



Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri dengan Menggunakan Model Role Playing

Mahtum Lapali

MTsS Alkhairat Mambo, Palu, Indonesia

email: mathumlapali@gmail.com*

Abstract: This Classroom Action Research aims to improve student learning outcomes in the aqidah akhlaq (Islamic creed and character) subject specifically regarding the topic of praiseworthy personal character through the implementation of the Role-Playing learning model. The study was conducted because learning outcomes for this topic were suboptimal; some students struggled to comprehend the material and relate moral values to their daily lives, while the prevalence of the lecture method resulted in low student engagement. The research subjects consisted of 20 eighth-grade students from MTsS Alkhairaat Mambo. The study employed a two-cycle design, with each cycle comprising planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning achievement tests, observations of student and teacher activities, and documentation. The results showed an increase in the average score from 62.25 at the initial stage to 71.50 in Cycle I and 82.25 in Cycle II. Learning mastery rates rose from 35% initially to 60% in Cycle I and 90% in Cycle II. Consequently, the implementation of the Role-Playing model successfully improved learning outcomes as well as students' active participation, confidence, cooperation, communication skills, and ability to connect moral values with daily life.

Keywords: learning outcomes; moral aqidah; commendable morals; role playing; classroom action research.

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji pada diri sendiri melalui penerapan model pembelajaran Role playing. Penelitian dilaksanakan karena hasil pembelajaran pada materi tersebut masih belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi dan menghubungkan nilai-nilai akhlak dengan kehidupan sehari-hari, sementara pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan sebagian siswa kurang aktif. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas VIII MTsS Alkhairaat Mambo. Penelitian menggunakan dua siklus yang masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 62,25 pada kondisi awal menjadi 71,50 pada Siklus I dan 82,25 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 35% pada kondisi awal menjadi 60% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Oleh karena itu, penerapan model Role playing berhasil meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan, keberanian, kerja sama, komunikasi, dan kemampuan siswa dalam menghubungkan nilai-nilai akhlak dengan kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: hasil belajar; akidah akhlak; akhlak terpuji; role playing; penelitian tindakan kelas.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu memberikan makna dan batasan terhadap segala aspek kehidupan, sehingga menuntun manusia kearah perubahan. Paradigma perubahan selalu betumpu pada ilmu pengetahuan sebagai ranah kognitif yang dimiliki oleh manusia, selanjutnya paradigma ini berjalan menuju tahap perubahan nilai (afeksi) dan kemudian pada titik tertentu membentuk sebuah skil (performance). Pada ahirnya semua ini akan terwujud dalam kehidupan manusia baik dalam aspek sosial, politik, ekonomi, budaya dan bahkan pendidikan. (wijayanti, 2017)

Pendidikan merupakan salah satu usaha penting dalam membentuk manusia untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan akhlak yang baik. Pendidikan menjadi fondasi utama dalam kehidupan masyarakat, karena dengan pendidikan manusia mampu untuk mencapai berbagai kemajuan dalam kehidupan. Manusia tanpa pendidikan akan mengalami keterbatasan dalam kehidupannya, serta tidak dapat mengoptimalkan segala potensi yang ada dalam dirinya. (Nadila Meylina W, 2026)

Dalam konteks pendidikan Islam, pembentukan akhlak menjadi salah satu tujuan utama bagi manusia dalam dimensi sosial, akhlak tidak hanya berkaitan dengan perilaku eksternal seseorang tetapi mencakup kualitas moral dan spritual yang melekat dalam unsur kedirian yang mendalam. (Uswatun Hasanah, 2026) Sehingga pendidikan tidak hanya diukur dari kemampuan intelektual peserta didik saja, tetapi juga dari perilaku yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai tenaga pendidik memiliki posisi strategis dalam proses ini karena keberadaannya bukan hanya sebagai pengajar dalam ruang kelas, tetapi juga sebagai pembimbing, pembina, serta menjadi panutan bagi seluruh siswanya. (Fitriani Nur Amalia, 2025)

Mata pelajaran akidah akhlak memiliki peran penting dalam sistem pendidikan

madrasah karena secara langsung memiliki keterkaitan dalam membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan yang kuat dan akhlak yang terpuji serta mampu membentuk kemampuan berpikir peserta didik berdasarkan nilai-nilai dan ajaran Islam. Adapun tujuan utama dalam pendidikan akidah akhlak adalah menanamkan Akhlakul karimah terhadap peserta didik agar tercermin dalam sikap, perilaku serta kepribadian peserta didik. (Afaf Wafiqoh Nusaibah, 2021)

Salah satu materi penting dalam pembelajaran akidah akhlak adalah akhlak terpuji pada diri sendiri, yang mencakup perilaku positif seperti jujur, percaya diri, disiplin, bertanggung jawab, bekerja keras, sederhana, dan menjaga kehormatan diri. Materi akhlak tidak cukup disampaikan dalam bentuk teori. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk melihat contoh perilaku dan mempraktikkannya dalam situasi kehidupan sehari-hari sehingga mereka tidak hanya mengetahui pengertian akhlak terpuji, tetapi juga mampu menerapkannya.

Dalam penerapan kurikulum di sekolah terdapat beragam model yang dapat diimplementasikan sebagai acuan dalam sebuah proses pembelajaran, salah satunya adalah metode role playing, dimana metode tersebut memiliki kesesuaian dengan kondisi dan keadaan siswa pada saat ini, siswa lebih cenderung dan mudah untuk mempelajari suatu materi secara kontekstual sehingga dalam menerapkan metode ini akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil pembelajaran siswa, guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran penting dalam merumuskan serta menformulasi metode pembelajaran, karena guru memiliki tanggung jawab besar dalam menentukan arah pendidikan. (Munawir, 2023)

Metode Role playing adalah suatu model pembelajaran yang berupaya mengarahkan peserta didik menjadi aktif, mandiri, serta memiliki kepekaan pribadi yang menyenangkan, serta mampu membangun hubungan kerja sama antara guru dan murid dalam aspek pembelajaran.

Secara bahasa metode role playing dimaknai sebagai metode bermain peran (Role playing). Sehingga dalam aktivitas kehidupan nyata, beragam cara yang kita temukan tentang bagaimana manusia membangun hubungan dengan orang lain. (Afaf Wafiqoh Nusaibah, 2021) Selain itu metode ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran sehingga mereka memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar secara langsung.

Adapun kelebihan metode ini meliputi peningkatan keaktifan siswa, pelatihan keterampilan komunikasi, pembangunan kerja sama antar teman sejawat, serta penumbuhan rasa empati melalui pengalaman langsung. Dalam konteks mata pelajaran Akidah Akhlak di madrasah atau sekolah, metode ini memiliki relevansi yang sangat kuat karena tidak hanya berfokus pada penguasaan kognitif semata, tetapi juga pada pembentukan karakter. Role playing dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mempraktikkan secara langsung perilaku-perilaku yang mencerminkan nilai moral Islam. Salah satu materi esensial yang sangat tepat disampaikan melalui simulasi ini adalah penanaman sikap berbakti kepada orang tua (birrul walidain) (Siti Luluah Muayadaha, N., 2026)

Berdasarkan pengamatan awal, sebagian siswa cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan masih kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru membatasi kesempatan siswa untuk aktif. Dari evaluasi awal terhadap 20 siswa, hanya 7 siswa atau 35% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 13 siswa atau 65% belum mencapai ketuntasan.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas VIII MTsS Alkhairaat Mamboro

pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2025 dengan materi akhlak terpuji pada diri sendiri. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada kondisi awal, guru memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil tes tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang tindakan pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun Modul Ajar/RPP, menyiapkan materi, skenario Role playing, lembar observasi, soal evaluasi, dan media pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan dan materi, membagi siswa dalam kelompok, memberikan skenario dan peran, membimbing permainan, mengarahkan diskusi, memberikan penguatan, dan melaksanakan evaluasi. Observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa, keberanian tampil, kerja sama, kemampuan berkomunikasi, perhatian terhadap pembelajaran, kemampuan memahami peran, serta aktivitas guru. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh foto kegiatan, daftar hadir, nilai siswa, Modul Ajar/RPP, lembar observasi, dan hasil pekerjaan siswa.

Analisis data hasil belajar menggunakan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Nilai rata-rata dihitung dengan rumus $\bar{X} = \Sigma X/N$, sedangkan persentase ketuntasan dihitung dengan rumus $P = (\text{jumlah siswa yang tuntas/jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$. Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata mencapai minimal 75, sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai ≥ 75 , aktivitas siswa berada pada kategori baik, dan terdapat peningkatan keberanian, kerja sama, serta partisipasi siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Metode Role playing

Role playing atau bermain peran merupakan penyajian bahan dengan cara memperagakan, baik dalam bentuk uraian maupun dalam bentuk kenyataan. Bermain

peran merupakan proses pembelajaran yang menekankan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat dalam kehidupan nyata. (Alfian Tanjung, 2022)

Metode role playing adalah suatu jenis teknik simulasi yang digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar sesama, metode ini di dalamnya menampilkan perilaku siswa dalam memerankan tokoh yang telah diberikan oleh guru, dengan tujuan untuk melatih keaktifan siswa serta menumbuhkan rasa keberanian siswa untuk tampil di depan kelas. tujuan dari penggunaan metode role playing ini memberikan nilai positif dalam kehidupan siswa karena metode ini melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan membagi tanggung jawab. (Nia Karnia, 2023)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa role playing adalah satu metode yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran dengan cara mempraktekkan langsung sebuah kejadian yang terjadi di kehidupan nyata agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran melalui metode role playing ini melatih siswa untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya.

Penerapan metode role playing dalam materi Akidah akhlak merupakan upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik agar dapat mempersiapkan siswa yang dapat mengenali menghayati, serta mengimani, dan menerapkan sikap yang mencerminkan integritas dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penerapan metode nya materi akidah akhlak dapat disampaikan dengan metode bermain peran dimana metode pembelajaran ini dilakukan dengan cara memerankan dua tokoh yang ada dalam kehidupan nyata yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Penggunaan metode role playing dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang interaktif.

Sehingga aktivitas ini dapat meningkatkan pemahaman karena siswa dilatih untuk terlibat langsung dalam memperoleh pengalaman dalam memahami materi. (Ilmiah, 2025)

Dengan mengimplementasikan metode role playing siswa dapat memposisikan diri dalam sebuah peran dan situasi tertentu, dimana hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran dan pemikiran mereka pada kualitas diri serta keyakinan-keyakinan mereka sendiri. Implementasi metode pembelajaran model role playing menuntun siswa agar dapat memahami serta merasakan ketika berada diposisi orang lain saat mereka sedang memainkan peran tersebut. siswa dapat mempelajari persamaan serta perbedaan perilaku manusia dan dapat mengimplementasikan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. (Munawir, 2023)

Adapun langkah-langkah utama yang perlu disiapkan oleh guru sebelum menerapkan metode role playing adalah sebagai berikut: 1) membentuk kelompok serta menciptakan suasana yang harmonis dalam kelompok supaya siswa dapat memerankan peran sebagai tokoh yang telah ditentukan oleh guru. 2) memilih peran, pada tahap ini guru memberikah arahan serta penjelasan terhadap siswa tentang berbagai macam karakter atau watak, sehingga siswa di berikan kebebasan untuk memilih peran sesuai dengan karakter tokoh yang telah di tentukan. 3) menyusun tahapan peran. 4) mempersiapkan pengamat, tahap ini pengamat disiapkan secara maksimal agar siswa dapat mendalami peran yang dimainkan oleh peran. 5). Pelaksanaan pemeranan, tahap ini siswa memainkan peran yang sudah ditentukan dan di bagikan. 6) tanya jawab dan evaluasi. (Nia Karnia, 2023)

Kondisi awal

Tes awal terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa hasil belajar masih rendah. Nilai rata-rata sebesar 62,25, dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 45. Hanya 7 siswa (35%) yang tuntas, sedangkan 13 siswa (65%) belum tuntas. Kondisi tersebut

menjadi dasar pelaksanaan tindakan melalui model role playing.

Tabel 1.

Kondisi awal siswa

No	Tahap	Jumlah Siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Ketuntasan
1	Kondisi awal	20	80	45	35%

Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan skenario role playing yang berkaitan dengan kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Siswa dibagi dalam kelompok, menerima peran, memainkan skenario, kemudian mendiskusikan nilai akhlak yang terdapat di dalamnya. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 71,50. Sebanyak 12 siswa (60%) telah tuntas dan 8 siswa (40%) belum tuntas. Rata-rata meningkat 9,25 poin dibandingkan kondisi awal. Namun, indikator keberhasilan belum tercapai karena ketuntasan baru mencapai 60%.

Hasil observasi menunjukkan sebagian siswa mulai aktif dan beberapa siswa sudah berani tampil. Akan tetapi, masih ditemukan siswa yang malu, kurang percaya diri, belum memahami peran, membutuhkan waktu cukup lama untuk mempersiapkan permainan, serta belum aktif dalam diskusi. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan Siklus II.

Siklus II

Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memberikan contoh Role playing terlebih dahulu, menyederhanakan skenario, memberikan tugas atau peran yang jelas, menyediakan waktu latihan, memotivasi siswa yang kurang percaya diri, meningkatkan pengawasan kelompok, dan memberikan penghargaan sederhana kepada kelompok yang aktif. Hasil tes Siklus II menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 82,25, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 65. Sebanyak 18 siswa (90%) mencapai ketuntasan, sedangkan 2 siswa

(10%) belum tuntas. Ketuntasan meningkat dari 60% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Karena target minimal 85% telah tercapai, penelitian dihentikan pada Siklus II.

Aktivitas siswa pada Siklus II juga meningkat. Siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih berani tampil, lebih percaya diri memainkan peran, aktif berdiskusi, mampu bekerja sama, mampu memberikan tanggapan, lebih mudah memahami materi, dan mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan aktivitas siswa berada pada kategori baik.

Perbandingan hasil belajar

Tabel 2.

Perbandingan hasil belajar

No	Tahap	Rata-rata	Siswa tuntas	Ketuntasan
1	Kondisi awal	62,25	7	35%
2	Siklus I	71,50	12	60%
3	Siklus II	82,25	18	90%

Peningkatan rata-rata hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus I sebesar 9,25 poin, dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10,75 poin, dan dari kondisi awal ke Siklus II sebesar 20,00 poin. Data tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar secara bertahap setelah penerapan model role playing.

Penerapan model Role playing memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran Akidah Akhlak. Pada kondisi awal, pembelajaran belum melibatkan siswa secara optimal sehingga aktivitas dan hasil belajar masih rendah. Setelah diterapkan Role playing pada Siklus I, siswa mulai mendapatkan pengalaman langsung melalui permainan peran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong siswa untuk tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan, berdiskusi, mengamati, dan memberikan tanggapan.

Hasil Siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 71,50 dengan ketuntasan 60%, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan refleksi, perbaikan dilakukan pada Siklus II melalui penjelasan yang lebih jelas, skenario yang lebih sederhana, kesempatan latihan, motivasi, pembagian peran yang lebih jelas, dan penguatan setelah penampilan.

Perbaikan tersebut menghasilkan peningkatan rata-rata menjadi 82,25 dengan ketuntasan 90%. Hasil ini melampaui indikator keberhasilan sebesar 85%. Role playing membantu siswa memahami nilai akhlak secara lebih konkret karena siswa dapat melihat dan mempraktikkan situasi yang berkaitan dengan kejujuran, tanggung jawab, disiplin, percaya diri, kerja keras, dan menjaga kehormatan diri. Selain peningkatan hasil belajar, model Role playing juga memberikan dampak pada aspek nonakademik, yaitu keberanian, komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri. Dengan demikian, model Role playing dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang sesuai untuk materi akhlak terpuji pada diri sendiri.

Kesimpulan

Penerapan model Role playing dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Akidah Akhlak merupakan metode yang efektif untuk membentuk integritas dan mmoral siswa melalui pengalam secara langsung. Dengan memerangkan situasi nyata secara interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, berani tampil, mampu bekerja sama, dan lebih mudah memahami materi. Model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri.

Nilai rata-rata meningkat dari 62,25 pada kondisi awal menjadi 71,50 pada Siklus I dan 82,25 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 35% pada kondisi awal menjadi 60% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II. Dengan demikian,

indikator keberhasilan berupa minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ 75 telah terpenuhi pada Siklus II. Model Role playing membantu siswa memahami nilai-nilai akhlak melalui pengalaman langsung sehingga materi seperti jujur, disiplin, percaya diri, tanggung jawab, dan kerja keras lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Bibliography

- Afaf Wafiqoh Nusaibah, W. R. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Role playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial. *Tarlim Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 30. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>
- Afaf Wafiqoh Nusaibah, W. R. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Role playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial. *Tarlim Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 112.
- Alfian Tanjung, A. K. (2022). Pelaksanaa Metode Role playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTS Nurul Amal Kaula. *Ijtimaiyah*, 17. <http://dx.doi.org/10.30821/ijtimaiya.h.v6i1.16577>
- Fitriani Nur Amalia, A. S. (2025). Peran Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam. *Kampus Akademik Publishing*, 748. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i5.5808>.
- Ilmiah, H. (2025). Penerapan Metode Role playing dalam Meningkatkan Pemahaman. *Syamil : Jurnal pendidikan dan pemikiran Islam*, 5. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v5i1.776>
- Munawir, E. I. (2023). Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *AL-Qalam : Jurnal*

- Kajian Islam & Pendidikan, 240.<https://doi.org/10.59944/jipsi.v5i1.776>
- Munawir, E. I. (2023). Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *AL-Qalam : Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 241.
- Nadila Meylina W, A. F. (2026). Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Untuk Membangun Nilai Sopan Santun Pada Siswa Kelas III MI Al Falah Beran. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 29. <https://doi.org/10.69896/modeling.v13i1.3120>
- Nia Karnia, J. R. (2023). *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 123.
- Nia Karnia, J. R. (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*, 122.
- Siti Luluah Muayadaha, ,. N. (2026). Implementasi Metode Role playing dalam Menumbuhkan Sikap Berbakti Siswa kepada Orang Tua pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Hidayatul Muhtadi'in. *IPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, 2.
- Siti Luluah Muayadaha, ,. N. (2026). Implementasi Metode Role playing dalam Menumbuhkan Sikap Berbakti Siswa kepada Orang Tua pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Hidayatul Muhtadi'in. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, 2. doi.org/10.59944/jipsi.v5i1.776
- Uswatun Hasanah, M. M. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Role playing Dalam. *Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa*, 2140.
- wijayanti, I. R. (2017). *Postmodernisme perspektif kritik dan aplikasinya*. Yogyakarta: Sociaty.