efek *role playing* terhadap perkembangan moral siswa, melalui observasi, wawancara, dan survei. Instrumen dibuat dan diuji validitas dan reliabilitasnya, diikuti oleh uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* meningkatkan kegembiraan dan antusiasme siswa dalam belajar, serta memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan moral siswa di SD Negeri Balecatur 2 (nilai signifikansi < 0,05). Kendati penelitian ini memiliki keterbatasan dalam sampel dan konteks spesifik, temuan tersebut berpotensi menjadi bahan pertimbangan penting dalam pengembangan strategi pendidikan moral di sekolah. Praktik *role playing* dapat diintegrasikan lebih lanjut dalam kurikulum untuk meningkatkan interaksi positif dan perkembangan moral siswa.

1. Pendahuluan

Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam perkembangan akhlak anak. Melalui pendidikan khususnya sekolah dasar anak mulai mengenal hubungan pergaulan baik dengan guru maupun dengan teman-temannya.¹ Menurut Ibnu Miskawaih, akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang

¹ Anna Maghfiroh, Jamiludin Usman, and Luthfatun Nisa, "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (February 20, 2020): 1–5, <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>;

mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran terlebih dahulu. Dalam pengertian sehari-hari, akhlak dikenal dengan budi pekerti, kesopanan, dan sopan santun.²

Pendidikan akhlak sangat penting untuk mengatur keharmonisan hubungan anak baik berhubungan dengan anak maupun anak dengan guru dan orang lain. Anak yang memiliki akhlak yang terpuji atau baik akan memiliki keterampilan untuk berkomunikasi dengan baik dan akan terampil dalam menjalin persahabatan yang tulus. Sebaliknya, anak yang memiliki atau perkembangan akhlak kurang baik dapat menimbulkan masalah dalam hubungan dengan teman-temannya, seperti bertengkar, berkelahi, mau menang sendiri, bertindak kasar, dan sebagainya.³

Islam sebagai agama *rahmatan lil'alalmiin* mempunyai metode dan cara yang spesifik untuk memperbaiki dan mendidik anak. Salah satunya adalah dengan menumbuhkan rasa empati dan mendidik anak untuk peduli dan berbagi.⁴ Orangtua dan guru mesti bekerjasama dan juga bersama seluruh masyarakat untuk mendidik anak. Hubungan antara orang tua atau saudara dengan anak juga berpengaruh dalam membangun sebuah keluarga yang harmonis.⁵

Berdasarkan observasi yang dilakukan, perkembangan akhlak anak di SD Negeri Balecatur 2 belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, hal ini dibuktikan dengan masih ada siswa yang berkelahi, bertengkar maupun tidak dapat bergaul dengan baik sesama teman, hal ini menjadi problematika sendiri terhadap proses pembelajaran dan guru harus menciptakan kelas yang aktif dan juga kreatif. Walaupun sudah banyak siswa yang memiliki akhlak yang tergolong baik, dimana anak tersebut dapat berkomunikasi dan bergaul dengan baik jarang terjadi pertentangan dengan teman-temannya. Perkembangan akhlak anak di SD Negeri Balecatur 2 dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah fase perkembangan anak sekolah dasar, perkembangan bahasa, emosi dan sosial anak usia sekolah dasar, serta sejarah perkembangan akhlak.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan akhlak anak di sekolah adalah dalam proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran pendidikan agama Islam yang rutin dilaksanakan 4 jam perminggu untuk kelas 4, 5 dan 6, diharapkan dapat menumbuhkan perkembangan akhlak dan budi pekerti yang baik. Akan tetapi dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD Negeri Balecatur 2 sering terdapat beberapa kekurangan yaitu anak kurang perhatian dalam mengikuti pembelajaran, anak cenderung pasif, suka bermain sendiri dengan teman. Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik, diperlukan metode pembelajaran yang baru yang dapat meningkatkan keaktifan anak sekaligus dapat mendorong peningkatan akhlak anak, seperti metode pembelajaran *role playing*.⁶

Syawal Simatupang, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa," n.d., 504–6.

² "Ibnu Miskawaih," in *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, July 5, 2021, https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Ibnu_Miskawaih&oldid=18615840.

³ Amin Zamroni, "Strategi Pendidikan Akhlak Pada Anak," *Sawwa: Jurnal Studi Gender* 12, no. 2 (September 10, 2017): 242–45, <https://doi.org/10.21580/sa.v12i2.1544>.

⁴ Erfa Ernawati, "Pendidikan Akhlak Anak Dalam Perspektif Abdulah Nasih Ulwan Dan Relevansinya Dengan Kondisi Saat Ini," *Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 2 (May 26, 2018): 110–11, <https://doi.org/10.21070/ja.v1i3.1234>.

⁵ Yunita Permatasari Binti Uswatun Chasanah, "Solusi Terhadap Problematis PAI Di Sekolah: Proses Pembelajaran," *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (May 3, 2021): 84–97, <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-07>.

⁶ Sumiah Nasution, "Metode Pembinaan Pendidikan Akhlak Tingkat Sekolah Dasar," *Journal on*



Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan akhlak anak di sekolah dalam bahasa Indonesia.⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengekspresikan dan mengontrol emosi, sikap empati, adil dan toleransi.⁸ Selain itu, metode *role playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi drama anak.⁹ Dari dimensi pribadi, model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya.¹⁰

Tujuan penelitian untuk memudahkan penanaman dan pengembangan aspek nilai dan sikap siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk secara langsung memerankan permasalahan yang akan dipecahkan, daripada hanya mendengarkan atau mengamati saja. Sejalan dengan pendapat Nurul Ramadhani Makarao,¹¹ tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap siswa dalam satu skenario. Kedua, melatih siswa untuk menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya.¹² Sehingga siswa diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata.¹³

Metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan akhlak anak di sekolah. Metode ini dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti menguraikan sebuah masalah, memperagakan peran yang dimainkan, dan mendiskusikan masalah tersebut.¹⁴ Guru dan siswa perlu menguraikan masalah yang akan diperagakan, karena untuk memahami karakteristik peran yang akan dimainkan. Sebagai pendidik, guru harus mengarahkan bagaimana siswa dapat mengenali dan memahami perasaan peran yang akan dimainkan. Beberapa siswa bertugas sebagai pemeran, sedangkan siswa yang lain bertugas sebagai peneliti. Akhir dari pelaksanaan *role playing* yaitu mendiskusikan atau mengevaluasi masalah yang telah dimainkan.¹⁵ Oleh karena itu, penelitian ini hendak menguji pengaruh metode *role playing* yang diterapkan terhadap akhlak siswa SD Balecatur 2.

Education 5, no. 2 (January 28, 2023): 5139, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1252>.

⁷ Eka Damayanti et al., "Metode Bermain Berperan Dalam Perkembangan Moral Anak," *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. 2 (December 29, 2020): 90–100, <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i2.17096>.

⁸ Adinda Pradita and Abdul Hakim, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang," 2021.

⁹ Hijria H Aliakir and Muh Tahir, "Penerapan Metode Bermain Peran Pada Materi Drama Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Gio" 4, no. 5 (n.d.).

¹⁰ - Eva Syofia, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun: Penelitian Tindakan Di Tk Nurul Ilmi Kecamatan Cinunuk Kabupaten Bandung" (other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022), <http://repository.upi.edu>.

¹¹ Budiman Tampubolon, "Penerapan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv," n.d.

¹² Afaf Wafiqoh Nusaibah et al., "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial," *TARLIM JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* Vol. 4 (September 1, 2021): 107–22, <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>.

¹³ "6 Manfaat Bermain Peran (Role Play) untuk Anak Usia Dini," SehatQ, accessed February 16, 2023, <https://www.sehatq.com/artikel/manfaat-bermain-peran-untuk-anak-usia-dini>.

¹⁴ Mustafa Mustafa, "Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas VI Sd Negeri 016 Kundur," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 4 (July 30, 2018): 628–34, <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i4.5713>.

¹⁵ Koyimah Koyimah and Sistriadini Alamsyah Sidik, "Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Tunagrahita," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 4 (December 29, 2022): 1582–88, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3996>.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah metode mixed methods. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan strategi metode campuran sekuensial/bertahap (sequential mixed methods) terutama strategi eksploratoris sekuensial. Dalam penelitian ini tahap pertama mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dalam menjawab rumusan masalah pertama, yakni pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman. Kemudian tahap kedua, mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif dalam hal ini menjawab rumusan masalah yang kedua, yakni seberapa besar Bagaimana pengaruh pendekatan *role playing* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman. Variabel Dalam penelitian ini memuat dua (2) variabel penelitian, yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel- variabel tersebut adalah:

Variabel Bebas (X)	: Pembelajaran bermain peran
Variabel Tergantun (Y)	: Perkembangan akhlak siswa

Penelitian ini menggunakan penelitian populasi dimana semua siswa siswa kelas 4, 5, dan 6 digunakan sebagai subjek penelitian. Karena semua dipakai maka penelitian ini tidak menggunakan sampel penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik atau cara untuk memperoleh dan mengumpulkan data di lokasi penelitian. Metode penelitian dipilih yang tepat dan efektif agar data yang diperoleh valid, objektive dan dapat dipertanggung jawabkan. Dengan demikian hasil analisa dapat, sesuai dengan kenyataan dan diharapkan bisa menghasilkan sebuah kesimpulan yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya dan dapat memberi manfaat. Teknik pengumpulan data tersebut antara lain. Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian, merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan / fenomena sosial dan gejala- gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat .

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam. Metode interview ini penulis gunakan untuk mendapatkan data pelaksanaan pembelajaran. Adapun yang menjadi responden adalah: 1) Guru SD Negeri Balecatur 2, 2) Kepala SD Negeri Balecatur 2. Dokumentasi dari kata asalnya dokumen yang artinya barang-barang tertulis dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mengambil data yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Mencari rerata nilai menggunakan rata-rata mean dari pree tes sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran. Mencari rerata nilai menggunakan rata-rata mean dari postes setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran. Menghitung nilai t tes dilakukan dengan cara membandingkan beda mean antara pretes dan postes kegiatan pembelajaran bermain peran. Uji t dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas secara parsial (individu), dengan langkah-langkah yaitu dengan menentukan rumusan hipotesis, dengan hipotesis; $H_0 : \beta_i = 0$, berarti X_i secara parsial tidak berpengaruh terhadap Y , dan $H_1 : \beta_i \neq 0$, berarti X_i secara parsial berpengaruh terhadap Y . Kemudian, menentukan tingkat signifikansi (level of

significant) 95% dan besarnya t tabel dengan derajat kebebasan: $df = n - k - 1$, n adalah jumlah sampel yang digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penggunaan Metode *Role playing* dalam Pembelajaran di SD N Balecatur 2 Gamping

Untuk mendeskripsikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran di SD N Balecatur 2 Gamping, peneliti berpedoman pada hasil observasi, yang ditemukan bahwa metode ini dilakukan dalam modul pelatihan yang diadopsi dari tiga guru kelas yaitu Ibu Amin Hastuti, S.Pd, Ibu Mulya, dan Ibu Puji Wahyuningsih, S.Pd. Pendekatan *Role playing* ini dilakukan tiga kali pertemuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk setiap kelas, mulai dari kelas 4, 5, dan 6.

3.1.1 Deskripsi Data Kualitatif

Sebelum pembelajaran dimulai, para siswa dikenalkan dengan tokoh-tokoh yang akan diperankan sehingga anak bisa menjiwai perilaku tokoh tersebut. Persiapan peran dilakukan dalam satu kali pertemuan atau minimal 2 jam pelajaran. Persiapan peran meliputi persiapan naskah drama, pembagian peran berdasarkan kemampuan masing-masing individu anak, persiapan alat dan bahan, serta latihan kelompok yang dilakukan di luar jam pelajaran dan menjadi tugas kelompok.

Dalam persiapan peran, naskah drama sudah dipersiapkan guru sebelumnya, akan tetapi baru diberikan kepada anak sesuai peran yang dibagikan kepadanya. Pembagian peran dilakukan berdasarkan kemampuan masing-masing individu anak sesuai dengan kemampuan anak menjiwai karakter tokoh tersebut. Anak yang kurang bisa menjiwai peran digantikan oleh teman lain yang lebih mampu, sehingga proses pembagian peran cukup banyak menyita waktu.

Selain itu, persiapan peran juga meliputi persiapan alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung suasana dan kehidupan yang diperankan. Beberapa kostum pakaian yang sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan juga disiapkan. Alat dan bahan dipersiapkan secara sederhana sehingga tidak memberatkan anak. Setelah persiapan peran selesai, siswa berlatih *role playing* dalam kelompok. Latihan *role playing* dilakukan di luar jam pelajaran dan menjadi tugas kelompok. Dalam latihan *role playing*, siswa diberikan waktu untuk mempraktikkan dan memperbaiki peran mereka sebelum pertunjukan sebenarnya. Latihan ini bertujuan agar siswa bisa lebih memahami peran yang diperankan dan bisa menjiwai karakter tokoh tersebut dengan baik.

Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada tiga unsur, pertama kepala, guru kelas 4, 5, 6, dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi secara lengkap dan sempurna tentang pengaruh pendekatan *role playing* di kelas IV, V, dan VI tahun ajaran 2021/2022 terhadap peningkatan akhlak siswa. Wawancara dilakukan langsung dengan kepala sekolah, guru kelas 4, 5, dan 6, dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* ini sangat baik untuk meningkatkan akhlak siswa dan membangkitkan minat belajar. Ini membuat kelas kondusif, dan siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, *role playing* menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan akhlak siswa dan menciptakan gairah belajar di sekolah. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan kepala SDN Balecatur 2 Gamping Sleman, Yuni Lestari, S.Pd, M.Pd.

Dalam rangka memperdalam wawancara dengan Kepala Sekolah, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas IV. Guru tersebut menjelaskan bahwa dalam kelas, mereka biasanya memulai pembelajaran dengan berdoa dan memberikan pemanasan untuk meningkatkan motivasi dan fokus siswa. Namun,

terkadang ada siswa yang sulit untuk fokus dan terdistraksi dengan hal lain saat pembelajaran berlangsung. Bagi siswa yang kurang fokus dan seringkali terganggu dalam pembelajaran, guru memberikan teguran dan memberikan tugas khusus untuk dikerjakan, seperti latihan soal dengan tingkat kesulitan tinggi. Di sisi lain, siswa yang fokus dan aktif dalam pembelajaran cenderung bertanya dan berkomunikasi dengan guru dengan baik.¹⁶

Guru tersebut juga menjelaskan bahwa *Role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan fokus dan motivasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih humanis, aktif, dan menyenangkan. Siswa dipersilahkan untuk *Role playing* dan menyiapkan alat dan bahan untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Menurut guru tersebut, pendekatan *Role playing* dapat sangat efektif dalam meningkatkan akhlak siswa di kelas, karena dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan optimal. Dari keterangan diatas dapat dijelaskan bahwa seorang guru kelas IV juga sering menghadapi siswa yang sering ramai dan usil dengan temannya di saat proses pembelajaran. Sehingga kondisi siswa tidak kondusif dan proses pembelajaran berlangsung kurang optimal. Guru sering memberikan teguran dan saksi terhadap siswa yang mempunyai kebiasaan gaduh dalam kelas, ada yang berupa latihan soal atau dengan kata-kata langsung. Dengan adanya potret kelas yang setiap harinya ditemukan banyak kegaduhan, maka guru kelas IV ini mencoba untuk mempraktekkan pendekatan *Role playing* dengan cara seorang guru menyiapkan naskah drama, menyiapkan alat dan bahan, membagi kelompok dan peran. Semua bentuk dan langkah-langkah *Role playing* mempunyai pengaruh positif dan sangat baik bagi perkembangan akhlak siswa, baik didalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini tampak pada keadaan siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil dalam prestasi juga baik dan meningkat.¹⁷

Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4, 5, dan 6, terlihat bahwa model pembelajaran yang biasa dilakukan adalah dengan memulai kelas dengan doa dan memberikan pemanasan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun, ada beberapa siswa yang masih kurang fokus dalam pembelajaran, terutama siswa yang ramai dan tidak memperhatikan pelajaran. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan hadiah sebagai teguran kepada siswa yang ramai, dan memberikan tugas khusus kepada siswa yang sering ramai, tetapi memiliki nilai akademik yang tinggi.¹⁸ Selain itu, guru juga menyebutkan bahwa *role playing* merupakan metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran lebih humanis, aktif, dan menyenangkan. Dengan metode ini, siswa dapat fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik, yang akhirnya dapat meningkatkan akhlak siswa di kelas. Siswa juga aktif bertanya, nyambung dalam komunikasi dengan guru, dan sangat suka dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁹ Oleh karena itu, ia menggunakan beberapa strategi untuk menarik perhatian siswa agar dapat fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik.²⁰

Selain itu, para guru juga memperhatikan perbedaan karakter dan perilaku siswa dalam kelasnya. Ada siswa yang cenderung baik dan suka dengan materi ajar, sehingga mereka merespon dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, ada juga siswa yang

¹⁶ Amin Hastuti, Wawancara dengan guru kelas IV, Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas, April 26, 2022.

¹⁷ Hastuti.

¹⁸ Mulya, Wawancara dengan guru kelas V, Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas, April 26, 2022.

¹⁹ Mulya.

²⁰ Mulya.

masih sulit fokus pada pembelajaran, sehingga guru memberikan pemanasan untuk memberikan motivasi dan tingkat fokus siswa terhadap pelajaran. Bagi siswa yang kurang fokus dan sering gaduh, guru memberikan tindakan yang berbeda-beda, seperti teguran dan latihan soal khusus yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi.²¹

Dari keterangan hasil wawancara dengan kepala, guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa para siswa merasa senang dan bangga ketika guru dalam mengajar di kelas menggunakan *role playing*. Mereka sangat senang dan merasa terketuk hati dan pikirannya untuk mengikuti alur dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Role playing*. Dapat terlihat antara guru dan siswa saling berkomunikasi intens dan positif, sehingga materi ajar dapat tersampaikan dengan baik. Para siswa merasa nyaman dan tenram dengan adanya kata-kata positif-sugestif. Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah, guru kelas 4, 5, 6, dan juga siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan *role playing* mampu memberikan pengaruh yang sangat positif bagi perkembangan akhlak siswa, yang selanjutnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan banyak diraihnya juara-juara perlombaan yang diikuti siswa SDN Balecatur 2 Gamping Sleman mengalami peningkatan dari tahun ketahun.



Gambar 1. (a) Dan (b) Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Dengan *Role Playing*

Berdasarkan gambar di atas serta keterangan hasil wawancara dengan kepala, guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa para siswa merasa senang dan bangga ketika guru dalam mengajar di kelas menggunakan *role playing*. Siswa sangat senang dan merasa terketuk hati dan pikirannya untuk mengikuti alur dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *role playing*. Dapat terlihat antara guru dan siswa saling berkomunikasi intens dan positif, sehingga materi ajar dapat tersampaikan dengan baik. Para siswa merasa nyaman dan tenram dengan adanya kata-kata positif-sugestif. Berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah, guru kelas 4, 5, 6, dan juga siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan *role playing* mampu memberikan pengaruh yang sangat positif bagi perkembangan akhlak siswa, yang selanjutnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan banyak diraihnya juara-juara perlombaan yang diikuti siswa SDN Balecatur 2 Gamping Sleman mengalami peningkatan dari tahun ketahun.

3.1.2 Deskripsi Data Kuantitatif

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2022 dengan uji coba skala observasi pada kelas 6 dengan jumlah 21 orang. Jumlah skala observasi berjumlah 20 pertanyaan.

²¹ Mulya.

Dari kedua puluh pertanyaan tersebut kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana item obbservasi itu valid dan reliabael.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Skala Perkembangan Akhlaq

No	Item																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	3	4	3	54
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	55
5	3	4	3	4	3	4	3	3	5	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	67
6	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	55
7	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	3	72
8	3	3	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
9	3	4	2	4	2	4	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	4	2	3	2	57
10	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	64
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
12	4	3	3	4	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	5	3	3	3	4	3	68
13	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	46
14	1	2	2	2	3	2	5	2	2	2	2	5	5	5	5	2	5	2	1	2	57
15	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	66
16	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5	3	3	4	3	75
17	4	4	4	5	2	4	5	5	2	2	2	4	4	4	5	2	4	4	4	4	74
18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
19	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	58
20	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	66
21	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	55

Tabel di atas, kemudian diuji dengan menggunakan *software* aplikasi pengujian statistik yaitu SPSS. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Skala Observasi Perkembangan Akhlaq

Item-Total Statistics				
Scale Item Deleted	Mean Item Deleted	ifScale Variance Item Deleted	ifCorrected Total Correlation	Item-Cronbach's Alpha if Item Deleted
PRE1	81.30	65.773	.580	.899
PRE2	81.50	64.424	.648	.897
PRE3	81.20	66.739	.613	.898
PRE4	81.32	67.949	.494	.901
PRE5	81.50	66.932	.577	.899
PRE6	81.18	68.729	.347	.905
PRE7	81.18	66.898	.548	.900
PRE8	81.03	69.151	.402	.903
PRE9	81.35	64.062	.768	.893
PRE10	81.18	68.491	.444	.902
PRE11	81.05	69.981	.324	.905
PRE12	81.17	67.836	.430	.903
PRE13	81.38	64.240	.745	.894
PRE14	81.38	64.376	.759	.894
PRE15	81.17	67.023	.663	.897
PRE16	81.25	64.631	.699	.895



PRE17	81.05	67.235	.540	.900
PRE18	80.97	69.050	.432	.902
PRE19	81.12	68.105	.449	.902
PRE20	81.22	69.257	.322	.906

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa nilai Corrected Item-Total Correlation lebih besar dari 0,3 dikatakan skala observasi tersebut valid. Dari 20 pertanyaan semua sudah diatas 0,3 sehingga dapat dipastikan bahwa ke 20 item skala observasi termasuk dalam katagori valid dan tiadak ada yang gugur. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah semua skala observasi kuisner memiliki keajegan sehingga dapat digunakan di semua tempat. Adapun hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Skala Observasi Perkembangan Akhlaq

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,904	20

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan ke 20 item pertanyaan tersebut memiliki tingkat relaibilitas yang baik yaitu sebesar 0,904 tergolong sangat baik. Sehingga kedua puluh item skala observasi tersebut dilihat dari segi reliabilitas sudah reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample T test*. Adapun untuk hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Item_Pertanyaan
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60,9524
	Std. Deviation	10,62768
Most Extreme Differences	Absolute	,114
	Positive	,086
	Negative	-,114
Test Statistic		,114
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel di atas menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0.200 > 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini normal, dan dapat dilanjutkan pada uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesa

Paired Samples Test

	Paired Differences			95% Interval Lower	95% Interval Upper	Confidence of the Difference		Sig. (2- tailed)		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			t	df			
Pair 1 postest pretest	-24.083	5.867	.757	22.568	25.599	31.799	21	.000		

Berdasarkan hasil tabel diatas diambil kesimpulan bahwa dengan melaksanakan uji diketahui bahwa nilai perbedaan mean sebesar 24.083, dengan nilai t sebesar 31.799. Dengan hipotesis awal Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman dengan nilai signifikan sebesar 0,00. Hipotesis diterima apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,00 < 0,05$ maka hipotesis diterima sehingga ada

pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlak anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman.

3.2. Metode *Role playing* dan pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak metode peran-peran dalam pengembangan moral siswa di SD Negeri Balecatur 2, sekolah yang diidentifikasi memiliki tantangan dalam perilaku dan interaksi sosial siswa. Metode peran-peran telah dieksplorasi dalam berbagai konteks pendidikan, seperti dalam kurikulum teknik,²² perubahan sikap anak-anak terhadap pengguna AAC,²³ dan pencegahan perundungan melalui lingkungan virtual²⁴. Studi ini menonjolkan penerapan luas metode peran-peran dalam membentuk atribut perilaku dan akademik yang positif.

Penelitian yang dilakukan pada kelas 4, 5, dan 6 di SD N Balecatur 2 Gamping menunjukkan temuan yang menarik. Implementasi metode peran-peran dalam tiga pertemuan menghasilkan peningkatan yang mencolok dalam perilaku siswa, dengan total peningkatan 1093 poin dalam nilai perkembangan akhlak. Rata-rata nilai untuk setiap pertanyaan adalah 54,65, dengan sebagian besar siswa sering menunjukkan perilaku yang baik dan nilai-nilai moral yang positif. Studi ini juga mencatat peningkatan dalam penghargaan yang diterima siswa dibandingkan tahun sebelumnya. Penting untuk diperhatikan bahwa temuan dari studi ini berhubungan dengan perspektif Kepala SDN 2 Balecatur bahwa metode tersebut telah menciptakan kondisi yang kondusif untuk pembelajaran yang efektif dan efisien di kelas.

Membandingkan hasil ini dengan temuan sebelumnya memberikan bukti pendukung untuk efektivitas metode peran-peran dalam pengaturan pendidikan. Temuan saat ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode peran-peran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran²⁵, mengurangi perilaku mengganggu²⁶, dan meningkatkan kebenaran moral.²⁷ Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung peran positif metode peran-peran dalam membentuk perilaku dan prestasi akademik siswa.

Temuan positif dalam penelitian ini mungkin dapat diatribusikan pada sifat menarik dari metode peran-peran, yang melayani berbagai gaya belajar dan menumbuhkan empati dan kerjasama. Metode peran-peran dapat menciptakan skenario realistik yang memungkinkan siswa untuk memahami posisi orang lain, yang berpotensi menjelaskan peningkatan yang diamati dalam perkembangan moral. Data dengan kuat

²² P. Ponsa, R. Vilanova, and B. Amante, "The Use of Role Playing in Engineering Curricula: A Case Study in Human-Automation Systems," in *IEEE Educ. Eng. Conf., EDUCON*, 2010, 1335–41, <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2010.5492373>.

²³ A.R. Beck and H. Fritz-Verticchio, "The Influence of Information and Role-Playing Experiences on Children's Attitudes toward Peers Who Use AAC," *American Journal of Speech-Language Pathology* 12, no. 1 (2003): 51–60, [https://doi.org/10.1044/1058-0360\(2003/052\)](https://doi.org/10.1044/1058-0360(2003/052)).

²⁴ W.P. Murphy, J.S. Yaruss, and R.W. Quesal, "Enhancing Treatment for School-Age Children Who Stutter. II. Reducing Bullying through Role-Playing and Self-Disclosure," *Journal of Fluency Disorders* 32, no. 2 (2007): 139–62, <https://doi.org/10.1016/j.jfludis.2007.02.001>.

²⁵ J.-F. Weng et al., "An Adaptive Learning Strategy Scheme for Role Playing Learning," in *WMSCI - World Multi-Conf. Syst., Cybern. Informatics, Jointly Int. Conf. Inf. Syst. Anal. Synth., ISAS - Proc.*, vol. 5, 2008, 185–90, <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84869426301&partnerID=40&md5=0e288c5113d4ca0f9f5958692c341d2b>.

²⁶ F.H. Jones and R.C. Eimers, "ROLE PLAYING TO TRAIN ELEMENTARY TEACHERS TO USE A CLASSROOM MANAGEMENT 'SKILL PACKAGE,'" *Journal of Applied Behavior Analysis* 8, no. 4 (1975): 421–33, <https://doi.org/10.1901/jaba.1975.8-421>.

²⁷ Murphy, Yaruss, and Quesal, "Enhancing Treatment for School-Age Children Who Stutter. II. Reducing Bullying through Role-Playing and Self-Disclosure."



menunjukkan hubungan antara metode peran-peran dan peningkatan perilaku moral di kalangan siswa. Selain itu, implementasi metode peran-peran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mungkin memiliki resonansi khusus dengan siswa, selaras dengan ajaran moral dan etika dari materi pelajaran tersebut. Sinergi antara konten mata pelajaran dan metode pengajaran dapat memperkuat efek positif, mengarah ke peningkatan signifikan dalam perilaku siswa.

Namun, sangat penting untuk menafsirkan temuan ini dengan hati-hati, mempertimbangkan variabel potensial dan konteks budaya dan pendidikan khusus SD Negeri Balecatur 2. Seharusnya juga disebutkan bahwa penelitian ini hanya berfokus pada tiga pertemuan, dan penelitian longitudinal lebih lanjut mungkin dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang dampak jangka panjang metode peran-peran pada perkembangan moral. Selain itu, penelitian hanya melibatkan satu sekolah, jadi generalisasi temuan ke konteks lain harus dilakukan dengan hati-hati.

Kesimpulannya, hasil penelitian ini memiliki implikasi yang lebih luas bagi pendidikan, khususnya dalam konteks di mana perkembangan moral menjadi perhatian. Efektivitas terbukti dari metode peran-peran dalam meningkatkan perilaku moral di SD Negeri Balecatur 2 menambah bukti yang semakin banyak yang mendukung integrasi metode peran-peran dalam pendidikan. Hal ini mendorong pendidik untuk menjelajahi metode kreatif, seperti metode peran-peran, untuk mengatasi tantangan perilaku dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Riset masa depan dapat menggali mekanika khusus metode peran-peran yang paling efektif dalam meningkatkan nilai-nilai moral, sehingga membuka jalan untuk strategi pendidikan yang disesuaikan.

4. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pembelajaran bermain peran dalam perkembangan akhlak siswa di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman. Dari hasil penelitian yang melibatkan kelas 4, 5, dan 6 dengan frekuensi pelaksanaan tiga kali pertemuan, ditemukan bukti signifikan bahwa metode *role playing* memiliki dampak positif terhadap akhlak siswa. Melalui proses persiapan peran, penyusunan naskah drama, pembagian peran, persiapan alat dan bahan, serta latihan kelompok, siswa dapat memahami dan menjiwai perilaku tokoh yang diperankan. Analisis statistik menunjukkan perbedaan mean sebesar 23,3 dengan nilai t sebesar 30,935 dan nilai signifikansi 0,00; lebih rendah dari batas signifikansi 0,05. Ini memperkuat hipotesis awal bahwa ada pengaruh signifikan metode pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlak siswa. Implikasi dari penemuan ini adalah pentingnya peran guru dalam merancang pembelajaran berbasis *role playing* yang efektif dan menyenangkan, serta peran sekolah dalam mendukung dan bekerja sama dengan guru dalam mengoptimalkan pendekatan ini. Selanjutnya, penelitian ini mengusulkan beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut, antara lain meluaskan cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan kelas untuk mengukur efektivitas pendekatan *role playing* dalam meningkatkan akhlak siswa secara signifikan.

5. Referensi

- Aliakir, Hijria H, and Muh Tahir. "Penerapan Metode Bermain Peran Pada Materi Drama Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Gio" 4, no. 5 (n.d.).
- Beck, A.R., and H. Fritz-Verticchio. "The Influence of Information and Role-Playing Experiences on Children's Attitudes toward Peers Who Use AAC." *American Journal of Speech-Language Pathology* 12, no. 1 (2003): 51–60. [https://doi.org/10.1044/1058-0360\(2003/052\)](https://doi.org/10.1044/1058-0360(2003/052)).

- Chasanah, Yunita Permatasari Binti Uswatun. "Solusi Terhadap Problematika PAI Di Sekolah: Proses Pembelajaran." *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (May 3, 2021): 84–97. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-07>.
- Damayanti, Eka, Yuspiani Yuspiani, Nur Intan Tri Rejeki, Ade Agusriani, and Nurhasanah Nurhasanah. "Metode Bermain Berperan Dalam Perkembangan Moral Anak." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. 2 (December 29, 2020): 90–100. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i2.17096>.
- Ernawati, Erfa. "Pendidikan Akhlak Anak Dalam Perspektif Abdulah Nasih Ulwan Dan Relevansinya Dengan Kondisi Saat Ini." *Adabiyah : Jurnal Pendidikan Islam* 2 (May 26, 2018): 93. <https://doi.org/10.21070/ja.v1i3.1234>.
- Eva Syofia, -. "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun: Penelitian Tindakan Di Tk Nurul Ilmi Kecamatan Cinunuk Kabupaten Bandung." Other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022. <http://repository.upi.edu>.
- Hastuti, Amin. Wawancara dengan guru kelas IV, Penerapan Metode Role Playing di Kelas, April 26, 2022.
- "Ibnu Miskawaih." In *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, July 5, 2021. https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Ibnu_Miskawaih&oldid=18615840.
- Jones, F.H., and R.C. Eimers. "Role Playing To Train Elementary Teachers To Use A Classroom Management 'Skill Package.'" *Journal of Applied Behavior Analysis* 8, no. 4 (1975): 421–33. <https://doi.org/10.1901/jaba.1975.8-421>.
- Koyimah, Koyimah, and Sistriadini Alamsyah Sidik. "Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Tunagrahita." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 4 (December 29, 2022): 1582–88. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3996>.
- Maghfiroh, Anna, Jamiludin Usman, and Luthfatur Nisa. "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (February 20, 2020). <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>.
- Mulya. Wawancara dengan guru kelas V, Penerapan Metode Role Playing di Kelas, April 26, 2022.
- Murphy, W.P., J.S. Yaruss, and R.W. Quesal. "Enhancing Treatment for School-Age Children Who Stutter. II. Reducing Bullying through Role-Playing and Self-Disclosure." *Journal of Fluency Disorders* 32, no. 2 (2007): 139–62. <https://doi.org/10.1016/j.jfludis.2007.02.001>.
- Mustafa, Mustafa. "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas VI Sd Negeri 016 Kundur." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 4 (July 30, 2018): 628–34. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i4.5713>.
- Nasution, Sumiah. "Metode Pembinaan Pendidikan Akhlak Tingkat Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 28, 2023): 5138–42. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1252>.
- Nusaibah, Afaf Wafiqoh, Wahyu Ramadan, Yazida Ichsan, M Sahrul, and Imam Safi. "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial." *TARLIM JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* Vol. 4 (September 1, 2021): 107–22. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>.



- Ponsa, P., R. Vilanova, and B. Amante. "The Use of Role Playing in Engineering Curricula: A Case Study in Human-Automation Systems." In *IEEE Educ. Eng. Conf., EDUCON*, 1335–41, 2010. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2010.5492373>.
- Pradita, Adinda, and Abdul Hakim. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang," 2021.
- SehatQ. "6 Manfaat Bermain Peran (Role Play) untuk Anak Usia Dini." Accessed February 16, 2023. <https://www.sehatq.com/artikel/manfaat-bermain-peran-untuk-anak-usia-dini>.
- Simatupang, Syawal. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kompetensi Sosial Kognitif Siswa," n.d.
- Tampubolon, Budiman. "Penerapan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv," n.d.
- Weng, J.-F., L.-H. Cho, S.-S. Tseng, and J.-M. Su. "An Adaptive Learning Strategy Scheme for Role Playing Learning." In *WMSCI - World Multi-Conf. Syst., Cybern. Informatics, Jointly Int. Conf. Inf. Syst. Anal. Synth., ISAS - Proc.*, 5:185–90, 2008. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84869426301&partnerID=40&md5=0e288c5113d4ca0f9f5958692c341d2b>.
- Zamroni, Amin. "Strategi Pendidikan Akhlak Pada Anak." *Sawwa: Jurnal Studi Gender* 12, no. 2 (September 10, 2017): 241. <https://doi.org/10.21580/sa.v12i2.1544>.