



Efektifitas Pembelajaran Metode Sosio Drama pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD

Darma Andika
SDN 20 Sitiung
darmaandika@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the socio-drama learning method in the subject of Islamic Religious Education on the subject of the Prophet's story in grade III students. In taking the sample, the researcher used the type and design of posttest only control design research, where in the research process the researcher divided into 2 groups consisting of 1 experimental group and 1 control group with a total of 50 students as respondents. This research was conducted in January-February 2020 for the 2019/2020 academic year at SDN 20 Sitiung, Dharmasraya Regency. Based on the results of the study, it was found that in the experimental group, there were 22 students (88%) who had complete scores and in the control group, there were 16 people (64%) who had complete scores and based on the comparison there was a P- Value sebanyak 0.001 < 0.005, which means that there is a difference in the effective learning method of the socio-drama material of the Prophet's story in the Islamic religious education class III where the average score is higher, which is 95.23 in the experimental group when compared to the average value, namely as many as 85.53 in the control group. It is hoped that the learning process related to Islamic religious education subjects can provide a good understanding and increase student activity and creativity, especially about the prophet's story, an effective learning method is needed to be given to students such as using the side drama learning method.

Keywords: Socio-Drama Learning Method, Learning Outcomes, posttes only control design

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas metode pembelajaran sosio drama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang materi cerita Nabi pada siswa kelas III. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan jenis dan rancangan penelitian *posttes only control design*, dimana dalam proses penelitian peneliti membagi mejadi 2 kelompok yang terdiri dari 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol dengan total responden sebanyak 50 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari tahun 2020 Tahun Ajaran 2019/2020 di SDN 20 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada kelompok eksperimen didapatkan dari 25 siswa terdapat sebanyak 22 orang (88%) memiliki nilai tuntas dan pada kelompok kontrol didapatkan dari 25 siswa terdapat sebanyak 16 orang (64%) memiliki nilai tuntas dan berdasarkan hasil perbandingan terdapat nilai P-Value sebanyak 0,001 < 0,005 yang berarti bahwa terdapat perbedaan secara efektif pembelajaran metode sosio drama materi cerita Nabi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas III dimana nilai rata-rata tuntas lebih tinggi yaitu sebanyak 95,23 pda kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan nilai rata-rata yaitu sebanyak 85,53 pada kelompok kontrol. Diharapkan pada proses pembelajaran terkait mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk dapat memberikan pemahaman yang baik serta meningkatkan aktifitas dan kreatifitas pada siswa terutama tentang cerita nabi sangat diperlukan metode pembelajaran yang efektif diberikan kepada siswa seperti menggunakan metode pembelajaran sisio drama.

Kata Kunci: Pembelajaran Metode Sosio Drama, Hasil belajar, *posttes only control design*

© 2020 Jurnal IJTVET

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan bagi setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, wawasan serta meningkatkan martabat dalam kehidupan. Manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai perkembangannya. Pendidikan ini diperoleh melalui proses dari pendidikan dasar, menengah, sampai perguruan tinggi. Pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan akan sangat berguna bagi kehidupan akan datang manakala setiap orang mampu memanfaatkan dan mengoptimalkan pendidikan didapatnya selama ini. Manusia harus memahami bahwa pendidikan yang didapatnya selama ini bukan hanya sekadar formalitas belaka. Namun lebih dari itu, pendidikan akan sangat menentukan kehidupan berbangsa dan bernegara yang sejatinya dipupuk dari tingkat dasar.

Pendidikan merupakan proses pengembangan diri manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat menjadi individu yang berbeda dari sebelumnya. Selalu ada perbedaan setelahnya, meskipun bersifat positif maupun negatif. Misalnya ketika individu belum mendapatkan pendidikan mengenai proses terbentuknya negara Indonesia, maka individu tersebut tidak mengetahui siapa pahlawan-pahlawan yang berperan dalam pembentukan negara.

Munib, dkk[1], menyampaikan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan merupakan sebuah usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi seseorang.

Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah umum ataupun di sekolah Islam, karena untuk mengajarkan Islam kepada generasi umat Islam maka diperlukan proses pendidikan[2].

Pendidikan agama Islam sebagai suatu disiplin ilmu, mempunyai karakteristik dan tujuan yang berbeda dari disiplin ilmu yang lain. Bahkan sangat mungkin berbeda sesuai dengan orientasi dari masing-masing lembaga yang menyelenggarakannya. Maka dari itu, suatu lembaga pendidikan diharapkan mampu untuk membawa peserta didik mencapai tujuan dari pendidikan agama Islam itu sendiri, yaitu; menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian dan pemupukan

pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allah SWT[3].

Ketidakmampuan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik di kelas, membuat siswa merasa jenuh, lelah, mengantuk, gagal paham, kurang konsentrasi dan tidak fokus lagi terhadap materi yang disampaikan guru. Sehingga motivasi belajar mereka menjadi berkurang dan prestasi belajarnya pun menjadi rendah[4].

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus bisa memilih metode ajar atau cara dalam penyampaian materi atau disebut dengan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswanya. Aktivitas siswa di kelas sangat penting untuk diperhatikan supaya menjadi lebih bermakna bagi guru dan siswa, sehingga diantara kedua pihak dapat terjalin komunikasi yang baik saat proses pembelajaran, dan informasi dan pengetahuan yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan kepada siswa secara optimal. Sebuah pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa terlibat langsung secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun dalam proses pembelajaran, siswa memperoleh informasi dengan aktif melalui berbagai aktivitas yang akan memotivasi baik itu dari siswa sendiri maupun dari gurunya.

Pendidik yang baik dapat menyampaikan materi secara jelas sehingga tujuan dari pembelajarandapat tercapai. Pendidik dapat menyajikan materi dengan menarik sehingga siswa berminat untuk mengikuti pelajaran. Cara untuk menarik perhatian siswa dapat berasal dari teknik penyampaian materi maupun metode yang digunakan. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen penting agar tercapai kompetensi yang diinginkan. Untuk itu diperlukan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran teori dapat terwujud.

Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti akan membahas metode pembelajaran sosio drama dalam proses pembelajaran pada materi tentang cerita nabi yang dalam penilaiannya untuk menentukan apakah metode tersebut lebih efektif, maka peneliti akan membandingkan proses pembelajaran tersebut pada kelompok lain sebagai kontrol yang dalam proses pembelajaran tersebut siswa tidak diberikan perlakuan yang sama seperti pada kelompok eksperimen. Metode sosiodrama adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendramatisasikan suatu tindakan atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

Metode sosiodrama digunakan dengan cara mengelompokkan beberapa siswa untuk memainkan sebuah peran dengan menggunakan sebuah naskah pada pembawaan materi membuat siswa lebih aktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas pembelajaran sosio drama untuk materi pembelajaran cerita nabi pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas III SDN 20 Sitiung Tahun Ajaran 2019/2020.

Pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar yang dilakukan manusia untuk mempercepat pengembangan potensi yang ada pada dirinya agar mampu mengemban amanah yang dibebankan pada dirinya. Pendidikan Agama Islam secara umum bertujuan mendidik peserta didik supaya menjadi seseorang yang berkualitas, bertanggung jawab, mengerti dan bisa mengamalkan ilmu di masyarakat dan di kehidupannya sehari-hari. Sedangkan tujuan khusus adalah menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia Muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

Ada beberapa macam metode pembelajaran Secara garis besar metode yang sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain: ceramah, tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, eksperimen, demonstrasi, tutorial/bimbingan, problem solving (pemecahan masalah) dan sosio drama[5].

Sosio drama berasal dari kata “sosio” yang artinya sosial atau masyarakat, sedangkan kata “drama” artinya pertunjukan, menampilkan, memeragakan sifat, tingkah laku seseorang serta kejadian-kejadian yang terjadi. Jadi sosio drama adalah cara penyajian 4 pembelajaran dengan cara menampilkan, memeragakan karakter dari seseorang atau memeragakan kejadian – kejadian yang terjadi serta disaksikan oleh peserta didik yang lain[6].

Metode sosio drama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama.

Jadi Metode Sosio drama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk

memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya[7].

Tujuan Metode Sosio drama Ditinjau dari jenis belajarnya metode sosiodrama bertujuan: (a) Belajar dengan melakukan; (b) Belajar melalui peragaan; (c) Belajar melalui timbal balik; (d) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan[8].

Jenis metode sosio drama terdiri dari: (a) Permainan Penuh: Permainan penuh dapat digunakan untuk proyek besar yang tidak dibatasi waktu dan sumber. Permainan penuh ini merupakan alat yang sangat baik untuk menangani masalah yang kompleks dan kelompok yang berhubungan dengan masalah itu. Permainan mungkin asli atau disesuaikan dengan situasi, untuk memenuhi permintaan distributor komersial atau organisasi perjuangan, keagamaan, sosial, pendidikan; (b) Pementasan situasi atau kreasi baru: Teknik ini mungkin setingkat dengan permainan penuh, tetapi dirancang hanya untuk memainkan sebagian masalah atau situasi. Bentuk permainan drama memerlukan orientasi awal dan diskusi tambahan atau pengembangan lanjutan kesimpulan dengan menggunakan metode lain; (c) Playlet: Playlet adalah jenis permainan drama ketiga. Playlet meliputi kegiatan berskala kecil untuk menangani masalah kecil atau bagian kecil dari masalah besar. Jenis ini dapat digunakan secara tunggal atau untuk mengemas pementasan masalah yang menggunakan metode lain, atau serangkaian playlet dapat digunakan bersama untuk menggambarkan perkembangan masalah secara bertahap; (d) Blackout: Blackout adalah jenis permainan drama yang ke empat. Jenis ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir[7].

Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran antara lain: (1) Menentukan Masalah: Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-hatian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari tujuan permainan peran; (2) Membentuk Situasi: Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan dapat saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan; (3)

Membentuk Karakter: Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran dan pemain yang layak dipilih. Peran yang akan dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang akan memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan pertemuan. Biasanya, permainan peran melibatkan peran yang sedikit; (4) Mengarahkan Pemain: Permainan yang spontan tidak memerlukan pengarahan. Akan tetapi, permainan peran yang terencana memerlukan pengarahan dan perencanaan yang matang. Penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggungjawab mereka sebagai pemain. Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi, tergantung situasi dan pengarahan tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan; (5) Memahami Peran: Biasanya, suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan. Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan; (6) Menghentikan/memotong: Efektifitas permainan peran mungkin sangat berkurang jika permainan dihentikan terlalu cepat atau dibiarkan berlangsung terlalu lama. Pengaturan waktu sangat penting. Permainan peran yang lama tidak efektif, jika sebenarnya hanya diperlukan beberapa menit untuk memainkan peran yang diinginkan; (7) Mendiskusikan dan menganalisis permainan: Langkah terakhir ini harus menjadi “pembersih”. Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain. Suatu ide yang baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri[7].

Dalam melaksanakan strategi ini agar berhasil dengan efektif maka perlu mempertingkan langkah-langkah: (a) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya; (b) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan

masalah itu; (c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur dengan adegan yang pertama; (d) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu; (e) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog; (f) Siswa yang tidak turut hasil menjadi penonton yang aktif, disamping mendengarkan dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.

Metode pembelajaran Sosiodrama memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode pembelajaran ini antara lain: (1) Dapat mengembangkan kreatifitas siswa (dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi); (2) Memupuk kerjasama antara siswa; (3) Menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama; (4) Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri; (5) Memupuk keberanian berpendapat di depan kelas; (7) Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat. Sedangkan kekurangan metode pembelajaran ini antara lain: (1) Sosiodrama dan bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang; (2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya; (3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu; (4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai; (5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini; (6) Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode sosiodramadan bermain peran ini[9].

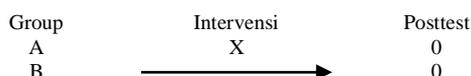
2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *preexperimental design* jenis *posttest only control design* yaitu merupakan rancangan preeksperimental dengan menambah kelompok kontrol, dimana tehnik pengumpulan datanya dengan cara setelah diberikan perlakuan, dilakukan pengamatan pada kelompok perlakuan dan pada kelompok kontrol hanya dilakukan pengamatan saja[10]. [9]

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 20 Sitiung Kabupaten Dharmasraya yang

berjumlah 50 orang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu 1 kelompok eksperimen adalah siswa dikelas IIIA sebanyak 25 orang dan 1 kelompok kontrol adalah siswa dikelas III B sebanyak 25 orang. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Januari - Februari tahun 2020.

Experiment Group Kelas III A Sebanyak 25 orang	Subjek diberikan pembelajaran menggunakan metode sosio drama	Posttest materi Cerita Nabi
Control Group Kelas III B Sebanyak 25 orang	Subjek tidak diberikan pembelajaran menggunakan metode sosio drama	Posttest materi cerita Nabi



Gambar 1. Posttest only Control Group Design

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menggambarkan hasil pengamatan subjek dari 2 kelompok yang berbeda tentang materi cerita Nabi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu dapat terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Prosentase Hasil Pembelajaran Siswa Kelompok 1

No	Hasil Belajar	N (%)	Nilai Rata-rata Hasil Belajar
1	Tuntas	22 (88%)	95,23
2	Tidak Tuntas	3 (12%)	61,67
Jumlah		25 (100%)	

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa dari jumlah siswa yang mengikuti tes hasil akhir pada kelompok 1 kelas eksperimen terdapat sebagian besar yaitu sebanyak 22 orang (88%) memiliki hasil belajar tuntas dengan nilai rata-rata 95,23.

Tabel 2. Prosentase Hasil Pembelajaran Siswa Kelompok 1

No	Hasil Belajar	N (%)	Nilai Rata-rata Hasil Belajar
1	Tuntas	16 (64%)	85,53
2	Tidak Tuntas	9 (36%)	60,83
Jumlah		25 (100%)	

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa dari jumlah siswa yang mengikuti tes hasil akhir pada kelompok 2 kelas kontrol terdapat sebagian besar yaitu sebanyak 16 orang (64%) memiliki hasil belajar tuntas dengan nilai rata-rata 85,53.

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	Frekuensi	Nilai Rata-rata Hasil Belajar
1	Eksperimen	25	91,2
2	Kontrol	25	79,6

P-Value = 0.001

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa dari sebanyak 50 orang siswa yang dilakukan pengamatan tentang materi cerita nabi pada pembelajaran pendidikan agama Islam dapat dilihat bahwa pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu sebanyak 91,2 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memiliki nilai rata-rata sebanyak 79,6. Dan berdasarkan nilai P-Value sebanyak $0,001 < 0,05$ dapat dikatakan bahwa terdapat maka pada kelompok eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 2 kelompok berbeda yaitu 1 kelompok pada siswa kelas IIIA sebanyak 25 orang sebagai kelompok eksperimen dan 1 kelompok lain pada siswa kelas IIIB sebanyak 25 orang sebagai kelompok kontrol, didapatkan hasil yang berbeda dalam nilai evaluasi dari hasil pembelajaran dengan diberikan perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran sosio drama materi cerita nabi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dimana dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada materi cerita nabi lebih tinggi nilainya pada pembelajaran dengan metode sosio drama dibandingkan tidak diberikan metode tersebut.

Pembelajaran pada materi cerita Nabi dengan menggunakan metode pembelajaran sosio drama, dapat memberikan pengaruh yang kuat pada siswa dalam proses penerimaan/pemahaman materi tersebut, dimana siswa dapat dibuktikan adanya peningkatan perhatian belajar, pemusatan dan konsentrasi yang tinggi, aktifitas dan juga kreatifitas, semangat dan timbul partisipasi yang kuat dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Daftar Rujukan

- [1] D. Munib, *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [2] A. Hasan, *Proses Pendidikan Agama Islam*. Dikutip dari alamat URL http://eprints.walisongo.ac.id/3562/2/093111010_bab1.pdf, 2014.
- [3] M. Mashuri, *Pembelajaran Agama Islam di MTS AL-Amin*. Dikutip dari alamat URL <http://digilib.uinsby.ac.id/8384/1/bab1.pdf>, 2010.
- [4] I. RN, *Memahami Kisah Keteladanan Nabi lewat Bermain Peran*. Dikutip dari alamat URL:

- <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2019/12/03/memahami-kisah-keteladanan-nabi-lewat-bermain-peran/>, 2019.
- [5] A. N, *Metode Pendidikan Agama Islam*. Diakses pada alamat URL: https://www.researchgate.net/publication/323996548_Metode_Pembelajaran_Pendidikan_Agama_Islam, 2017.
- [6] Alhafizh, *Metode Sosio Drama*. Diakses dari alamat URL: <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playingmethod/>, 2010.
- [7] S. W., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group, 2007.
- [8] H. Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara, 2003.
- [9] Surakhmad W, *Pengantar Interaksi Belajar- Mengajar*. Pakguruonlinependidikan.net/buku tua pakguru dasar kpdd.
- [10] H. AA, *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika, 2007.