

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER PEDULI SOSIAL PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V SD INPRES MANGASA 1 KOTA MAKASSAR**

Nur Aini¹, Nur Abidah Idrus², Hardianto Rahman³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar,
nraini693@gmail.com¹, nurabidahidrus@gmail.com², hrahman@unm.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the role playing method to improve students' social care character in Indonesian language learning of fifth grade at SD Inpres Mangasa 1 Makassar City. The study used a qualitative approach with classroom action research based on the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles, each consisting of two meetings through planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were the teacher and 24 students. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation, and analyzed descriptively using questionnaire and observation results. The results showed that teacher and student activity increased from the first cycle to the second. Furthermore, social care character based on observations and questionnaires, also showed a significant increase from the first to the second cycle. Therefore, the role playing method can improve students social care character.

Keywords: role playing methods, social care character, indonesian language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode role playing dalam meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing masing terdiri atas dua pertemuan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan hasil angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Selain itu, karakter peduli sosial berdasarkan observasi dan angket juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Dengan demikian, metode role playing dapat meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik.

Kata Kunci: metode *role playing*, karakter peduli sosial, bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penguatan karakter menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sebagai pondasi pembentukan kepribadian. Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan adalah peduli sosial, yaitu sikap empati, tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama. Penguatan karakter ini sejalan dengan program 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, khususnya pada aspek

bermasyarakat yang menekankan pentingnya kemampuan berinteraksi sosial dan kepedulian terhadap sesama. Dalam konteks pembelajaran, penguatan karakter peduli sosial penting untuk membangun kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dan hidup bermasyarakat sejak dini.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa karakter peduli sosial peserta didik masih tergolong rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu menunjukkan sikap empati dan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya (Ulya dkk., 2025; Rahmah dkk., 2025). Peserta didik cenderung bersikap pasif, kurang berinisiatif membantu teman, dan menunjukkan perilaku individualistik (Agung dkk., 2022). Hasil observasi awal di kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar juga menunjukkan rendahnya kepedulian sosial yang ditandai dengan kurangnya kerja sama, sikap saling mengejek, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan dan praktik pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu

melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengalaman sosial sehingga nilai-nilai kepedulian dapat tumbuh secara nyata dalam proses pembelajaran. Metode yang dapat digunakan yaitu metode *role playing*.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan empati peserta didik (Hujatunnufus dkk., 2024; Bahtiar & Suryarini, 2019). Selain itu, *role playing* dapat membantu peserta didik memahami perspektif orang lain dan menumbuhkan tanggung jawab sosial (Salsabilla, 2024; Mukaromah, 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan atau konteks umum, sehingga penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan karakter peduli sosial, masih terbatas (Diarini, 2021; Hasibuan dkk., 2025).

Berdasarkan kajian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan karakter peduli

sosial peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini mengintegrasikan pembelajaran bahasa dengan penguatan karakter melalui pengalaman langsung dalam kegiatan bermain peran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas V yang terdiri dari 9 laki-laki dan 15 perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada rendahnya karakter peduli sosial peserta didik berdasarkan hasil observasi awal.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi berbentuk *checklist* untuk menilai aktivitas guru dan peserta didik, serta angket skala Likert untuk mengukur karakter peduli sosial peserta didik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan persentase. Data angket dan observasi dihitung menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat pencapaian indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase karakter peduli sosial peserta didik mencapai kategori baik dengan rentang nilai $\geq 76\%$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi "Bergerak Bersama" di kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota

Makassar. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik melalui penerapan metode *role playing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik secara bertahap pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terlihat pada hasil observasi karakter peduli sosial, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil angket karakter peduli sosial.

Tabel 1 Peningkatan Karakter Peduli Sosial Peserta Didik

Aspek	Siklus I	Siklus II
Observasi karakter peduli sosial	72,18%	81,77%
Aktivitas guru	85,71%	100%
Aktivitas peserta didik	75%	91,66%
Angket karakter peduli sosial	70,83%	83,33%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan karakter peduli sosial peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, hasil observasi karakter peduli sosial memperoleh persentase 72,18% dengan kategori cukup dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 76\%$. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase meningkat

menjadi 81,77% dengan kategori baik. Hasil angket karakter peduli sosial juga mengalami peningkatan dari 70,83% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik secara langsung dalam simulasi sosial mampu membantu peserta didik memahami perasaan, sudut pandang, dan kondisi orang lain sehingga nilai empati dan kepedulian sosial berkembang lebih baik.

Pada siklus I, karakter peduli sosial peserta didik belum berkembang secara optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penjelasan guru yang belum maksimal terkait tujuan kegiatan *role playing*, kurangnya bimbingan pada setiap kelompok, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan refleksi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum sepenuhnya memahami makna sosial dari peran yang dimainkan sehingga kerja sama dan empati belum berkembang secara optimal.

Selain itu, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mendalami peran yang diberikan. Secara ilmiah, kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan empati sosial peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi langsung dan pembiasaan sosial secara berulang. Ketika peserta didik belum memahami perspektif tokoh yang diperankan, maka proses internalisasi nilai karakter belum berlangsung secara maksimal.

Pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan, yaitu guru memberikan penjelasan yang lebih terarah mengenai tujuan pembelajaran dan nilai karakter peduli sosial, memberikan bimbingan secara merata kepada seluruh kelompok, memperjelas pembagian peran, serta meningkatkan kegiatan refleksi dan penguatan nilai sosial setelah kegiatan *role playing* berlangsung. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran.

Peningkatan aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual.

Peserta didik tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung situasi sosial melalui kegiatan bermain peran. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih mudah memahami pentingnya sikap tolong-menolong, kerja sama, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama.

Secara saintifik, peningkatan karakter peduli sosial terjadi karena metode *role playing* melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara bersamaan. Peserta didik belajar memahami masalah sosial melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pengalaman sosial yang diperoleh selama bermain peran membantu peserta didik membangun kesadaran moral dan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ulya, dkk., (2025) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan simulatif melalui pemeranan tokoh tertentu sesuai konteks pembelajaran. Nurmiani, dkk., (2024) juga mengungkapkan bahwa penerapan metode *role playing* di

sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap perasaan orang lain dan membangun kesadaran sosial mereka.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hujatunnufus, dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dari 45,68% pada siklus I menjadi 81,77% pada siklus II. Penelitian lain oleh (Hasibuan et al., 2025) menunjukkan bahwa strategi *role playing* efektif meningkatkan kerja sama peserta didik sekolah dasar dari 40,9% pada kondisi awal menjadi 86,4% pada siklus II.

Dengan demikian, penerapan metode *role playing* terbukti mampu meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, menunjukkan empati, menghargai teman, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan

metode *role playing* efektif dalam meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode ini mampu mendorong peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengembangkan interaksi sosial yang positif, seperti kerja sama, empati, dan kepedulian terhadap sesama.

Selain itu, penerapan metode *role playing* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran yang lebih aktif dan komunikatif. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Kedepannya, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan metode *role playing* pada konteks yang lebih luas, baik pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, maupun dengan mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. Gusti, Bintang, Mas, Agung, I. Gusti, & Wulandari, Ayu. (2022). Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa SD Melalui Pembiasaan Tri Hita Karana. 8(3), 992–1002.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3084>
- Bahtiar, Reza Syehma, & Suryarini, Diah Yovita. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. 3(1), 71–78.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Diarini, Nonie Risma. (2021). Penggunaan Metode Role Playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.
- Hasibuan, Akhirunnisa, Hsb, Ema Rasti Arwana, Theresia, Natasya Delila, Yunita, Sri, & Bungana, Reh. (2025). Penggunaan Strategi Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa di Tingkat Sekolah Dasar kelas . Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran fundamental siswa sebagai warga negara yang. 5, 201–209.
<https://doi.org/10.36456/p.v5i2.10413>
- Hujatunnufus, Siti Okah, Dewi, Arini Afiaty, Piatni, Andini, & Wijaya, Sastra. (2024). Penerapan Metode

- Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Di Sdn Pecakur. 15–20.
- Mukaromah, Khoirotul. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Pada Siswa Kelas 4 SD Inpres Sukur. (2), 295–307.
- Nurmiani, Ruslan, & Khaerni. (2024). Penerapan Model Role Playing dalam Menumbuhkan Sikap Empati Siswa di MI Asy Syafiiyah Goak. 1(1), 172–177.
- Rahmah, Rahayu, Siti, Saputra, Fitrah, Devi, & Syafruddin. (2025). Nilai Kepedulian Sosial Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur dan Strategi Implementasi dalam Kurikulum Merdeka. Retrieved from <https://pesona.tpi.or.id/index.php/pesona/article/view/27>
- Salsabilla, Hanansya Nur. (2024). Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar. (2), 1–8.
- Ulya, Farichatul, Farid, Moh, & Anwar, Nurul. (2025). Penerapan Metode Role Playing Materi Pelestarian Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di SDN 1 Ngembel. 7(2).