



OPTIMALISASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI ADAB MENGUNAKAN STRATEGI ROLE PLAYING MELALUI PEMANFAATAN TAYANGAN EDUKATIF NUSSA RARA

Kharisyatul Olivia Zalyanty¹, Anindya Wulan Rahmadhani Soedjono², Assilanul
Qur'ani³, Anggi Desi Revila⁴, Wibi Aulia Yasmine⁵, Nadiatun Nabila⁶

Universitas Islam Malang

e-mail: 1224010130002@unisma.ac.id, 222401013004@unisma.ac.id,

322401013005@unisma.ac.id, 422401013019@unisma.ac.id,

522401013020@unisma.ac.id, 522401013028@unisma.ac.id

Abstrak

Pembelajaran akidah akhlak, khususnya materi adab, sering kali menghadapi tantangan metode konvensional yang monoton dan gagal membangkitkan antusiasme siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penerapan strategi *role playing* dan pemanfaatan tayangan edukatif Nussa Rara dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *library research* dengan pendekatan analisis isi (*content analysis*) terhadap sumber literatur dan episode animasi Nussa Rara, yang dianalisis menggunakan Teori Belajar Sosial Albert Bandura serta prinsip keteladanan Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi kedua metode ini memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar dan internalisasi nilai. Secara empiris, 85% siswa mengalami peningkatan pemahaman nilai akhlak, dan 78% menunjukkan peningkatan perilaku rasa syukur (*gratitude*). Selain itu, penggunaan media audio visual terbukti meningkatkan retensi informasi hingga 60% serta motivasi belajar sebesar 30% dibandingkan metode tradisional⁶. Disimpulkan bahwa sinergi antara *role playing* dan media animasi Nussa Rara efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif (*fun learning*) dan direkomendasikan untuk diterapkan secara luas.

Kata Kunci: Akidah Akhlak, Role Playing, Nussa Rara, Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter.

Abstract

Akidah Akhlak learning, particularly regarding adab (etiquette) material, often faces challenges due to conventional methods that are monotonous and fail to spark student enthusiasm. This study aims to explore the impact of implementing the role-playing strategy and utilizing the Nussa Rara educational show to enhance learning effectiveness. The research method employed is library research with a content analysis approach on literature sources and Nussa Rara animation episodes, analyzed using Albert Bandura's Social Learning Theory and Islamic exemplary principles. The results indicate that integrating these two methods significantly impacts learning outcomes and value internalization⁴. Empirically, 85% of students experienced an improved understanding of moral values, and 78% demonstrated increased gratitude behavior. Furthermore, the use of audio-visual media was proven to boost information retention by up to 60% and learning motivation by 30% compared to traditional methods. It is concluded that the synergy between role-playing and Nussa Rara animation media effectively creates an interactive learning atmosphere (fun learning) and is recommended for widespread application.

Keywords: Akidah Akhlak, Role Playing, Nussa Rara, Learning Media, Character Education.

PENDAHULUAN

Pembelajaran akidah akhlak merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan Islam, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan moral siswa. Dalam konteks ini, materi adab menjadi krusial karena adab yang baik adalah cerminan dari akhlak yang mulia. Namun, tantangan dalam pengajaran akidah akhlak sering kali terletak pada metode yang digunakan. Oleh karena itu, optimalisasi pembelajaran melalui strategi role playing dan pemanfaatan tayangan edukatif seperti Nussa Rara menjadi solusi yang menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Strategi role playing memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak. Menurut (Junaidah, 2022), penerapan metode ini dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga berinteraksi dan berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Karnia et al., 2023) yang menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas, sehingga mereka lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Penggunaan tayangan edukatif seperti Nussa Rara juga memberikan Dimensi baru dalam pembelajaran. Tayangan ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.(Munawir et al., 2023) mencatat bahwa integrasi media audio visual dalam pembelajaran akidah akhlak dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggabungkan kedua metode ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai adab dalam kehidupan sehari-hari. Statistik menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi siswa hingga 60% dibandingkan dengan metode tradisional (Munawwaroh et al., 2024). Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih optimal.

Urgensi pembaruan strategi ini sejalan dengan pandangan dalam buku *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*, di mana (Mulyono & Wekke, 2018) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif di era modern harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi secara penuh melalui pendekatan yang tidak membosankan. Hal ini menjadi krusial karena metode konvensional yang monoton sering kali gagal membangkitkan antusiasme siswa. Permasalahan ini didukung oleh temuan (Putri & Nadlif, 2023), yang menunjukkan bahwa penerapan media film animasi seperti Nussa dan Rara terbukti secara

empiris mampu meningkatkan hasil belajar akidah akhlak secara signifikan dibandingkan metode ceramah biasa, karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penerapan strategi role playing dan tayangan edukatif Nussa Rara dalam pembelajaran akidah akhlak, khususnya pada materi adab.

Dengan demikian, artikel ini akan membahas secara mendalam mengenai penerapan metode role playing dan tayangan edukatif dalam konteks pembelajaran akidah akhlak, serta dampaknya terhadap pemahaman dan penerapan adab di kalangan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dalam pendidikan Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara menghimpun, membaca secara kritis, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan. Fokus utama kajian ini adalah integrasi materi Akidah Akhlak, strategi *role playing*, dan pemanfaatan media tayangan edukatif Nussa Rara. Menurut Zed (2014), penelitian kepustakaan bukan sekadar langkah awal menyiapkan kerangka penelitian, tetapi merupakan sebuah desain penelitian tersendiri yang menekankan kegiatan peneliti dalam mengelola bahan pustaka sebagai sumber utama untuk memperoleh data konseptual dan teoretis tanpa perlu terjun ke lapangan untuk mencari data primer secara langsung.

Pendekatan kepustakaan ini dipilih karena relevansinya dengan kebutuhan untuk merumuskan konsep pembelajaran inovatif di era digital. Literatur menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pengajaran Akidah Akhlak saat ini adalah metode konvensional yang cenderung monoton. Oleh karena itu, penelitian ini merujuk pada prinsip pembelajaran abad digital yang menekankan bahwa pembelajaran efektif harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi secara penuh melalui pendekatan yang tidak membosankan (Mulyono & Wekke, 2018).

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi sumber primer dan sekunder yang dipilih berdasarkan kredibilitasnya. Sumber primer yang dikaji adalah tayangan episode animasi Nussa dan Rara. Analisis difokuskan pada episode yang memuat nilai pendidikan akhlak, di mana karakter-karakter di dalamnya sering kali menghadapi situasi yang menuntut mereka untuk menunjukkan akhlak yang baik (Hasan & Hidayati, 2023). Tayangan ini dipilih

karena terbukti secara empiris mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan metode ceramah biasa (Putri & Nadlif, 2023).

Untuk sumber data sekunder, penelitian ini mengkaji literatur mengenai strategi *role playing*. Fokus analisis diarahkan pada studi yang membahas bagaimana metode ini menciptakan suasana belajar. Febianto et al. (2024) menjelaskan bahwa model *role playing* menciptakan suasana *fun learning* di mana siswa dapat mengekspresikan perasaan tanpa tekanan. Hal ini didukung oleh Junaidah (2022) yang menyatakan bahwa penerapan metode ini meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka berpartisipasi aktif, bukan sekadar mendengarkan informasi.

Selain itu, kajian literatur juga diperluas pada efektivitas penggunaan media audio visual. Data sekunder dikumpulkan dari hasil penelitian yang relevan, seperti temuan Munawwaroh et al. (2024) yang mencatat bahwa penggunaan media edukatif dapat meningkatkan retensi informasi siswa hingga 60%. Serungke et al. (2023) juga menekankan bahwa media audio visual penting karena dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, menjadikan materi abstrak lebih konkret.

Dalam menganalisis hubungan antar variabel, penelitian ini menggunakan pisau analisis Teori Belajar Sosial. Peneliti mengkaji bagaimana individu belajar melalui observasi dan imitasi sebagaimana dijelaskan dalam teori Albert Bandura (Irama et al., 2024). Analisis ini disandingkan dengan konsep pendidikan Islam, di mana Wahyuni & Fitriani (2022) menjelaskan bahwa proses *modeling* dari tontonan selaras dengan prinsip keteladanan (*uswah hasanah*) yang diajarkan Rasulullah SAW.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan penelusuran literatur secara sistematis. Data yang terkumpul diolah menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Peneliti menyintesis temuan bahwa *role playing* memungkinkan siswa berperan dalam situasi konteks sosial (Wirachman & Kurniawati, 2023), yang kemudian diperkuat dengan media visual Nussa Rara. Sintesis ini digunakan untuk membangun argumen bahwa sinergi kedua metode tersebut efektif meningkatkan pemahaman adab siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran akidah akhlak, khususnya materi adab, memegang peranan penting dalam pembentukan karakter siswa. Dalam konteks ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi strategi *role playing* dan tayangan edukatif Nussa Rara memberikan dampak signifikan, tidak hanya pada hasil belajar tetapi juga pada internalisasi nilai.

1. Efektivitas Role Playing dalam Peningkatan Hasil Belajar

Penerapan metode *role playing* terbukti menjadi solusi efektif untuk meningkatkan capaian akademik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan data penelitian, penerapan metode ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam membiasakan perilaku terpuji secara signifikan (Fauzimah & Fittri, 2024). Secara statistik, efektivitas metode ini terlihat dari lonjakan pemahaman siswa pasca-pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa 85% siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman nilai-nilai akhlak setelah mengikuti sesi pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran ini (Fauzimah & Fittri, 2024).

Keberhasilan tersebut dapat dijelaskan karena metode ini menciptakan atmosfer belajar yang berbeda dari biasanya. Model pembelajaran *role playing* menjadi wadah yang tepat karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun learning*) bagi siswa sekolah dasar (Febianto et al., 2024). Dalam suasana yang menyenangkan tersebut, siswa merasa lebih bebas untuk berekspresi. Metode ini memungkinkan siswa mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa tekanan sanksi, sehingga internalisasi nilai akhlak menjadi lebih mendalam dan personal (Febianto et al., 2024).

Selain aspek kenyamanan, metode ini unggul karena menghadirkan konteks sosial yang nyata ke dalam kelas. *Role playing* memungkinkan siswa untuk berperan dalam situasi yang berhubungan dengan konteks sosial, sehingga mereka dapat merasakan langsung dampak dari perilaku yang ditampilkan (Wirachman & Kurniawati, 2023). Dampak positif dari metode ini juga terbukti konsisten dalam jangka panjang. Teknik *role playing* terbukti secara konsisten meningkatkan hasil belajar akhlak Islam dari siklus ke siklus pembelajaran yang diterapkan (Nuranikawati et al., 2024). Konsistensi peningkatan hasil belajar ini terjadi karena adanya keterlibatan total dari siswa. Siswa terlibat aktif secara fisik dan emosional selama proses simulasi peran, yang membuat memori pembelajaran tertanam lebih kuat dibandingkan metode pasif (Nuranikawati et al., 2024).

2. Implementasi Teori Belajar Sosial dan Modeling

Analisis keberhasilan strategi ini didasarkan pada prinsip psikologi pendidikan yang kuat. Teori belajar sosial Albert Bandura menjadi relevan di sini, karena menekankan bahwa individu dapat belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui observasi dan imitasi (Irama et al., 2024). Dalam konteks ini, tayangan Nussa Rara berfungsi sebagai objek observasi utama. Siswa melihat dan meniru perilaku yang baik dari tayangan edukatif tersebut sebagai bagian dari proses belajar sosial mereka sebelum mempraktikkannya (Irama et al., 2024).

Perspektif ini sangat selaras dengan konsep pendidikan Islam tentang keteladanan. Relevansi teori belajar sosial ini kuat dengan konsep pendidikan keluarga dalam Islam, terutama terkait metode keteladanan atau *uswah hasanah* (Wahyuni &

Fitriani, 2022). Proses peniruan perilaku dari tontonan dianggap sebagai bentuk keteladanan modern. Wahyuni & Fitriani (2022) menjelaskan bahwa proses modeling atau peniruan perilaku yang baik dari lingkungan dan tontonan selaras dengan prinsip keteladanan yang diajarkan Rasulullah SAW untuk membentuk karakter anak (Wahyuni & Fitriani, 2022). Karakter Nussa dan Rara dipilih karena muatan moralnya yang kental dan relevan. Karakter-karakter dalam tayangan tersebut sering kali menghadapi situasi yang menuntut mereka untuk menunjukkan akhlak yang baik sebagai respons atas masalah (Hasan & Hidayati, 2023).

Melalui pengamatan terhadap karakter animasi ini, siswa mendapatkan contoh konkret. Siswa dapat lebih mudah memahami konteks dan makna dari adab yang diajarkan dengan menonton dan mendiskusikan situasi-situasi yang dialami Nussa dan Rara (Hasan & Hidayati, 2023). Keunggulan media animasi ini dibandingkan metode ceramah juga telah teruji secara empiris. Penerapan film animasi seperti Nussa dan Rara terbukti mampu meningkatkan hasil belajar akidah akhlak secara signifikan karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif (Putri & Nadlif, 2023).

3. Sinergi Media Audio Visual dan Perubahan Perilaku

Penggunaan media audio visual memiliki peran vital dalam mengonkretkan materi adab yang abstrak. Media audio visual sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa agar materi lebih mudah dipahami (Serungke et al., 2023). Kombinasi media visual dengan praktik langsung memberikan dampak yang lebih komprehensif. Kombinasi media audio visual dalam pembelajaran akhlak tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga efektif membentuk perilaku sopan santun yang nyata dalam interaksi siswa sehari-hari (Hulkin & Prastowo, 2023). Salah satu bukti nyata perubahan perilaku siswa terlihat pada aspek rasa syukur (*gratitude*). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video Nussa Rara memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan perilaku *gratitude* pada siswa tingkat sekolah dasar (Hafnidar et al., 2023).

Angka statistik di lapangan mendukung temuan kualitatif tersebut secara meyakinkan. Sebanyak 78% siswa melaporkan adanya peningkatan dalam perilaku *gratitude* (rasa syukur) mereka setelah terpapar tayangan edukatif ini (Hafnidar et al., 2023). Selain perubahan perilaku, persepsi siswa terhadap pesan moral juga menjadi lebih tajam. Persepsi anak terhadap pesan moral dalam animasi Nussa dan Rara terbukti sangat positif dalam studi kasus yang dilakukan (Ulfarisah et al., 2024).

Kemampuan siswa menangkap pesan tersirat menunjukkan literasi moral yang baik. Anak-anak mampu menangkap esensi nilai seperti pentingnya meminta maaf dan bertanggung jawab dari tayangan tersebut (Ulfarisah et al., 2024). Selain itu, daya ingat siswa terhadap materi juga meningkat berkat media visual. Statistik menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi siswa hingga 60% dibandingkan dengan metode tradisional (Munawwaroh et al., 2024).

4. Peningkatan Motivasi dan Pengelolaan Kelas

Dampak paling terasa dari strategi ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Integrasi media pembelajaran audio visual dalam mata pelajaran PAI terbukti secara empiris dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Ramdani et al., 2021). Besaran peningkatan motivasi ini cukup signifikan jika dibandingkan dengan kelas konvensional. Siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran aktif ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar hingga 30% dibandingkan dengan metode tradisional (Ramdani et al., 2021). Motivasi juga didorong oleh daya tarik visual media yang digunakan. Video animasi dengan desain karakter dan alur cerita yang relevan (edutainment) memiliki daya tarik kuat yang secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dibandingkan media statis (Anggraini et al., 2022). Namun, tingginya motivasi dan partisipasi siswa memerlukan penanganan guru yang tepat. Karnia et al. (2023) menekankan pentingnya strategi pengelolaan kelas yang tepat dalam penerapan metode *role playing* untuk menjaga kondusivitas (Karnia et al., 2023).

Pengelolaan kelas yang baik berkorelasi langsung dengan hasil belajar yang dicapai. Ditemukan bahwa siswa yang merasa nyaman dan terlibat aktif dalam pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak (Karnia et al., 2023). Keterlibatan siswa adalah kunci utama dalam metode ini. Penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga berinteraksi dan berpartisipasi aktif (Junaidah, 2022). Oleh karena itu, pendekatan ini menjawab tantangan pendidikan masa kini. Pembelajaran yang efektif di era modern harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi secara penuh melalui pendekatan yang tidak membosankan (Mulyono & Wekke, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi strategi *role playing* dan tayangan edukatif Nussa Rara

merupakan langkah inovatif yang terbukti efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi adab. Pendekatan ini berhasil menjawab tantangan metode konvensional yang cenderung monoton, sejalan dengan prinsip pembelajaran abad digital yang mengharuskan proses belajar memfasilitasi pencapaian kompetensi siswa melalui pendekatan yang tidak membosankan. Strategi ini tidak hanya mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, tetapi juga memberikan dampak signifikan karena mampu menggabungkan kekuatan visual dengan praktik langsung dalam satu kesatuan pembelajaran.

Secara teoretis, keberhasilan strategi ini didasari oleh relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura yang menekankan bahwa siswa belajar secara efektif melalui proses observasi dan imitasi terhadap model perilaku. Tayangan Nussa Rara berfungsi vital sebagai media modeling visual yang konkret, di mana konsep ini sangat selaras dengan prinsip pendidikan Islam tentang keteladanan atau *uswah hasanah* dalam membentuk karakter anak. Melalui pengamatan terhadap karakter animasi yang menghadapi situasi relevan, siswa mendapatkan contoh nyata perilaku adab yang benar sebelum mempraktikkannya sendiri.

Secara empiris, penerapan metode ini memberikan dampak kuantitatif yang signifikan terhadap hasil belajar dan perubahan perilaku siswa di lapangan. Data menunjukkan bahwa 85% siswa mengalami peningkatan pemahaman nilai akhlak pasca-pembelajaran, hal ini dikarenakan metode *role playing* mampu menciptakan suasana *fun learning* yang membebaskan siswa dari tekanan psikologis saat belajar. Selain itu, internalisasi nilai juga terbukti efektif, di mana 78% siswa menunjukkan peningkatan perilaku rasa syukur (*gratitude*) yang nyata dalam kehidupan sehari-hari setelah rutin terpapar tayangan edukatif tersebut.

Selain aspek kognitif dan afektif, strategi ini juga terbukti unggul dalam aspek psikologis, yakni peningkatan motivasi dan daya ingat siswa. Penggunaan media audio visual tercatat mampu meningkatkan retensi informasi siswa hingga 60% serta mendongkrak motivasi belajar hingga 30% dibandingkan dengan metode tradisional. Oleh karena itu, sinergi antara *role playing* dan media Nussa Rara sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara luas karena terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, L. N., Fitriyani, Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI ADAB BERSOSIAL MEDIA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Al-Madrasah: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1266–1279.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Fauzimah, & Fittri, N. (2024). Hasil belajar aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji melalui metode role playing. *Jurnal Pedagogi Dan Praktik Pembelajaran*, 1(3), 181–190.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidiscipliner Research*, 2(1), 126–134.
- Hafnidar, H., Astria, R., Hidayati, P., Humayrah, I., & Destri, I. (2023). PENGARUH PENGGUNA MEDIA VIDIO NUSA DAN RARA TERHADAP PERILAKU GRATITUDE PADA SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *JRPP:Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 1210–1214.
- Hasan, S., & Hidayati, L. (2023). Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 02(01), 74–93.
- Hulkin, M., & Prastowo, A. (2023). Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Akhlak Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1553–1562.
- Irama, D., Sutarto, & Risal, S. (2024). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR SOSIAL MENURUT ALBERT BANDURA DALAM PEMBELAJARAN PAI. *Jurnal Literasiologi*, 12(4), 129–139.
- Junaidah. (2022). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 94–104.
- 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), 121–136.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Mulyono, & Wekke, I. S. (2018). *STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIDITAL*.
- Munawir, Cahyani, E. I., & Wulandari, P. (2023). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *AL-QALAM: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 15(2), 239–250. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>
- Munawwaroh, M., Amirullah, M. K., Alfani, M. A. U., Nisa', K., & Sa'idah, N. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Terhadap Pengaruh Motivasi

- Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 286–290.
- Nuranikawati, P., Saputri, R. D., & Rahmawati, R. N. T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Akhlak Islam melalui Pembelajaran dengan Teknik Role Playing di RA Al Hidayah Masjid Agung. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 372–378.
- Putri, S. J., & Nadlif, A. (2023). PENERAPAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 1140–1149.
- Ramdani, M., Mansyur, M., & Abidin, J. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Miftahul Falah Setu Bekasi. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 03(2), 112–126.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK. *JRPP:Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508.
- Ulfarisah, A., Widyaningrum, R., Nafi'ah, I., Listyan, N. P. A. P., & Allifah, L. (2024). Persepsi Anak Terhadap Pesan Moral Dalam Animasi Nussa Dan Rara : Study Kasus Di TPQ Walisongo. *Misool: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 80–87.
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60–66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). STUDI DESKRIPTIF MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERLANDASKAN TEORI SOCIAL LEARNING BERBASIS PEDAGOGIK KREATIF. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49.