

STRATEGI PENGELOLAAN KELAS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 9 MALANG

SKRIPSI

OLEH:
NUZULATUL FARIKHA
NPM. 22101011035



UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2025

STRATEGI PENGELOLAAN KELAS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 9 MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

OLEH:

NUZULATUL FARIKHA

NPM. 22101011035

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2025

ABSTRAK

Farikha, Nuzulatul, 2025. *Strategi Pengelolaan Kelas melalui Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Prof. Dr. Maskuri, M.Si. Pembimbing 2: Thoriq al-Anshori, M. Pd

Kata Kunci: Pengelolaan Kelas, Metode *Role Playing*, Partisipasi Peserta Didik

Penelitian dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui strategi pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang. Di latarbelakangi karena kurangnya keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif sehingga perlu adanya peningkatan pada penggunaan metode pembelajaran untuk lebih kreatif seperti penggunaan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi untuk mengamati, wawancara untuk mendapatkan informasi lisan dari narasumber serta dokumentasi untuk mencari data yang relevan dengan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, yang didapatkan adalah: 1) Perencanaan pengelolaan kelas melalui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang sudah sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan pemahaman yang baik tentang metode *role playing*, perencanaan guru sebelum menggunakan metode *role playing*, serta peserta didik memahami alur penggunaan metode *role playing* dengan sangat baik dan terstruktur. 2) Pelaksanaan pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang menghasilkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi peserta didik melalui penggunaan metode *role playing*.

Guru tidak hanya sekedar menggunakan metode ini secara biasa akan tetapi guru juga harus dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam metode *role playing*. 3) Hasil pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang mencakup dampak yang diberikan oleh metode *role playing* seperti bertambahnya semangat baik dari guru maupun peserta didik. Hal ini terlihat dari respon positif guru, yang menunjukkan peningkatan semangat dan motivasi dalam menyampaikan materi menggunakan metode *role playing*. Serta antusiasnya peserta didik selama pembelajaran menggunakan metode *role playing* juga menjadi bukti dampak dari penggunaan metode *role playing*.

Penggunaan metode *role playing* ini juga berdampak pada metode pembelajaran yang ditetapkan oleh guru, ini menjadikan guru mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kreatif. Adapun tantangan dari penggunaan metode *role playing* ini adalah cenderung membuat kelas lebih aktif dan ramai sehingga peserta didik jadi terlalu bersemangat sampai lupa tujuan utama pembelajaran dan mengakibatkan terhambatnya kelancaran proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, dengan kata lain pendidikan merupakan salah satu landasan pembangunan nasional. Pendidikan dinilai sangat penting karena diharapkan dapat mewujudkan masyarakat adil dan makmur materil dan spiritual berdasarkan Pancasila (Susilawati et al., 2023). Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena memungkinkan seseorang menentukan nasibnya menurut hati nuraninya (Shofiati et al., 2020). Di era globalisasi, bangsa Indonesia menghadapi tantangan yang sangat berat yang berdampak pada sumber daya manusia. Oleh karena itu, negara Indonesia harus menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya melalui pengembangan pendidikan yang berkualitas.

Lembaga pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Khususnya dikelola oleh tenaga kependidikan (guru) yang profesional. Guru yang baik adalah guru yang mengajar peserta didiknya secara profesional. Sehingga guru dapat berhasil menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada peserta didiknya. Peran guru, selain bertanggung jawab menciptakan suasana pengajaran, dan fasilitatif yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan kelas, guru juga berperan dalam mengembangkan misi belajar mengajar di sekolah (Jufni & Ibrahim, 2015). Hal ini menuntut guru untuk memiliki pengetahuan yang komprehensif tentang perencanaan, proses pelaksanaan dan sistem penilaian

pembelajaran terpadu, didukung dengan strategi pembelajaran yang efektif, kreatif, aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Di sini guru harus berupaya untuk lebih meningkatkan proses penerapan pembelajaran bermakna dan berkelanjutan di (Maskuri, 2020). Pembelajaran bermakna merupakan pendekatan merancang proses pembelajaran yang menekankan pada relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Upaya guru sekaligus menjaga kondisi dan suasana pembelajaran yang kondusif, optimal, dan nyaman akan membuat proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Budiya & Al Anshori, 2022). Waktu berubah dengan sangat cepat dan lebih lanjut, dunia pendidikan dan kebudayaan mengalami perubahan berulang kali sebagai respons terhadap dinamika peradaban manusia.

Pelatihan dan gaya mengajar guru sebelumnya tidak cukup untuk mengajar sesuai dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, strategi dan gaya guru dalam mengajar di sekolah memerlukan perubahan. Guru hendaknya menggunakan pembelajaran inovatif ketika mengajar peserta didik (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Keberhasilan pembelajaran di suatu kelas sangat ditentukan oleh guru. Aktivitas guru di kelas mencakup dua tugas utama, yaitu mengajar dan mengelola kelas (Nurhalisah, 2010). Pengelolaan kelas bertujuan untuk menciptakan kondisi yang optimal agar proses dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar. Dengan terciptanya keakraban antara guru dan peserta didik, guru dapat lebih mudah membimbing peserta didik, meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan memotivasi mereka.

Kondisi pendidikan yang tidak merata menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna (Mustafida, 2021). Guru sebagai pengelola kelas tidak hanya menyiapkan materi pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan menilai perkembangan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mengembangkan, membangun, dan memelihara sistem dan organisasi kelas yang membuat peserta didik betah, juga bertugas untuk melakukan perbaikan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran daripada guru yang memimpin kegiatan belajar mengajar, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Artinya guru perlu menggunakan metode dan model yang berbeda untuk setiap pertemuan tatap muka.

Untuk meningkatkan kedisiplinan, kreativitas, ketekunan, dan keterampilan komunikasi di dalam kelas. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah *role playing*. Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain (Uci Sanusi, 2023). Melalui permainan peran, peserta didik dapat mengekspresikan emosinya tanpa batasan kata-kata dan gerakan. Permainan bermain peran dapat mengarahkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok. Mengembangkan rasa tanggung jawab dan pekerjaan yang diterima. Ketika peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maka motivasi belajarnya meningkat dan minatnya terhadap materi pembelajaran pun juga meningkat (Kasi, 2022). Hal ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis yang penting bagi kehidupan sehari-hari dan masa depan peserta didik.

Salah satu permasalahan serius yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah rendahnya kualitas pembelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam

(PAI). Menurut Muslim (2021) Pembelajaran PAI sering kali kurang diperhatikan oleh peserta didik. Proses pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam sering kali bersifat sederhana, formal, kering, dan tidak bermakna. Faktor lain yang menyebabkan Pendidikan Agama Islam kurang optimal antara lain kurangnya guru agama, kurangnya motivasi peserta didik untuk mendalami pelajaran agama, media pembelajaran yang ketinggalan jaman dan tidak menarik, serta sarana dan prasarana yang belum sepenuhnya memadai. Oleh karena itu, guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah ketika menyampaikan materi, tetapi peserta didik juga berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan memimpin pembelajarannya sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Peneliti mengamati kurangnya semangat belajar pada peserta didik, seperti peserta didik yang mungkin kesulitan untuk memahami pelajaran dan merasa malu atau takut untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dan dari pengamatan ini kemudian peneliti tertarik untuk mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam, Ibu Luluk Mufidah di SMAN 9 Malang. Beliau menyatakan bahwa memang banyak dari peserta didik yang kurang memiliki semangat dalam belajar, hal ini dikarenakan beberapa mungkin tertutup dan lebih suka mengamati pelajaran, daripada berbicara. Beberapa mungkin terganggu oleh teman sekelas, yang mengganggu kelas. Beberapa mungkin memiliki beberapa masalah belajar. Ada juga peserta didik yang tidak minat terhadap media pembelajaran yang di gunakan guru selama pembelajaran berlangsung, dan metode yang kurang.

Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti melakukan observasi lapangan awal. SMAN 9 Malang merupakan lembaga pendidikan terakreditasi A, tempat berlangsungnya proses pembelajaran formal. SMAN 9 Malang berada di Jl. Puncak Borobudur No. 1, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142. Di SMAN 9 Malang peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas sangatlah penting. Karena yang mengatur proses belajar mengajar di kelas adalah guru, bukan peserta didik. Disini guru harus mampu mengatur dan mengkoordinasikan pembelajarannya. Guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang juga berperan dalam menularkan ilmu kepada peserta didik. Peserta didik berupaya menguasai materi kemudian dibimbing untuk menerapkan nilai-nilai yang terdapat pada materi pembelajaran.

Hal ini dilakukan agar guru dapat membentuk perilaku peserta didik dan menanamkan nilai-nilai moral sesuai ajaran Islam. Fasilitas yang memadai tersedia di SMAN 9 Malang untuk menunjang proses belajar mengajar dan memberikan kondisi serta situasi pembelajaran yang efektif dan bermanfaat. Hanya saja masih banyak ditemui peserta didik yang kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hal inilah yang membuat guru di SMAN 9 Malang, terutama guru Pendidikan Agama Islam, untuk sebisa mungkin membuat suatu metode pembelajaran yang menarik peserta didik, dan membuat mereka ikut terlibat aktif di dalamnya. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengambil judul “Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang?
2. Bagaimana pelaksanaan pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang?
3. Bagaimana hasil pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang:

1. Perencanaan pengelolaan kelas melalui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang.
2. Pelaksanaan pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang.

3. Hasil pengelolaan kelas melalui metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 9 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perluasan ilmu pengetahuan mengenai strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan guru dalam proses belajar peserta didik, khususnya guru Pendidikan Agama Islam dan seluruh guru di sekolah SMAN 9 Malang.

- b. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh bagi sekolah SMAN 9 Malang adalah, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lulusan sekolah. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi konkrit kepada sekolah tentang situasi objektif dan proses pendidikan yang dilaksanakan.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan menambah pengalaman tersendiri, dimana peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, peserta didik dapat aktif dalam kelas dan memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik.

E. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembaca memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Strategi

Strategi adalah rencana atau pendekatan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Strategi melibatkan analisis situasi, penetapan tujuan, dan pengembangan langkah-langkah atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas adalah proses perencanaan, pengorganisasian, penerapan dan pengendalian berbagai aspek pengajaran untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran. Tujuan pengelolaan kelas adalah untuk membuat pembelajaran efektif, efisien, dan menyenangkan bagi guru dan peserta didik.

3. *Role Playing*

Role playing (bermain peran) adalah metode pembelajaran atau latihan di mana peserta memainkan peran tertentu dalam sebuah situasi yang telah ditentukan. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pengalaman langsung, meningkatkan pemahaman, dan melatih keterampilan tertentu dalam konteks yang relevan.

4. Partisipasi

Partisipasi adalah keterlibatan atau keikutsertaan individu atau kelompok dalam suatu kegiatan, proses, atau pengambilan keputusan. Partisipasi mencerminkan kontribusi aktif, baik fisik, pikiran atau emosional, untuk mencapai tujuan bersama.

5. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk kepribadian individu berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam. PAI mencakup pembelajaran tentang akidah, ibadah, akhlak, al-Qur'an, hadist, sejarah Islam, dan aspek-aspek lainnya yang relevan dengan kehidupan seorang muslim.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mengambil judul “Strategi Pengelolaan Kelas melalui Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Malang”, yaitu:

1. Perencanaan pengelolaan kelas yang matang dengan menggunakan *metode role playing* terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena memberikan ruang kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran melalui simulasi peran yang relevan dengan nilai-nilai keagamaan. Dimana dalam proses ini, guru harus menyusun tujuan pembelajaran yang jelas, merancang skenario peran yang sesuai dengan materi, serta menyiapkan strategi pengelolaan waktu dan peserta didik agar proses berjalan efektif dan menyenangkan.
2. Pelaksanaan pengelolaan kelas dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan bermain peran, peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan yang baik dari metode ini menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif, kolaboratif, dan

menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias dan terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

3. Hasil pengelolaan kelas melalui metode *role playing* menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebab peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses belajar karena mereka dapat mengekspresikan pemahaman keagamaan melalui peran-peran yang dimainkan karena metode ini juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan empati antar peserta didik.

B. SARAN

1. Saran bagi Sekolah
 - a. Mendukung penerapan metode inovatif seperti *role playing*, dengan menyediakan fasilitas dan waktu yang memadai dalam proses pembelajaran.
 - b. Mengadakan pelatihan dan *workshop* bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran aktif dan kreatif.
 - c. Mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik baik dan pengalaman dalam pengelolaan kelas yang efektif.
2. Saran bagi Pengajar (Guru PAI)
 - a. Guru sebagai pengelola kelas lebih aktif dalam mempersiapkan skenario, membagi peran secara adil, membimbing jalannya kegiatan, serta mengevaluasi hasil pembelajaran.
 - b. Mengembangkan kreativitas dalam merancang skenario *role playing* yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik.

- c. Melibatkan seluruh peserta didik secara aktif, dengan memastikan setiap peserta didik mendapatkan peran dalam proses pembelajaran.
 - d. Melakukan refleksi dan evaluasi secara berkala terhadap proses dan hasil pembelajaran guna perbaikan metode di masa mendatang.
 - e. Mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan kehidupan nyata agar pembelajaran PAI tidak hanya teoritis, tapi juga aplikatif.
3. Saran bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Melakukan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas, misalnya pada tingkat sekolah yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas metode ini.
 - b. Membandingkan metode *role playing* dengan metode lain, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam konteks pembelajaran PAI.

DAFTAR RUJUKAN

- Adar Bakhsh Baloch, Q. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. 11(1), 92–105.
- Adolph, R. (2016). *Pengelolaan Kelas*. 1–23.
- Ahmad Nur, F. (2006). *Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Pembelajaran Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Prambanan dengan Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase pada Mata Pembelajaran Listrik Otomotif (2012)*. 8–33.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Peran Guru dalam Inovasi Pembelajaran*. 6.
- Budiya, B., & Al Anshori, T. (2022). Strategi Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Peningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 1–11.
- Crystallography. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. 1–23.
- Darimi, I. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 30.
- Gunawan, H. (2014). *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*. 352.
- Industri, M. R. (n.d.). *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Jufni, M., & Ibrahim, S. (2015). Kreativitas Guru PAI dalam Pengembangan Bahan Ajar di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(4), 72.
- Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Maskuri, B. (2011a). *Formulasi dan Implementasi Kebijakan Pendidikan Islam*. Visipress Media.
- Maskuri, B. (2011b). *Metode Penelitian Kualitatif*. Visipress Media.
- Maskuri, B. (2020). *Pemberdayaan Guru melalui Perencanaan dan Proses*. 45–67.
- Mathematics, A. (2016). *Pengelolaan Kelas Anak Usia Dini*. 2011, 1–23.
- Moloeng, L. J. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT REMAJA

ROSDAKARYA.

- Moloeng, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafida, F. (2021). Multicultural Classroom Management: Strategies for Managing the Diversity of Students in Elementary Schools and Madrasah Ibtidaiyah. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 13(2), 84–96.
- Nurhalisah, N. (2010). Peranan Guru dalam Pengelolaan Kelas. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 13(2), 192–210.
- Rofiq, A. (2009). *Sumber Daya Manusia Indonesia yang Berkualitas merupakan Aset Bangsa dan Negara dalam Melaksanakan Pembangunan Nasional di Berbagai Sector dan dalam Menghadapi Tantangan Kehidupan Masyarakat dalam Era Globalisasi*. 0–41.
- Shofiati, N., Jalil, H. A., & Santoso, K. (2020). Nilai Nilai Karakter Berbasis Al Quran (Studi Kepustakaan Surat Ali-Imron Ayat 159-160 Dalam Kitab Tafsir Misbah Karangan Muhammad Quraish Shihab). *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(7), 139–146.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta CV.
- Susilawati, E., Ridwan, A., & Madyan, M. (2023). Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Proses Pembelajaran. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 17–32.
- Syamsudin, M. N., Nasrullah, M. E., & Muslim, M. (2022). Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Active Learning Di SMP IT As-Salam Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(8), 329–336.
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan (Universitas Pendidikan Indonesia). (2011). *Manajemen Pendidikan*.
- Uci Sanusi. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Uniedu*, 4(2), 182–191.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. 157–165.