



PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN SOPAN SANTUN BERTUTUR KATA SISWA DI MADRASAH ALIYAH SWASTA AL-AMIN KECAMATAN BANDAR MASILAM KABUPATEN SIMALUNGUN

Dwi Ananta Aura Ningrum¹, Ali Syahlan², Mulkan Hasibuan³

Sekolah Tinggi Agama Islam Panca Budi^{1,2,3}

dwianantaauraningrum@gmail.com¹, alisyahlan@gmail.com², mulkanhasibuan93@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya sopan santun bertutur kata siswa dalam berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sopan santun bertutur kata siswa adalah melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi metode *role playing* terhadap sopan santun bertutur kata siswa di Madrasah Aliyah Swasta Al-Amin Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 87 siswa dan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket metode *role playing* dan angket sopan santun bertutur kata yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Product Moment, uji hipotesis, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara metode *role playing* dengan sopan santun bertutur kata siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,832 yang berada pada kategori kuat. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai korelasi yang diperoleh lebih besar daripada nilai r tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Adapun hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan kontribusi sebesar 69,2% terhadap sopan santun bertutur kata siswa, sedangkan 30,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap sopan santun bertutur kata siswa di Madrasah Aliyah Swasta Al-Amin Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun.

Kata kunci: *Metode Role Playing, Sopan Santun Bertutur Kata, Siswa Madrasah Aliyah*

Abstract

This study was motivated by the low level of students' politeness in verbal communication when interacting with teachers and peers. One strategy to improve students' politeness in speech is the implementation of the Role Playing method. Therefore, this study aimed to examine the contribution of the Role Playing method to students' politeness in verbal communication at Al-Amin Private Madrasah Aliyah, Bandar Masilam District, Simalungun Regency. This study employed a quantitative approach using an experimental research design. The population consisted of 87 students, all of whom were selected as the research sample using a saturated sampling technique. Data were collected through Role Playing and students' politeness in verbal communication questionnaires, both of which had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using the Pearson Product-Moment correlation test, hypothesis testing, and the coefficient of determination. The findings revealed a positive and significant relationship between the Role Playing method and students' politeness in verbal communication. This was indicated by a correlation coefficient of 0.832, which falls into the strong correlation category. Furthermore, the hypothesis testing demonstrated that the obtained correlation coefficient exceeded the critical value of the correlation coefficient at the 5% significance level, indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted, while the null hypothesis (H_0) was rejected. The coefficient of determination analysis showed that the Role Playing method contributed 69.2% to students' politeness in verbal communication, whereas the remaining 30.8% was influenced by other factors not examined in this study. In conclusion, the Role Playing method has a significant contribution to improving

Keywords: *Role Playing Method, Politeness in Verbal Communication, Madrasah Aliyah Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk manusia yang beriman, berilmu, berakhlak, dan bertanggung jawab terhadap dirinya, masyarakat, serta bangsa. Secara yuridis, tujuan pendidikan nasional Indonesia ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, serta bertujuan membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (UUD RI, 2003).

Sopan santun merupakan bagian integral dari akhlak mulia yang mencerminkan kualitas kepribadian seseorang. Dalam Islam, sopan santun dikenal dengan istilah *adab*, yaitu tata krama dalam bersikap dan bertutur kata sesuai dengan nilai etika dan moral. Al-Ghazali menegaskan bahwa adab merupakan cerminan keimanan seseorang, dan ilmu tanpa adab akan kehilangan nilai serta dapat menjerumuskan manusia pada perilaku yang tidak bermoral (Abu Hamid Al-Ghazali, 2018).

Sopan santun bertutur kata memiliki peran penting dalam proses interaksi sosial, khususnya di lingkungan pendidikan. Tutur kata yang santun mencerminkan sikap hormat, empati, dan tanggung jawab moral terhadap orang lain. Dalam konteks pendidikan, kemampuan bertutur kata secara santun tidak hanya mendukung terciptanya hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, tetapi juga menjadi indikator keberhasilan pendidikan karakter (Lickona, 2018).

Melalui metode *role playing*, peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktikkan cara berkomunikasi yang baik dalam berbagai situasi sosial, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dalam hadis tidak hanya dipahami secara teori, tetapi juga diinternalisasikan dalam perilaku sehari-hari.

Namun, realitas pendidikan saat ini menunjukkan adanya penurunan sopan santun bertutur kata di kalangan remaja. Fenomena ini ditandai dengan penggunaan bahasa kasar, kurangnya penghormatan kepada guru, serta rendahnya etika berkomunikasi antar peserta didik. Penelitian (Rahmawati, 2021) menunjukkan bahwa degradasi sopan santun berbahasa dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan, media sosial, serta kurangnya pembelajaran karakter yang kontekstual di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ellya Farida, 2025) menunjukkan bahwa lingkungan keluarga dan pola asuh yang kurang konsisten dalam menanamkan nilai kesantunan berbahasa menyebabkan remaja terbiasa menggunakan tutur kata kasar sejak dini, terutama ketika tidak mendapatkan teladan komunikasi yang baik di rumah. Selain itu, norma pergaulan teman sebaya turut memperkuat kebiasaan tersebut, karena remaja cenderung meniru gaya bahasa kelompoknya dan menganggap bahasa kasar sebagai simbol solidaritas atau status sosial (Abdul Aziz, 2025).

Salah satu faktor yang memperparah kondisi tersebut adalah dominannya metode pembelajaran konvensional, khususnya metode ceramah, yang cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima pasif. Metode ini kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mempraktikkan nilai sopan santun secara langsung dan reflektif. Akibatnya, nilai-nilai etika komunikasi sering kali hanya dipahami secara teoritis, tanpa terinternalisasi dalam perilaku nyata (Wina Sanjaya, 2018). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan nilai secara verbal, tetapi juga mampu mengaktifkan pengalaman sosial, empati, dan refleksi diri peserta didik secara langsung.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam menanamkan nilai, sikap dan perilaku adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini memungkinkan peserta didik memerankan situasi sosial tertentu sehingga mereka dapat memahami peran, perasaan, serta dampak tutur kata yang digunakan. Secara konseptual, *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam suatu situasi yang dirancang menyerupai kondisi nyata. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik memahami peran sosial, perasaan orang lain, serta dampak dari sikap dan tutur kata yang digunakan

dalam interaksi sosial.

Penelitian (Joyce, Weil, 2018) menyatakan bahwa *role playing* efektif dalam menanamkan nilai sosial dan etika melalui pengalaman langsung. Penelitian (Wulandari, 2019) dalam jurnal pendidikan Islam menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap sosial dan empati siswa madrasah. Penelitian yang dilakukan oleh (Fauzan, 2020) dalam jurnal pendidikan Islam menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap sosial dan akhlak siswa madrasah. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Nurhayati dan Anwar, 2022) yang menyatakan bahwa *role playing* efektif dalam meningkatkan sopan santun dan empati peserta didik. Namun demikian, sebagian penelitian masih berfokus pada aspek sikap sosial secara umum, belum secara spesifik mengkaji sopan santun bertutur kata sebagai variabel terikat utama, khususnya pada konteks Madrasah Aliyah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Januari tahun 2026 di Madrasah Aliyah Swasta Al-Amin Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan perilaku kurang santun dalam bertutur kata, baik kepada guru maupun sesama siswa. Bentuk perilaku tersebut antara lain mengucapkan kata kotor atau makian, berbicara dengan nada tinggi kepada guru, dan kurangnya kesadaran etika dalam komunikasi baik kepada guru maupun teman. Selain itu, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa kurang diberi ruang untuk mempraktikkan nilai-nilai akhlak secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Sopan Santun Bertutur Kata Siswa di Madrasah Aliyah Swasta Al-Amin Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun, sebagai upaya memberikan kontribusi ilmiah dan solusi pedagogis dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti hubungan antarvariabel yang dapat diukur secara objektif melalui data berupa angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik (Sugiyono, 2020). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis serta mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan sopan santun bertutur kata siswa secara terukur dan sistematis, sebagaimana ditegaskan bahwa penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori dengan cara mengukur variabel-variabel penelitian menggunakan instrumen dan menganalisisnya secara statistik (Creswell & Creswell, 2018).

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, karena penelitian ini memberikan perlakuan tertentu berupa penerapan metode *role playing* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel terikat, yaitu peningkatan sopan santun bertutur kata siswa. Namun, karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh dan kelompok siswa telah terbentuk secara alami di dalam kelas, maka penelitian ini dikategorikan sebagai eksperimen semu (*quasi experimental research*), yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan tanpa penugasan subjek secara acak, tetapi tetap bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat secara empiris (Djaali, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sopan santun bertutur kata siswa. Temuan ini didasarkan pada hasil analisis korelasi yang memperoleh nilai koefisien sebesar **0,832**, yang berada pada kategori **sangat kuat**. Nilai signifikansi sebesar **0,000** ($<0,05$) menunjukkan bahwa hubungan antara metode *role playing* dengan sopan santun bertutur kata bukan terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar memiliki hubungan yang nyata secara statistik. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa semakin baik penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran, maka semakin baik pula tingkat sopan santun bertutur kata siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce, Weil, dan Calhoun yang menjelaskan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial (*social learning model*) yang bertujuan membantu peserta didik memahami nilai, sikap, dan perilaku sosial melalui kegiatan memainkan peran. Ketika siswa memerankan suatu tokoh dalam situasi tertentu, mereka belajar memahami perspektif orang lain, mengembangkan empati, serta mempraktikkan cara berkomunikasi yang santun. Proses tersebut menjadikan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik sehingga pembentukan karakter berlangsung secara lebih optimal (Joyce et al., 2016).

Peningkatan sopan santun bertutur kata yang terjadi pada siswa dapat dijelaskan karena metode *role playing* memberikan pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*). Pada saat siswa memainkan suatu peran, mereka dituntut menggunakan pilihan kata, intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh yang sesuai dengan norma kesopanan. Pengalaman tersebut membuat siswa lebih mudah memahami perilaku komunikasi yang baik dibandingkan hanya menerima penjelasan secara teoritis. Dengan demikian, proses internalisasi nilai-nilai kesantunan berlangsung melalui pengalaman nyata yang diperoleh selama pembelajaran.

Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 24,080 + 0,853X$. Nilai koefisien regresi sebesar **0,853** menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penerapan metode *role playing* akan meningkatkan skor sopan santun bertutur kata sebesar **0,853** satuan. Koefisien yang bernilai positif menunjukkan adanya hubungan yang searah antara kedua variabel. Artinya, semakin optimal guru menerapkan metode *role playing*, semakin tinggi pula kemampuan siswa dalam bertutur kata secara santun.

Besarnya kontribusi metode *role playing* terhadap sopan santun bertutur kata juga terlihat dari hasil koefisien determinasi (**R Square**) sebesar **0,692**. Angka tersebut menunjukkan bahwa **69,2%** variasi sopan santun bertutur kata siswa dapat dijelaskan oleh penerapan metode *role playing*, sedangkan **30,8%** sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan keluarga, kebiasaan berkomunikasi di rumah, pergaulan teman sebaya, keteladanan guru, budaya sekolah, penggunaan media sosial, serta karakteristik pribadi siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki kontribusi yang besar dalam membentuk perilaku komunikasi siswa, walaupun bukan merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhinya.

Pengujian hipotesis memperkuat hasil tersebut. Nilai **t hitung sebesar 13,821** lebih besar daripada **t tabel sebesar 1,988**, dengan nilai signifikansi **0,000 < 0,05**. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (**H_a**) diterima dan hipotesis nol (**H₀**) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap sopan santun bertutur kata siswa. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan melibatkan pengalaman langsung mampu meningkatkan kualitas interaksi verbal peserta didik.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pendapat Uno (2023) yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, serta keterampilan sosial peserta didik karena siswa belajar melalui simulasi situasi kehidupan nyata. Aktivitas bermain peran membuat siswa terbiasa menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sopan, menghargai lawan bicara, dan mengendalikan emosi ketika berinteraksi. Oleh sebab itu, metode ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran yang bertujuan membentuk karakter peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Pembelajaran yang melibatkan komunikasi antar siswa memungkinkan mereka memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan bahasa yang santun. Interaksi tersebut menjadi media bagi siswa untuk belajar menghargai pendapat orang lain, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik melalui komunikasi yang baik sehingga perkembangan keterampilan sosial berlangsung secara alami.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan kemampuan komunikasi, karakter, dan sikap sosial peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing* memiliki kemampuan berkomunikasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Kesamaan hasil

tersebut semakin memperkuat bahwa metode *role playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan sopan santun bertutur kata siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga membentuk karakter komunikasi yang santun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi pembelajaran sehingga siswa dapat mempraktikkan perilaku komunikasi sesuai norma kesopanan. Oleh karena itu, metode *role playing* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam membangun karakter peserta didik, khususnya dalam meningkatkan sopan santun bertutur kata di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Swasta Al-Amin Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun mengenai pengaruh metode *role playing* terhadap sopan santun bertutur kata siswa berada pada kategori baik, ditunjukkan oleh hasil angket dengan 40 item pernyataan yang valid dan reliabel, serta nilai reliabilitas sebesar 0,984, yang menunjukkan bahwa instrumen pengukuran metode *role playing* memiliki konsistensi yang tinggi. Sopan santun bertutur kata siswa juga berada pada kategori baik, dengan nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,972, yang menandakan bahwa alat ukur sopan santun bertutur kata sangat reliabel dan dapat dipercaya. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara metode *role playing* dengan sopan santun bertutur kata siswa, dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,832. Karena nilai signifikansi berada di bawah 0,05 ($p = 0,000$), maka hubungan tersebut dinyatakan signifikan secara statistik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap sopan santun bertutur kata siswa, yang berarti semakin tinggi metode *role playing* yang dilakukan guru, maka semakin baik pula sopan santun bertutur kata siswa. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,692 menunjukkan bahwa 69,2% variasi dalam sopan santun bertutur kata siswa dapat dijelaskan oleh metode *role playing*, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, sosial media dan teman sebaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, D. (2025). Analisa Penggunaan Kata Sarkasme dalam Perspektif Komunikasi Kelompok (Studi Kasus pada Remaja Desa Paldas Kec. Rantau Bayur Kab. Banyuasin). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1.
- Abu Hamid Al-Ghazali. (2018). *Ihya' Ulum al-Din*. Dar Al-Ma'rifah.
- Abudin Nata. (2017). *Akhlaq tasawuf*. RajaGrafindo Persada.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. (2019). *Departemen Agama RI*. Bumi Restu.
- Bandura. (2018). *Social learning theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.).
- Dimiyati & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Djamarah. (2018). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Ellya Farida. (2025). Bahasa Kasar (Abusive Language) Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *AL-THIFL : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5.
- Fauzan. (2020). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Akhlak Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Goleman. (2018). *Emotional intelligence*. Bantam Books.
- Gunarsa. (2018). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. BPK Gunung Mulia.
- Hardani dkk. (2023). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hurlock. (2017). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.
- Imam Al-Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 (Cetakan VIII)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Joyce, Weil, C. (2018). *Models of Teaching*. Pearson.
- Karimuddin Abdullah dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Penguatan pendidikan karakter*. Kemendikbud.
- Krathwohl. (2017). *Taxonomy of educational objectives: The affective domain*. David McKay.
- Lestari. (2022). Pengaruh metode role playing terhadap pembentukan sikap sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Lickona. (2018). *Educating for Character*. Bantam Books.
- Lickona, T. (2020). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Mulyasa. (2018). *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara.
- Nurhayati dan Anwar. (2022). Role Playing dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbiyah*.
- Oemar Hamalik. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Pemerintahan Republik Indonesia. (2019). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*. Sinar Grafika.
- Poerwadarminta. (2017). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Rahmawati. (2021). Degradasi Etika Komunikasi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sagala. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran*. Alfabeta.
- Santrock. (2019). *Adolescence*. McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Wina Sanjaya. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Wulandari. (2019). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Sikap Sosial Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*.