

## **THE INFLUENCE OF ROLE-PLAYING LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING MOTIVATION**

Rizka Afrimulia Nofsan\*, Jum Anidar, Annisa Safitri

**UIN Imam Bonjol Padang, Indonesia**

\*1914010139rizkaafrimulianofsan@gmail.com

**Articel Received:** 28/09/2023; **Accepted:** 10/10/2023

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was to (1) To find out the learning motivation of students who follow the conventional learning model using the lecture method in the subject of Islamic cultural history in class VIII MTsN 3 South Coast (2) To find out the learning motivation of students who take part in learning using the Role Playing learning model in the subject history of Islamic culture in class VIII MTsN 3 South Coast (3) To find out whether the Role Playing learning model is different from the conventional learning model using the lecture method on students' learning motivation in the subject of history of Islamic culture in class VIII MTsN 3 South Coast This type of research is eksperimental research (Quasi Eksperimental Design). The population in this study were all class VIII students at MTsN 3 South Coast for the 2022/2023 academic year. Sampling was done by Random Sampling, the class selected as the experimental class was VIII.2 and the control class was VIII.1. The results showed that the average value of the control class was 76.88 and the average value of the experimental class was 85.50. Based on the hypothesis, the significance of the two average difference test ( $0.012 < 0.05$ ). Therefore, it can be said that  $H_0$  which means there is no significant effect using the Role Playing learning model is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is a significant effect using the Role Playing learning model compared to conventional learning models in Islamic cultural history subjects in class VIII MTsN 3 South Coast.

**Keywords:** Influence, Role Playing Learning Models, Students Learning Motivation.

---

### **PENDAHULUAN**

Model pembelajaran adalah suatu pola, yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas (Darwadi,2017). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2010: 51). Salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas karena model tersebut membangkitkan minat siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau atau peristiwa masa lalu. Arleni Tarigan menjelaskn bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu model pembelajaran

dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran *Role Playing* dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Tarigan, 2016).

Melalui permainan peran, peserta didik berusaha mengeksplorasi hubungan manusia dengan mempresentasikan dan mendiskusikannya, memungkinkan peserta didik mengeksplorasi berbagai emosi, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah secara bersama-sama. Sebagai model pembelajaran, *Role Playing* berakar pada dimensi personal dan sosial. Dari perspektif pribadi, model ini bertujuan untuk membantu peserta didik melihat pentingnya memiliki lingkungan sosial yang bermanfaat bagi mereka. Model ini juga memungkinkan peserta didik belajar bagaimana memecahkan masalah pribadi yang mereka hadapi dengan bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman sekelas. Dari segi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dalam menganalisis situasi sosial, khususnya masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal peserta didik (Elfastris, 2018).

Adapun firman Allah swt dalam QS Yusuf ayat 111 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى  
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

*Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (QS Yusuf: 111).*

Kisah-kisah ini adalah pengajaran karena mengandung berita-berita yang sesuai dengan realita kendati jarak masanya sangat jauh antara masa Nabi Muhammad saw dan masa para rasul yang dikisahkan itu. Termasuk dalam hal ini adalah Yusuf dan saudara-saudaranya beserta ayahnya, padahal beliau tidak pernah berhubungan para rahib mereka (Asy-Syaukani, 2011). Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kisah-kisah yang terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal, Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam bermain peran dan mengambil simpati atau pelajaran yang nantinya dijadikan pedoman.

Salah satu faktor dalam diri seseorang yang menentukan berhasil atau tidaknya belajar adalah motivasi belajar, terutama jika menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Motivasi belajar merupakan daya dorong yang umum pada manusia yang

menimbulkan keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang menjamin kelangsungan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan mencapai tujuannya (Dale,2012:4).

Menurut uno, mengatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan. Kaitannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikendaki oleh siswa dalam belajar dapat tercapai. Oleh karena itu, peranan motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar, agar siswa dapat mengembangkan aktivitas dan dapat mengarahkan serta memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar (Hamzah,2012:3).

Menurut Mc. Donald dalam buku Sardiman menjelaskan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan menurut Oemar Hamalik motivasi sebagai suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Sardiman,2016:70). Adapun dalil terkait motivasi ini terdapat dalam QS Al Mujadalah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ  
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (QS Al Mujadalah:11).*

Ayat diatas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah swt akan meninggikan derajat seorang yang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari yang sekedar beriman. Tidak disebutkan kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar ilmu itu (Shihab,2007:14). Dalam ayat ini Allah swt menjelaskan jika Allah swt akan memberi imbalan seseorang berdasarkan ilmu. Allah swt maha mengetahui segala apa yang telah diperbuat hambanya. Siapa yang mempunyai adab yang baik serta mempunyai ilmu, Allah swt akan membalasnya. Allah memberi balasan berdasarkan hakikat dan motivasi perbuatan itu. Ayat ini mendorong atau memotivasi orang-orang beriman untuk menuntut ilmu, sehingga mereka menjadi orang-orang yang berilmu.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keinginan, motivasi dan daya dorong seseorang untuk belajar, oleh karena itu, untuk membangkitkan motivasi, guru harus mampu mendemonstrasikan pentingnya pengalaman dan bahan pelajaran bagi pembelajaran. Kehidupan siswa, sehingga siswa tidak hanya ingin belajar untuk mendapatkan nilai atau pujian, tetapi juga ingin memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan penelitian Sidiq Saputra (2016) yang berjudul Pengaruh Model *Role Playing* (Bermain Peran) dalam Pembelajaran IPS terhadap Peningkatan Motivasi belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan *Role Playing* dimana siswa menunjukkan motivasi pada saat pembelajaran, sehingga taraf signifikansinya adalah 0,283 dan pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* adalah positif. Pengaruh positif tersebut berarti penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Saputra, 2016).

Salah satu dari mata pelajaran yang dipelajari di MTs adalah sejarah kebudayaan Islam (SKI). Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang mempelajari asal usul, perkembangan, peranan dan tokoh-tokoh kebudayaan atau peradaban Islam pada masa lampau dalam sejarah Islam, diawali dengan perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw, Khulafaur rasyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, Ayyubiyah, sampai perembangan Islam di Indonesia.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada hakekatnya mendorong peserta didik untuk mengetahui, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pendidikan, pengamatan dan pembiasaan yang mengandung nilai-nilai kearifan, dapat melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Sofi, 2016).

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTsN 3 Pesisir Selatan (2) Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTsN 3 Pesisir Selatan (3) Untuk mengetahui apakah perbedaan model pembelajaran *Role Playing* dengan model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTsN 3 Pesisir Selatan.

## **METODE**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 yang mengacu pada kalender akademik sekolah. Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Pesisir Selatan Kenagarian Gurun Panjang Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 3 Pesisir Selatan dengan jumlah 138 orang peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Probability Sampling*, teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan cara yang digunakan adalah Random Sampling yang mana teknik penentuan sampel dengan pengambilan sampel dari populasi

dilakukan secara acak dengan cara undian, dengan memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu (Sugiyono,2016).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner (Angket). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana pertanyaan tertulis yang ditanggapi oleh responden secara tertulis. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang motivasi belajar peserta didik (Sugiyono,2016). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner (angket) tertutup karena responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan. Kuesioner ini menggunakan skala likert untuk penilaian. Setiap pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa dinilai pada skala ini.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan pengujian *Independent Sampel t Test* (uji beda test) untuk menguji hipotesis. Analisis data diawali dengan uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal (Sugiyono,2016:291). Adapun uji normalitas yang digunakan adalah uji liliefors. Disamping itu, uji normalitas juga dapat dilakukan dengan bantuan *software SPSS*, yaitu uji *Kolmogorov-Sminov* dan *Shapiro wilk*. Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah Jika nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal namun Jika nilai sig. < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Sugiyono,2016:85). Uji Homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji homogenitas data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk melakukan pengujian homogenitas dalam penelitian ini yaitu berbantuan perhitungan program *Software SPSS 23 windows* dengan menggunakan *Test Homogeneity of Variance*. Dasar pengambilan keputusannya yaitu Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak homogen dan jika nilai signifikansi > 0,05 maka data dikatakan homogen.

Setelah terpenuhi data yang didapat terdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan perbedaan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan model pembelajaran konvensional. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian *Independent Sampel t Test* (uji beda- test). Kriteria pengambilan keputusan jika sig  $\alpha < 0,05$  maka  $h_o h_o$  ditolak dan  $h_a h_a$  diterima, namun jika  $\alpha > 0,05$  maka  $h_o h_o$  diterima dan  $h_a h_a$  ditolak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, data motivasi belajar peserta didik diperoleh setelah dibagikan angket kepada kedua kelas tersebut dengan pernyataan angket yang sama dengan jumlah peserta didik 24 orang kelas kontrol dan 24 orang kelas eksperimen. Data dalam

penelitian ini adalah berupa hasil skor yang diperoleh dari *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

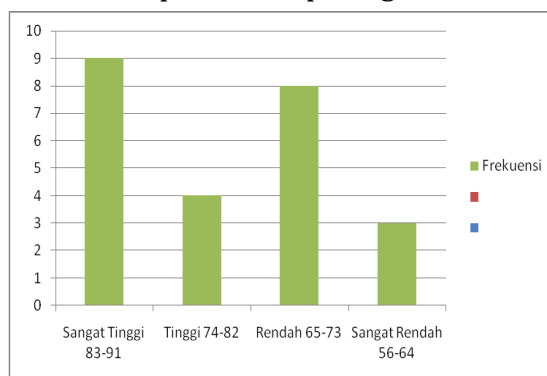
1. Motivasi Belajar Peserta Didik yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model pembelajaran konvensional

Pengujian data angket kelas eksperimen menggunakan *SPSS 23 for windows*. Adapun deskripsi data angket motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar *Post-test* Kelas Kontrol Kelas VIII-1 MTsN 3 Pesisir Selatan

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	83-91	9	37,50 %
Tinggi	74-82	4	16,67 %
Rendah	65-73	8	33,33 %
Sangat Rendah	56-64	3	12,50 %
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil *post-test* yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol yang diklasifikasikan sangat tinggi berjumlah 9 peserta didik pada taraf 37,50%, klasifikasi tinggi 4 peserta didik pada taraf 16,67%, klasifikasi rendah 8 peserta didik pada taraf 33,33%, klasifikasi sangat rendah 3 peserta didik pada taraf 12,50%. Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka diperoleh mean (rata-rata) 76,88. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran model konvensional menggunakan metode ceramah memiliki rata-rata yang tinggi yaitu pada interval 74 sampai 82. Data motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dapat dilihat pada grafik 1.



**Grafik 1.** Histogram *Post-test* Motivasi Belajar Kelas Kontrol

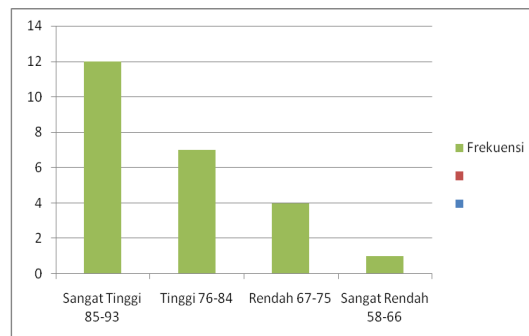
2. Motivasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Pengujian data angket kelas eksperimen menggunakan *SPSS 23 for windows*. Adapun deskripsi data angket motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar *Post-test* Kelas Eksperimen Kelas VIII-2 MTsN 3 Pesisir Selatan

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	85-93	12	50 %
Tinggi	76-84	7	29,17 %
Rendah	67-75	4	16,67 %
Sangat Rendah	58-66	1	4,17 %
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil *post-test* yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol yang diklasifikasikan sangat tinggi berjumlah 12 peserta didik pada taraf 50%, klasifikasi tinggi 7 peserta didik pada taraf 29,17%, klasifikasi rendah 4 peserta didik pada taraf 16,67%, klasifikasi sangat rendah 1 peserta didik pada taraf 4,17%. Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka diperoleh mean (rata-rata) 85,50. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran model konvensional menggunakan metode ceramah memiliki rata-rata yang sangat tinggi yaitu pada interval 85 sampai 93. Data motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik 2.



**Grafik 2.** Histogram *Post-test* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dengan model pembelajaran Role Playing menunjukkan rata-rata yang sangat tinggi (85,50), sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata yang tinggi (76,88). Uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan signifikansi sebesar 0,012 (< 0,05), menandakan adanya perbedaan motivasi belajar antara kedua kelas setelah penerapan *Post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 3 Pesisir Selatan, disimpulkan bahwa diperlukan pelatihan dan workshop dari Kementerian Agama untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan strategi, metode, model, dan media

## **Proceedings**

### **4<sup>rd</sup> UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education**

*“Islamic Education in Era of Artificial Intelligence: Opportunities and Challenges”*

---

pembelajaran. Motivasi dan dukungan dari kepala sekolah sangat penting untuk meningkatkan kreativitas pendidik dan memastikan tersedianya sarana prasarana yang mendukung penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Para guru disarankan untuk lebih memvariasikan metode pembelajaran, termasuk penggunaan model Role Playing sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik perlu mendorong semangat belajar dan mengembangkan kreativitas, khususnya dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

## **REFERENSI**

- Asy-Syaukani, Al-Imam Muhammad bin Ali bin muhammad. 2011. Tafsir Fathul Qadir. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Dale, et al. 2012. Motivasi Dalam Pendidikan. Jakarta: PT Indeks.
- Darwadi. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Modern. Yogyakarta: Dee Publish.
- Efastri, Sean Marta. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Prososial Mahasiswa Semester VI PG-PAUD FKIP UNLAK. *Jurnal Pendidikan*, 9 (2), 142.
- Hikmawati, Fenti. 2017. Metodologi Penelitian. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Muliani, Wayan Widana Putu Lia. 2020. Uji Persyaratan Analisis. Jawa Timur: Klik Media
- Nuryadi. 2017. Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Si Buku Media.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif. Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Sidiq Saputra. Skripsi: Pengaruh Model Role Playing (Bermain Peran) dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017 (Lampung: FKIP UNILA).
- Saragih, Sahat. 2015. Aplikasi SPSS dalam Statistik Penelitian Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.
- Sardiman. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siyoto, Sendu, Ali Sidik. 2015. Dasar metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sofi, Euis. (2016). Pembelajaran Berbasis E-Learning pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 1(1), 51.
- Syihab, M. Quraish. 2007. Tafsir al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an. Jakarta: Lentera Hati.
- Tarigan, Arleni. (2016). Penerapan Model Pembelajaran role playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary program studi Pendidikan Guru*

***Proceedings***

***4<sup>rd</sup> UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education***

*“Islamic Education in Era of Artificial Intelligence: Opportunities and Challenges”*

---

Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 5 (3),  
103-104.

Uno B Hamzah. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan.  
Jakarta: PT Bumi Aksara.

Uno B Hamzah. 2012. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.