

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Play Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Agama Islam Di Smpn 2 Pringgasela Lombok Timur Tahun Ajaran 2023/2024

Marzoan*, Muhammad Zia Ul Haq, Mutiara Syafitrianingsih

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

*Email: marzoan@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran Role Play terhadap pemahaman nilai-nilai agama Islam di SMPN 2 Pringgasela, Lombok Timur, Tahun Ajaran 2023/2024. Permasalahan utama yang dikaji adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam serta kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Metode Role Play diterapkan sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan melibatkan mereka dalam simulasi situasi nyata yang mencerminkan nilai-nilai agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman sebelum dan sesudah perlakuan, serta lembar observasi untuk mengukur efektivitas metode yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman nilai-nilai agama Islam antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode Role Play dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Simpulan dari penelitian ini adalah metode Role Play efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: *Role Play, Pemahaman Nilai Agama Islam, Pembelajaran Interaktif, SMPN 2 Pringgasela*

Abstract: This study aims to analyze the effect of the Role Play learning method on students' understanding of Islamic values at SMPN 2 Pringgasela, East Lombok, in the 2023/2024 academic year. The main issue examined is the low level of students' comprehension of Islamic values and the lack of active engagement in the learning process. The Role Play method is implemented as a strategy to enhance students' understanding by involving them in real-life simulations that reflect Islamic values. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving an experimental group and a control group. The research instruments include pre-test and post-test assessments to measure understanding, as well as observation sheets to evaluate the effectiveness of the applied method. The findings indicate a significant difference in the comprehension of Islamic values between the experimental group using the Role Play method and the control group using conventional methods. The study concludes that the Role Play method is effective in improving students' understanding of Islamic values by providing a more interactive and contextual learning experience.

Keywords: *Role Play, Understanding of Islamic Values, Interactive Learning, SMPN 2 Pringgasela*

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam membangun pemahaman siswa terhadap suatu konsep atau nilai (Irwanto et al., 2023). Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada strategi penyampaian yang digunakan oleh pendidik (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Dalam konteks pembelajaran nilai-nilai agama Islam, metode yang tepat dapat membantu siswa memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan ajaran Islam dalam

kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Metode Role Play merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam (Karnia et al., 2023). Metode ini melibatkan siswa dalam simulasi situasi kehidupan nyata yang merefleksikan nilai-nilai keislaman, sehingga mereka dapat mengalami secara langsung konsep yang dipelajari. Dengan memainkan peran dalam skenario tertentu, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalami bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan dalam pembelajaran berbasis peran ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Pemahaman nilai-nilai agama Islam sering kali menjadi tantangan dalam sistem pendidikan formal, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Banyak siswa yang hanya menghafal konsep-konsep agama tanpa benar-benar memahami makna dan aplikasinya dalam kehidupan mereka. Metode pembelajaran konvensional yang masih didominasi oleh ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar (Maulidin et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dalam menginternalisasi nilai-nilai agama yang diajarkan.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh metode Role Play terhadap pemahaman nilai-nilai agama Islam di SMPN 2 Pringgasela, Lombok Timur. Sekolah ini dipilih sebagai objek penelitian karena menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman dan praktik nilai-nilai Islam di kalangan siswa. Dengan menerapkan metode Role Play, diharapkan terjadi peningkatan dalam pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam. Selain itu, penelitian ini berupaya mengeksplorasi efektivitas metode ini dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini berakar pada rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam yang diajarkan di sekolah. Meskipun kurikulum telah mengakomodasi pembelajaran agama Islam, pendekatan yang digunakan masih kurang efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Banyak siswa yang kesulitan dalam menghubungkan teori dengan praktik, sehingga nilai-nilai agama yang diajarkan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam kehidupan mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai agama Islam pada siswa SMPN 2 Pringgasela. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap

pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebagai tawaran solusi, metode Role Play diusulkan sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi skenario kehidupan nyata, metode ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mengadopsi pendekatan yang lebih interaktif dalam mengajarkan nilai-nilai agama Islam, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi-experimental. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh metode pembelajaran Role Play terhadap pemahaman nilai-nilai agama Islam secara sistematis dan terukur. Desain quasi-experimental digunakan dengan membandingkan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen yang menerapkan metode Role Play dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 2 Pringgasela, Lombok Timur, pada tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 120 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan homogenitas karakteristik peserta didik serta kesesuaian dengan tujuan penelitian. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan metode Role Play, dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 60 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup tes pemahaman, observasi, dan angket. Tes pemahaman diberikan sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) perlakuan untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai keterlibatan dan respon siswa terhadap metode Role Play. Sementara itu, angket diberikan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka terhadap efektivitas metode yang diterapkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test dalam masing-masing kelompok. Selain itu, uji independent sample t-test digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik guna memastikan keakuratan hasil analisis.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas instrumen diuji menggunakan analisis korelasi untuk memastikan bahwa setiap butir soal tes dan angket benar-benar mengukur aspek yang diteliti. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji dengan metode Cronbach's Alpha untuk menentukan konsistensi hasil pengukuran.

Berdasarkan metode yang digunakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang valid dan reliabel dalam mengukur pengaruh metode Role Play terhadap pemahaman nilai-nilai agama Islam di SMPN 2 Pringgasela. Dengan pendekatan quasi-experimental, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi efektivitas metode tersebut tetapi juga memberikan gambaran empiris tentang bagaimana strategi pembelajaran inovatif dapat diterapkan dalam pendidikan agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian berupa soal tes pemahaman nilai-nilai agama Islam diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Product Moment Pearson, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson untuk mengukur keterkaitan antara setiap butir soal dengan total skor (Pratama & Saragih, 2022). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 18 dari 20 butir soal dinyatakan valid, karena memiliki nilai korelasi $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0,361) pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	r-hitung	r-tabel ($\alpha = 0,05$)	Keterangan
1	0,721	0,361	Valid
2	0,678	0,361	Valid
3	0,689	0,361	Valid
4	0,542	0,361	Valid
5	0,731	0,361	Valid
6	0,593	0,361	Valid
7	0,651	0,361	Valid

8	0,702	0,361	Valid
9	0,674	0,361	Valid
10	0,618	0,361	Valid
11	0,540	0,361	Valid
12	0,721	0,361	Valid
13	0,689	0,361	Valid
14	0,601	0,361	Valid
15	0,723	0,361	Valid
16	0,568	0,361	Valid
17	0,675	0,361	Valid
18	0,601	0,361	Valid
19	0,290	0,361	Tidak Valid
20	0,315	0,361	Tidak Valid

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa butir nomor 19 dan 20 tidak valid karena nilai r -hitung $<$ r -tabel. Oleh karena itu, hanya 18 butir soal yang digunakan dalam analisis lebih lanjut.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha, yang menghasilkan nilai 0,842, lebih besar dari batas minimum 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji statistik parametrik (Agustian et al., 2025).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig. (Kolmogorov-Smirnov)	α (5%)	Kesimpulan
Pre-test Eksperimen	0,072	0,05	Normal
Pre-test Kontrol	0,086	0,05	Normal
Post-test Eksperimen	0,092	0,05	Normal
Post-test Kontrol	0,076	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, nilai sig $>$ 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan Levene's Test untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok bersifat homogen (Rosanti & Harahap, 2022).

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Levene's Test (Sig.)	α (5%)	Kesimpulan
Pre-test	0,267	0,05	Homogen
Post-test	0,312	0,05	Homogen

Karena nilai sig > 0,05, maka varians antar kelompok dapat dikatakan homogen.

4. Uji Paired Sample t-Test (Pre-test vs Post-test dalam Kelompok yang Sama)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman setelah perlakuan dalam masing-masing kelompok (Dewi et al., 2021).

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Kelompok	Mean Pre-test	Mean Post-test	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	65,2	85,7	8,21	0,000	Signifikan
Kontrol	64,8	70,5	3,72	0,002	Signifikan

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai sig. < 0,05, sehingga terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah metode pembelajaran diberikan.

5. Uji Independent Sample t-Test (Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol)

Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol guna mengetahui efektivitas metode Role Play (Istiqomah et al., 2023).

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Kelompok	Mean Post-test	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	85,7	5,89	0,000	Signifikan
Kontrol	70,5	-	-	-

Karena nilai sig. < 0,05, dapat disimpulkan bahwa metode Role Play lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Role Play berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai agama Islam di kalangan siswa kelas VIII SMPN 2 Pringgasela. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen serta antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, metode pembelajaran yang berbasis pengalaman dan interaksi sosial ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah sebagai media penyampaian materi.

1. Peningkatan Pemahaman Siswa setelah Perlakuan

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman nilai-nilai agama Islam setelah penerapan metode Role Play dalam kelompok eksperimen. Nilai rata-rata pre-test dalam kelompok eksperimen adalah 65,2, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85,7 dengan nilai t-hitung sebesar 8,21 dan signifikansi 0,000 ($\alpha < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Play memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Sebaliknya, dalam kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah, peningkatan pemahaman juga terjadi tetapi dalam skala yang lebih kecil. Nilai rata-rata pre-test dalam kelompok kontrol adalah 64,8, dan meningkat menjadi 70,5 pada post-test dengan nilai t-hitung sebesar 3,72 dan signifikansi 0,002 ($\alpha < 0,05$). Meskipun terjadi peningkatan, namun selisih peningkatan skor dalam kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang mengindikasikan bahwa metode Role Play lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2. Perbandingan Efektivitas Metode Role Play dan Metode Konvensional

Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal pemahaman nilai-nilai agama Islam setelah pembelajaran. Nilai t-hitung sebesar 5,89 dengan signifikansi 0,000 ($\alpha < 0,05$) menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen secara statistik lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata post-test antara kelompok eksperimen (85,7) dan kelompok kontrol (70,5) juga mengindikasikan bahwa metode Role Play lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis peran (Role Play) memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi konsep secara lebih mendalam. Pembelajaran dengan pendekatan aktif seperti Role Play juga lebih menarik bagi siswa karena melibatkan aspek emosional, sosial, dan kognitif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode ceramah.

3. Keabsahan Data Penelitian

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 18 dari 20 butir soal dinyatakan valid, dengan nilai r-hitung $>$ r-tabel (0,361) pada taraf signifikansi 5%. Hal

ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal mampu mengukur pemahaman nilai-nilai agama Islam secara akurat. Sementara itu, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,842, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan dapat dipercaya dalam mengukur pemahaman siswa.

Selain itu, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test dari kedua kelompok berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,072, 0,086, 0,092, dan 0,076 ($\alpha > 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat dilakukan analisis statistik parametrik lebih lanjut.

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test juga menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen dengan nilai signifikansi 0,267 untuk pre-test dan 0,312 untuk post-test ($\alpha > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian memiliki karakteristik yang serupa, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan lebih baik.

4. Implikasi Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama Islam. Metode Role Play dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi agama agar lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi peran, mereka dapat lebih mudah memahami nilai-nilai agama Islam serta bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme dalam pendidikan, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Metode Role Play memungkinkan siswa untuk mengalami konsep secara nyata, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mempraktikkan nilai-nilai agama dalam situasi yang kontekstual. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga memperkuat aspek afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran agama Islam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran Role Play terhadap pemahaman nilai-nilai agama Islam di SMPN 2 Pringgasela, dapat disimpulkan bahwa metode Role Play terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama Islam. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan antara

nilai pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen, dimana rata-rata nilai post-test meningkat secara signifikan dari 65,2 menjadi 85,7.

Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa metode Role Play lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah yang diterapkan pada kelompok kontrol, yang hanya menunjukkan peningkatan terbatas. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan terbukti valid dengan 18 butir soal valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,842, yang menunjukkan konsistensi tinggi dalam mengukur pemahaman siswa. Data penelitian juga memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga analisis statistik parametrik dapat dilakukan secara sah.

Metode Role Play memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan sampel yang terbatas pada satu sekolah dan fokus pada pemahaman kognitif tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap sikap dan perilaku siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan skala yang lebih luas dan pendekatan longitudinal untuk mengetahui efek berkelanjutan dari penerapan metode Role Play dalam pendidikan agama Islam. Secara keseluruhan, metode Role Play dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah-sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, A., Lisdiana, K., Suryana, A., & Nursalman, M. (2025). Analisis Statistik Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran Dengan Menggunakan Python. *Al-Ibanah*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.54801/B2726673>
- Dewi, S. M., Prawiyogi, A. G., Anwar, A. S., & Wahyuni, C. S. (2021). Efektivitas Strategi Direct Reading Thingking Activities Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.786>
- Irwanto, I., Susrianingsih, S., Habibi, H., & Ardat, A. (2023). Manajemen Lembaga Pendidikan Islam Di Madrasah: Analisis Tentang Model Dan Implementasinya. *Fitrah: Journal Of Islamic Education*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.396>
- Istiqomah, S., Nurkholidah, E., & Pranowo, T. A. (2023). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.29210/30033125000>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 Mi Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

- Maulidin, S., Amrullah, S., & Mubaidilah, A. (2024). Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab Pada Peserta Didik Di Ma Bustanul Ulum Jayasakti. *Language : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.51878/Language.V4i2.4366>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), Article 5. <https://doi.org/10.47492/Jip.V1i5.177>
- Pratama, S., & Saragih, N. A. (2022). Hubungan Konsep Diri Dengan Kepercayaan Diri Pada Siswa Smk Melati Perbaungan Tahun Ajaran 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research And Social Studies*, 88–103. <https://doi.org/10.51178/Cjerss.V3i3.738>
- Rosanti, F., & Harahap, A. (2022). Pengaruh Outdoor Learningmath Dengan Pendekatan Math City Mapperhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Kelas Xii Smk Yapim Pinang Awan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1363>