

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Sikap Kepemimpinan Siswa Di SMPN 3 Rongga Bandung Barat

Darwin¹, Lili Halimah², Jajang Hendar Hendrawan³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Pasundan Cimahi
Darwina57@yahoo.com, Lili.halimah@gmail.com, Jajang_hendra@stkippasundan.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya sikap kepemimpinan di kalangan siswa. Hal tersebut menjadi bahan pemikiran warga sekolah SMPN 3 Rongga Kabupaten Bandung Barat Untuk mensikapi kondisi tersebut Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; 1) Bagaimana sikap kepemimpinan siswa di SMPN 3 Rongga Kabupaten Bandung Barat; 2). Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS terhadap sikap kepemimpinan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* IPS terhadap sikap kepemimpinan siswa di SMPN 3 Rongga Kabupaten Bandung Barat Diajukan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan diperkuat dengan observasi dan wawancara. Teknik pengambilan sampel adalah dengan *random sampling*. Hasil penelitian ini adalah 1) Ada hubungan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS terhadap sikap kepemimpinan siswa di SMPN 3 Rongga Kabupaten Bandung Barat, karena hasil t hitung $4,960 > t$ tabel 1,664. 2). Ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan, karena F hitung $24,597 > F$ tabel 3,11. 3) Nilai koefisien determinasi sebesar 45,10% dan sisanya 54,90% ditentukan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Role Playing*, Sikap Kepemimpinan

Abstract: *This research was motivated by a lack of leadership attitudes among students. This has become a problem for school residents at SMPN 3 Rongga, West Bandung Regency. To respond to these conditions, the formulation of the problem in this research is; 1) What is the leadership attitude of students at SMPN 3 Rongga, West Bandung Regency; 2). How big is the influence of the role playing learning model on social studies subjects? towards student leadership attitudes . The aim of this research is to determine the effect of the social studies role playing learning model towards student leadership attitudes at SMPN 3 Rongga, West Bandung Regency. It is proposed that the research method used in this research is a quantitative method and is strengthened by observation and interviews . The sampling technique is random sampling . The results of this research are 1) the is correlation between the role playing learning model on social studies subjects and the leadership attitudes of students at SMPN 3 Rongga, West Bandung Regency, because the results of t count $4,960 > t$ table 1,664. 2). There is an influence of the independent variable on the dependent variable simultaneously, because F count is $24.597 > F$ table 3.11. 3) The coefficient of determination value is 45.10% and the remaining 54.90% is determined by other variables outside this research..*

Keywords: *Learning Models, Role Playing, Leadership Attitudes*

A. Latar Belakang

Chief Economist Outlook Beberapa tantangan ke depan berkaitan dengan inflasi, gaji yang rendah, tidak amannya pangan di negara berkembang, serta rantai distribusi yang terlokalisasi dan terpolitisasi” (Akbari & Pratomo, 2021). Dari berbagai permasalahan global multidimensional tersebut maka harus dibarengi dengan pola kepemimpinan yang

siap dan mampu memecahkan tantangan yang ada. Bashori menyatakan bahwa “Model kepemimpinan yang diperlukan di abad 21 ini adalah seorang pemimpin yang secara benar dan utuh mengenal dirinya, situasi masyarakat dan perkembangan permasalahan lingkungan yang dihadapinya” (Bashori & Syafii, 2022). Yang dimana Pendidikan merupakan 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 dirinya (Depdiknas, 2013).

Pendapat (Siswoyo, 2007) Pendidikan memegang peranan penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu yang mempengaruhi perkembangan fisik, jiwa, sosial, dan moral. Pendidikan ini berlangsung sepanjang hayat selama manusia ada". Pendidikan menjadikan manusia yang berkualitas disiplin dan memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin di masyarakat, terlebih lagi pemimpin dirinya sendiri. Pendidikan disamping untuk membentuk manusia yang cerdas, juga membentuk manusia yang berdedikasi tinggi. Kemampuan untuk menjadi pemimpin tidak semua orang dapat memilikinya, kemampuan tersebut, seseorang yang tidak memiliki jiwa kepemimpinan pasti akan jadi pengikut sebaliknya orang yang memiliki jiwa kepemimpinan ia akan berusaha menjadi yang terbaik dan berusaha menjadi pemimpin bagi dirinya sendiri, sebelum ia memimpin orang lain. Pemimpin yang baik adalah pemimpin yang selalu mencintai dan memberi perhatian kepada orang lain sehingga ia dicintai, memiliki integritas yang kuat dan juga menjadi contoh dalam berperilaku sehingga ia dipercaya oleh pengikutnya. Selalu membimbing dan mengajari pengikutnya, memiliki kepribadian yang kuat dan konsisten tetapi yang terpenting adalah memimpin berlandaskan suara hati yang fitrah.

Pendapat (Radjawane & Darmawan, 2022) mendefinisikan bahwa kepemimpinan sebagai kemampuan untuk mempengaruhi sekelompok anggota agar bekerja mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Kepemimpinan adalah proses pengaruh sosial dimana pemimpin mengupayakan partisipasi sukarela para bawahannya dalam usaha mencapai tujuannya". Selanjutnya, (UU SISDIKNAS, 2003) fungsi dan tujuan

pendidikan Nasional juga disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan UU tersebut, pendidikan dasar mengacu pada pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor yang berarti menghendaki adanya keseimbangan antara pengembangan intelektual, kepribadian, maupun keterampilan serta kegiatan pembinaan dalam hal sikap dan mental yang akan menentukan tingkah laku peserta didik sebagai bekal menuju masa depan. Pendidikan ini mengatur di dalam semua aspek, termasuk di dalamnya pendidikan sikap kepemimpinan yang memerlukan pembinaan dari pendidikan formal untuk bekal di masa depan. Pendidikan sikap kepemimpinan diharapkan dapat menjadi jalan untuk membina sikap yang dapat menjadi bekal anak di masa mendatang. Sikap kepemimpinan ini timbul dari hasil belajar dan pengalaman yang diterima oleh siswa melalui pendidikan. Maka pendidikan sikap kepemimpinan menjadi penting untuk diberikan kepada siswa agar dapat menjadi karakter yang melekat di dalam diri siswa untuk bekal di masa mendatang. Hal ini selaras dengan pendapat Bloom (Sanjaya & Sanjaya, 2008) yang menyatakan bahwa: Bentuk perilaku yang harus dirumuskan dalam tujuan pendidikan dapat digolongkan ke dalam tiga domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif untuk tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual, domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi, serta domain psikomotorik yang meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan.

Pendapat (Kesuma, 2014) mengemukakan bahwa: Nilai karakter yang perlu ditanamkan menurut Indonesia Heritage

Foundation (IHF) ada sembilan yaitu: (1) cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya; (2) tanggung jawab, disiplin, dan mandiri; (3) jujur; (4) hormat dan santun; (5) kasih sayang, peduli, dan kerja sama; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; (7) kepemimpinan dan keadilan; (8) baik dan rendah hati; (9) toleransi, cinta damai, dan persatuan. Salah satu dari karakter yang perlu ditanamkan menurut IHF di atas adalah kepemimpinan dan keadilan. Pendidikan sikap kepemimpinan menjadi penting untuk mengubah tatanan dalam dunia pendidikan saat ini yang sebagian besar hanya mementingkan aspek akademik saja. Menurut (Wiyani, 2013), menyatakan bahwa: Pilar-pilar nilai karakter ini sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau biasa yang disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*). Pendidikan sikap kepemimpinan ini tak semata mata mengejar kuantitas, namun berfokus pada kualitas dan karakteristik personal (Radjawane & Darmawan, 2022). Orang tua yang selama ini membantu mereka, mau tidak mau harus merelakan anak menjadi mandiri dan tidak bergantung lagi pada orang tua. Oleh karena itu, pendidikan sikap kepemimpinan harus dibiasakan melalui latihan. Melalui pendidikan sikap kepemimpinan, anak-anak akan dilatih rasa tanggung jawab, disiplin, dan ketekunan yang bermanfaat untuk masa depan anak. Pendidikan sikap kepemimpinan pada anak dapat membantu memperkuat mentalnya sehingga terhindar dari perundungan yang berpotensi berubah menjadi tindak kekerasan. Sikap kepemimpinan adalah kualitas yang sangat penting dalam kehidupan siswa. Kepemimpinan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.

Mata pelajaran IPS memberikan pemahaman tentang masyarakat, politik, ekonomi, dan lingkungan sosial. IPS mencakup topik-topik seperti demokrasi, hak asasi manusia, isu-isu sosial, dan keberlanjutan. Dalam konteks ini, penggunaan

model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran IPS dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami peran dan tanggung jawab dalam konteks sosial dan politik. Model pembelajaran *role playing* melibatkan siswa dalam situasi atau peran tertentu, di mana mereka dapat berperan sebagai pemimpin dalam konteks yang relevan. Melalui pengalaman berperan, siswa dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan seperti negosiasi, delegasi, komunikasi persuasif, dan pemecahan konflik.

Terdapat kekurangan dalam pengembangan sikap kepemimpinan pada siswa SMP. Metode pengajaran konvensional sering kali kurang memperhatikan pengembangan keterampilan sosial dan kepemimpinan. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran IPS, potensi siswa untuk mengembangkan sikap kepemimpinan dapat ditingkatkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan sesuai kondisi di lapangan pada saat itu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Sikap Kepemimpinan Siswa Di SMPN 3 Rongga Bandung Barat. Penelitian ini mengambil tempat di SMPN 3 Rongga. Waktu penelitian dimulai sejak pengajuan proposal sampai selesai penyusunan tesis.

Obyek penelitian ini adalah siswa SMPN 3 Rongga Bandung Barat. (Sugiyono, 2023) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan". Dari pernyataan tersebut, maka populasi adalah keseluruhan dari apa yang akan kita teliti. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMPN 3 Rongga Bandung Barat

Adapun populasi untuk diteliti dalam penelitian ini sebanyak 140 orang dengan karakteristik responden yang berbeda beda.

Tabel. 3.1

Jumlah Siswa SMPN 3 Rongga

Kelas	Jumlah Siswa
VII	42 siswa
VIII	38 siswa
IX	59siswa
Total	140 siswa

Sumber: TU
SMPN 3 Rongga
(2024)

Teknik pengambilan sample yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Proportionate Stratified Random Sampling*.

Menurut (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa: “*Proportionate Stratified Random Sampling* digunakan apabila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Supaya diperoleh sampel lebih akurat, diperlukan rumus-rumus penentuan besarnya sampel. Hal ini dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (sejenis).

Maka pemilihan teknik pengambilan sampel dengan *Proportionate Stratified Random Sampling* karena memang populasinya sejenis tetapi berbeda jurusan yakni siswa kelas IX SMPN 3 Rongga

Setelah ditentukan tekniknya, maka dilakukan penentuan ukuran sampel dengan hasil 32 sampel dari 140 responden. Hal ini sesuai dengan rumus proporsi yang dikemukakan oleh Slovin dalam (Suharsimi Arikunto, 2014).

Pendapat (Riduwan, 2015) berpendapat mengenai instrumen penelitian yaitu: Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. “Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen ada yang dibuat oleh peneliti dan ada juga yang sudah dibakukan oleh para ahli, karena instrumen penelitian ini digunakan untuk melakukan pengukuran yang bertujuan untuk menghasilkan data kuantitatif yang tepat dan akurat, maka setiap instrument harus mempunyai skala yang jelas”. Penelitian ini menggunakan tiga instrumen karena hanya diteliti tiga variabel dengan menggunakan

instrumen yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan kisi-kisi berdasar pada indikator dan sub indikator. Dalam proses pengembangan instrumen pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas data. Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner dan pedoman wawancara yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan arahan dari dosen pembimbing.

Sebelum menganalisis data kuantitatif, data sebaiknya diolah terlebih dahulu agar memudahkan peneliti dalam memperoleh data. Menurut (Iqbal Hasan, 2017) pengolahan data adalah Suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumus-rumus tertentu. Pengolahan data bertujuan mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) karena program ini memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta system manajemen data pada lingkungan grafis menggunakan menu-menu dekriptif dan kotak-kotak dialog sederhana, sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya (Sugiyono, 2019). Pengolahan data menurut (Misbahuddin Hasan, 2013) meliputi kegiatan: editing, coding dan tabulasi Menurut (Sugiyono, 2019) dalam penelitian kuantitatif, “Analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.” Teknik analisis data menggunakan bantuan Program *SPSS for Windows* versi 22.

Mengingat data penelitian yang digunakan adalah primer, maka untuk memenuhi syarat yang ditentukan sebelum uji hipotesis melalui uji t dan uji F maka perlu dilakukan pengujian atas beberapa asumsi klasik yang digunakan yaitu uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji hipotesis.

Hipotesis yang dibuat dalam penelitian ini adalah:

H ₁	:	Tidak ada pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap sikap kepemimpinan siswa SMPN 3 Rongga
	:	Ada pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap sikap kepemimpinan siswa SMPN 3 Rongga

Adapun untuk menguji hipotesis yang digunakan yaitu uji signifikan F hitung, uji t hitung, uji korelasi dan uji determinasi.

C. Hasil Dan Pembahasan

Pada Bagian ini, peneliti menjelaskan hasil kajian terhadap data temuan di lapangan berdasarkan hasil kuesioner, observasi dan diperkuat dengan wawancara terhadap siswa kemudian dianalisis dan dikomparasikan dengan konsep dan teori yang menjadi tujuan pustaka dalam penelitian ini. Berikut ini disajikan kajian penelitian berdasarkan fokus permasalahan, yaitu:

Berdasarkan pengujian statistik Uji t pada Tabel 4.5 nilai yang didapatkan variabel X (Model pembelajaran *role playing*) adalah 4,960 untuk hasil t hitung dan 0,000 untuk nilai signifikansi. Maka $4,960 > 1,664$ dan nilai signifikansi $4,960 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H₁ diterima yang berarti terdapat pengaruh X (Model pembelajaran *role playing*) terhadap Y (Sikap kepemimpinan siswa). Hasil pengujian ini didukung oleh beberapa teori, antara lain:

Menurut (Uno, 2010) menyatakan bahwa: “Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang berujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.”

(Nur et al., 2020) menyatakan bahwa: “*Role Playing* (bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk

dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang, peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang”.

Menurut (Ikbal Barlian, 2013), menyatakan bahwa: “Metode *role playing* adalah: (1) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. (2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. (3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. (4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah”.

Menurut (Wahyuningsih et al., 2020) menyatakan bahwa: “Bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani”

Menurut (Indriawati et al., 2021) menyatakan bahwa: “*role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Dari beberapa teori diatas penulis menyimpulkan metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk simulasi yang dilakukan oleh sekelompok siswa yang telah diarahkan oleh guru. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami sebuah peristiwa atau kejadian-kejadian yang telah terjadi, sedang terjadi atau mungkin akan terjadi dimasa yang akan datang. Seperti telah dikemukakan diatas, bahwa penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Basyiruddin Usman menyatakan metode bermain peran cocok digunakan bilamana: Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang berdasarkan pertimbangan didaktis. Pelajaran tersebut dimaksudkan untuk

melatih siswa agar mereka menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis.

Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya. Keberhasilan pembelajaran metode *role playing* (bermain peran) tergantung pada kualitas permainan peran (*enacement*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pada persepsi siswa terhadap peran yang dimainkannya terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

C. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Menumbuhkan Sikap, Kepemimpinan Siswa SMP Negeri 3 Rongga Kabupaten Bandung Barat maka peneliti dapat dapat disimpulkan.

Ada korelasi positif antara Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS dengan Sikap, Kepemimpinan Siswa di SMPN 3 Rongga, hal tersebut tergambarkan dari hasil uji koefisien korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) sebesar 0,524. Menurut taabel koefisien korelasi tingkat korelasinya adalah **signifikan sedang**.

Berdasarkan hasil pengujian data yang telah dilakukan terhadap variable X Model Pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan Sikap Kepemimpinan Siswa di SMP Negeri 3 Rongga. Hal tersebut tergambarkan dari hasil perhitungan t-hitung sebesar 4,960, sedangkan t-tabel sebesar 1,697. Maka t-hitung > t-tabel atau $4,960 > 1,697$ artinya variabel independen Model Pembelajaran *Role Playing* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Sikap Kepemimpinan Siswa (Y).

Tingkat pengaruh dari Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Sikap Kepemimpinan Siswa di SMP Negeri 3 Rongga adalah sedang. Hal tersebut tergambarkan dari hasil uji koefisien determinasi sebesar 0,451 atau 45,1%. Artinya tingkat pengaruhnya sedang. Dengan kata lain ada pengaruh faktor lainnya terhadap Sikap

Kepemimpinan Siswa di SMP Negeri 3 Rongga sebesar 54,9%. Pengembangan model pembelajaran oleh guru diharapkan memberikan perhatian lebih terhadap siswa-siswa di lingkungan SMP Negeri 3 Rongga Kabupaten Bandung Barat khususnya terhadap perubahan perilaku dan penumbuhkan sikap kepemimpinan siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing STKIP Pasundan Cimahi Dr. Lili Halimah, M.Pd dan Dr. Jajang H Hedrawan, M.Pd yang telah membimbing dan mengarahkan saya melakukan dan menyelesaikan penelitian ini. Berikutnya saya ucapkan terima kasih kepada seluruh guru dan siswa SMPN 3 Rongga yang telah berpartisipasi dan membantu penelitian ini hingga selesai.

Daftar Rujukan

- Akbari, T. T., & Pratomo, R. R. (2021). The New Normal Leadership: How Technology Alter Communication Style in Contemporary Organization. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.25008/jkiski.v6i1.523>
- Bashori, D. C., & Syafii, M. (2022). Manajemen Pengelolaan Zakat Profesi Di Baznas Kabupaten Jember. *Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Ekonomi Syariah*, 8(2).
- Depdiknas. (2013). Undang-Undang RI Nomor 20 TAHUN 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Demographic Research*, 49(0).
- Ikbal Barlian. (2013). Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru. *Jurnal Forum Sosial*, 6(1).
- Indriawati, Buchori, I., Acip, Sirrulhaq, S., & Solihutauha, E. (2021). MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.51729/6246>
- Iqbal Hasan. (2017). Analisis Data Penelitian dengan Statistik (Edisi Kedua). In *Hukum*

Perumahan.

- Kesuma, A. D. (2014). Penerapan Algoritma Greedy untuk Menentukan Penjadwalan Kelas Gedung Labtek V. *Makalah IF2211*.
- misbahuddin hasan. (2013). Analisis Data Penelitian Dengan Statistik,. *Management Decision*, 4(1).
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1).
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Radjawane, L. E., & Darmawan, D. (2022). Construction Project Worker Satisfaction Reviewing From the Role of the Work Environment and Leadership. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 2(1997).
- Riduwan. (2015). Metode dan Teknik Menyusun Skripsi dan Tesis. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sanjaya, W., & Sanjaya, W. (2008). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya. In *1. MODEL PEMBELAJARAN
2. BELAJAR DAN MENGAJAR, Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya* (Vol. 2008, Issue 2008).
- Siswoyo, D. (2007). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta. In *UNY Press*.
- Sugiyono. (2019). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015*.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). *CV. Alfabeta*.
- Suharsimi Arikunto. (2014). Suharsimi Arikunto. *Suharsimi Arikunto, 198(198)*.
- Uno, B. H. (2010). Theory of Motivation and Its Measurement Analysis in the Field of Education (Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan). In *Bumi Aksara*.
- UU SISDIKNAS, 2023. (2003). UU NO 20 TAHUN 2003. *Demographic Research*, 49(0).
- Wahyuningsih, A., Sholeh, M. M. A., & ... (2020). Strategi Guru Pai Dalam Mengembangkan Kegiatan Keagamaan Peserta Didik Di Sd N Tajungsari 02 Tlogowungu Pati. ... *Unissula (KIMU) Klaster ...*.
- Wiyani, N. ardy. (2013). Membumikan Pendidikan Karakter di SD. *Jogjakarta: Ar Ruzz Media*.