

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN KARAKTER KELAS V DI SDN 11 DANGERAKKO

Wansi¹, Iin Dwi Aristy Putri², Hermi³

¹²³Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD), Universitas Cokroaminoto Palopo

¹wansi2504@gmail.com, ²iindwiap@uncp.ac.id, ³herminiparjas@uncp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the role-playing approach in character learning for fifth graders at SDN 11 Dangerakko. The study used a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects consisted of fifth grade teachers and fifth grade students of SDN 11 Dangerakko. Data were obtained through observation, interviews, documentation, and literature studies. Data analysis was carried out through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was tested using source triangulation, technical triangulation, and time triangulation. The results showed that the implementation of the role-playing approach was carried out through the planning, implementation, and evaluation stages of learning. In the planning stage, teachers prepared learning materials, determined themes, prepared scenarios, assigned roles, and integrated character values into learning activities. In the implementation stage, students actively participated in role-playing so they gained direct experience in understanding character values. Character values developed through role-playing activities include honesty, responsibility, cooperation, discipline, empathy, and self-confidence. However, the implementation still faced several obstacles, such as time constraints, students' shyness to perform, and limited supporting media. Therefore, more effective learning management is needed so that the implementation of the role-playing approach can take place optimally in character learning.

Keywords: *Implementation; Character Learning; Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter kelas V di SDN 11 Dangerakko. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan siswa kelas V SDN 11 Dangerakko. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendekatan bermain peran dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, menentukan tema, menyiapkan skenario, pembagian peran, serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa berpartisipasi aktif dalam memainkan peran sehingga memperoleh pengalaman langsung dalam memahami nilai karakter. Nilai karakter yang berkembang melalui kegiatan bermain peran

meliputi kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, empati, dan percaya diri. Meskipun demikian, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu, rasa malu siswa untuk tampil, serta keterbatasan media pendukung. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif agar implementasi pendekatan bermain peran dapat berlangsung secara optimal dalam pembelajaran karakter.

Kata Kunci: Implementasi; Pembelajaran Karakter; Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga membentuk karakter yang kuat dan berakhlak mulia. Dalam konteks pendidikan nasional, penanaman nilai-nilai karakter telah menjadi salah satu prioritas utama sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam perkembangan mereka secara keseluruhan. Beberapa penelitian juga telah menunjukkan efektivitas berbagai metode dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa kecil (Budiarti, 2023). Misalnya, penerapan aktivitas bermain terbukti meningkatkan keterampilan interpersonal pada siswa usia dini (Mogelea & Watini, 2022). Oleh karena itu, pendidikan karakter di sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi pembentukan kepribadian siswa sejak dini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran karakter di sekolah dasar masih

menghadapi berbagai tantangan. Banyak guru yang masih menerapkan pembelajaran bersifat konvensional, di mana nilai-nilai karakter hanya disampaikan secara verbal dan teoritis tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menginternalisasi dan mempraktikkannya dalam kehidupan nyata. Akibatnya, pendidikan karakter sering kali belum berdampak signifikan terhadap perilaku sehari-hari siswa. Fenomena seperti kurangnya disiplin, rendahnya empati, dan minimnya tanggung jawab masih sering ditemukan di lingkungan sekolah dasar, termasuk di SDN 11 Dangerakko.

Sebagai salah satu sekolah dasar di wilayah Dangereko, SDN 11 Dangerakko berupaya untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, pelaksanaan pembelajaran karakter masih menghadapi kendala dalam hal metode dan keterlibatan aktif siswa. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sementara guru masih kesulitan mencari pendekatan yang menarik agar siswa benar-benar memahami dan mengamalkan nilai-nilai karakter yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi

dalam strategi pembelajaran agar nilai-nilai karakter dapat disampaikan dengan cara yang lebih hidup, kontekstual, dan menyentuh ranah afektif siswa.

Kendala lain yang muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang menyebabkan proses bermain peran sering berjalan terburu-buru dan tidak tuntas. Guru juga menghadapi tantangan dalam mengelola kelas, terutama ketika siswa yang tidak tampil menjadi pasif atau gaduh. Selain itu, penilaian karakter belum dilakukan secara terstruktur karena guru belum memiliki instrumen yang jelas untuk menilai aspek disiplin, tanggung jawab, empati, kerja sama, dan nilai karakter lainnya. Skenario bermain peran yang digunakan pun belum sepenuhnya kontekstual dengan kehidupan siswa, sehingga pesan karakter kurang tersampaikan secara mendalam.

Berbagai kendala tersebut menunjukkan bahwa implementasi pendekatan bermain peran perlu ditingkatkan melalui penyediaan panduan bagi guru, pengembangan media sederhana, penguatan manajemen kelas, serta penyusunan instrumen penilaian karakter yang lebih sistematis. Selain itu, skenario bermain peran perlu disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa agar nilai karakter dapat dipahami dan diterapkan secara lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji bagaimana implementasi pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter di kelas V SDN 11 Dangerakko, kendala yang dihadapi,

serta solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Pendekatan Bermain Peran dalam Pembelajaran Karakter Kelas V di SDN 11 Dangerakko". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengetahui bagaimana penerapan pendekatan bermain peran dalam kegiatan pembelajaran karakter, sejauh mana efektivitasnya dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa, serta kendala dan solusi yang dihadapi dalam proses implementasinya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam implementasi pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter tanpa melakukan manipulasi terhadap kondisi lapangan (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2025/2026 di kelas V SDN 11 Dangerakko, Kecamatan Wara. Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta data sekunder yang berasal dari buku, artikel ilmiah, dan dokumen pendukung.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk menggali pengalaman serta persepsi mengenai penerapan

bermain peran, dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan, serta studi pustaka guna memperkuat landasan teoritis penelitian. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi yang disusun sesuai fokus penelitian.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dalam bentuk naratif, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Tahapan tersebut dilakukan secara berkesinambungan agar menghasilkan temuan yang valid dan sistematis. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu dengan membandingkan informasi dari berbagai informan, metode, serta waktu pengumpulan data sehingga kredibilitas hasil penelitian mengenai implementasi pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2022; Miles et al., 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perencanaan Pendekatan Bermain Peran dalam Pembelajaran Karakter Kelas V di SDN 11 Dangerakko

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, pendekatan bermain peran digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh tertentu dalam sebuah cerita atau drama.

Pendekatan ini digunakan dalam pembelajaran karakter pada siswa kelas V. Dalam kegiatan tersebut siswa memainkan tokoh sesuai peran yang telah diberikan guru, kemudian menyesuaikan dialog dan sikap sesuai karakter tokoh yang dibawakan. Guru menjelaskan:

“Pendekatan bermain peran dalam pembelajaran yaitu anak-anak dilatih untuk memerankan suatu tokoh. Dari kegiatan itu anak-anak dapat mengetahui tokoh yang berbuat baik maupun tokoh yang berperilaku kurang baik. Anak-anak juga belajar mengenal karakter dari peran yang dimainkan oleh masing-masing.”

Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan pembelajaran agar kegiatan yang dilakukan di kelas sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Persiapan dilakukan sebelum masuk pada kegiatan inti. Guru menyiapkan RPP pembelajaran, kemudian menentukan tema yang akan dimainkan siswa. Tema yang dipilih biasanya disesuaikan dengan materi pelajaran dan juga nilai karakter yang ingin dikenalkan kepada siswa di kelas V.

Guru menjelaskan bahwa setelah menentukan tema, langkah berikutnya yaitu menyusun skenario sederhana yang nantinya digunakan siswa saat bermain peran. Skenario dibuat dengan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini supaya siswa lebih mudah menjalankan tokoh yang diberikan karena situasinya dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari di sekolah maupun di rumah. Guru menyampaikan:

“Biasanya saya menyiapkan terlebih dahulu RPP pembelajarannya. Setelah itu menentukan tema yang akan dimainkan, kemudian membuat skenario sederhana. Setelah itu menyiapkan siswa dan media yang digunakan agar saat kegiatan bermain peran anak-anak sudah siap.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, persiapan yang dilakukan guru dilakukan secara bertahap. Setelah RPP disiapkan, guru menentukan tema, lalu menyiapkan alur cerita sederhana yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Cerita yang dibuat biasanya berhubungan dengan keseharian siswa, misalnya sikap saling menghargai, kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap teman. Tema seperti itu dipilih karena lebih dekat dengan kehidupan siswa sehingga lebih mudah saat dimainkan di depan kelas.

Selain menyiapkan skenario cerita, guru juga menyiapkan pembagian tokoh untuk siswa. Setiap siswa diberikan peran sesuai kebutuhan cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Pembagian peran disesuaikan dengan tokoh yang ada di dalam skenario. Dalam persiapannya guru juga memperhatikan kondisi siswa di kelas, karena setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Ada yang lebih berani tampil, ada juga yang masih perlu diarahkan saat diberikan peran.

Guru juga menyiapkan media atau perlengkapan yang digunakan saat bermain peran. Media yang digunakan biasanya menyesuaikan dengan tema cerita yang sudah disusun sebelumnya. Tidak selalu

menggunakan perlengkapan yang banyak, kadang hanya memakai benda sederhana yang ada di kelas tetapi tetap disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Persiapan media ini ikut membantu jalannya kegiatan bermain peran agar lebih sesuai dengan tokoh dan cerita yang dimainkan siswa.

Guru juga menjelaskan bahwa dalam menyiapkan kegiatan bermain peran, pembelajaran karakter menjadi bagian yang ikut diperhatikan. Nilai karakter yang ingin dikenalkan kepada siswa disesuaikan dengan tema cerita yang dipilih. Nilai seperti kejujuran, kerja sama, saling membantu, tanggung jawab, dan menghargai teman dimasukkan ke dalam skenario yang sudah dibuat. Guru menyampaikan:

“Pembelajaran karakter penting untuk anak-anak kelas V. Anak-anak belajar sikap jujur, belajar bekerja sama, saling membantu, dan menghargai temannya ketika memerankan suatu tokoh dalam drama.”

Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai karakter memang sudah ikut disiapkan sejak awal sebelum kegiatan bermain peran dilakukan di kelas. Guru menyesuaikan isi cerita dengan sikap yang ingin dikenalkan kepada siswa, sehingga saat siswa memerankan tokohnya mereka juga belajar tentang perilaku yang ada dalam cerita tersebut. Dari cerita yang dimainkan, siswa dikenalkan dengan sikap jujur, kerja sama, saling membantu, tanggung jawab, dan menghargai teman. Nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam skenario pembelajaran, sehingga menjadi bagian yang menyatu dengan

kegiatan bermain peran yang sudah direncanakan sebelumnya.

2. Pelaksanaan Pendekatan Bermain Peran dalam Pembelajaran Karakter Kelas V di SDN 11 Dangerakko

Pelaksanaan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter di kelas V SDN 11 Dangerakko dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Setelah seluruh persiapan disiapkan sebelumnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan bermain peran sesuai tema yang telah ditentukan. Pada tahap ini guru menjelaskan terlebih dahulu alur cerita yang akan dimainkan, kemudian menyampaikan tokoh yang akan diperankan oleh masing-masing siswa. Setelah itu siswa mulai menyesuaikan diri dengan peran yang telah dibagikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sebelum siswa tampil guru terlebih dahulu menjelaskan isi cerita agar siswa mengetahui alur yang akan dimainkan bersama kelompoknya. Setelah siswa memahami jalan cerita, guru membagi tokoh sesuai dengan skenario yang telah disiapkan sebelumnya. Guru menyampaikan:

“Biasanya sebelum mulai saya jelaskan dulu ceritanya kepada anak-anak. Setelah itu dibagi perannya satu per satu sesuai tokoh yang ada dalam cerita. Kalau semua sudah tahu perannya, baru mereka mulai memainkan di depan kelas.”

Saat kegiatan berlangsung siswa memainkan tokoh masing-masing sesuai pembagian peran yang telah diberikan guru. Ada siswa yang

berperan sebagai tokoh utama dan ada juga yang memerankan tokoh pendukung sesuai kebutuhan cerita. Selama bermain peran siswa mengikuti alur cerita sambil menyesuaikan dialog, ekspresi, dan gerakan dengan tokoh yang dimainkan. Kegiatan dilakukan secara berkelompok sesuai skenario yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam pelaksanaannya guru mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung di kelas. Guru memberi arahan ketika siswa mulai memainkan perannya dan membantu ketika ada siswa yang masih lupa dialog atau belum memahami bagian cerita yang dimainkan. Guru juga sesekali memberi contoh cara berbicara atau ekspresi yang sesuai dengan tokoh agar siswa lebih mudah menyesuaikan perannya saat tampil di depan kelas.

Guru menjelaskan bahwa saat bermain peran siswa terlihat lebih aktif karena terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa saling berbicara dengan teman satu kelompok, saling merespons dialog, dan mengikuti jalannya cerita sampai selesai. Guru menyampaikan:

“Kalau kegiatan bermain peran anak-anak biasanya lebih aktif. Mereka ikut bicara dengan temannya sesuai dialog yang ada, lalu saling menanggapi juga sesuai perannya masing-masing. Jadi kelas lebih hidup saat pembelajaran berlangsung.”

Kegiatan bermain peran dilaksanakan secara bergantian sesuai kelompok yang telah dibentuk sebelumnya. Ketika satu kelompok tampil di depan kelas, kelompok lain menyimak jalannya cerita sambil

memperhatikan tokoh yang sedang dimainkan oleh temannya. Setelah satu kelompok selesai, kegiatan dilanjutkan dengan kelompok berikutnya sampai semua siswa mendapat kesempatan untuk memainkan perannya.

Selama pelaksanaan kegiatan, guru mengarahkan siswa agar tetap mengikuti alur cerita yang telah disiapkan. Walaupun dialog yang disampaikan siswa kadang berbeda dengan skenario awal, guru tetap memberi kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan dengan bahasa mereka sendiri selama masih sesuai dengan tema cerita yang dimainkan. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran berlangsung lebih aktif dan siswa lebih leluasa saat memerankan tokohnya di depan kelas.

3. Hasil Pendekatan Bermain Peran dalam Pembelajaran Karakter Kelas V di SDN 11 Dangerakko

Berdasarkan hasil wawancara dengan 8 siswa kelas V, diperoleh berbagai informasi mengenai pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran karakter melalui pendekatan bermain peran. Hasil wawancara menunjukkan kesamaan jawaban pada beberapa aspek yang ditanyakan. Oleh karena itu, data hasil wawancara direduksi dan dikelompokkan ke dalam beberapa tema sebagaimana disajikan sebagai Berikut:

1) Pengalaman Mengikuti Pembelajaran Bermain Peran

Seluruh siswa menyatakan pernah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan bermain

peran di kelas. Siswa mengaku bahwa kegiatan tersebut sering digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mereka sudah terbiasa mengikuti kegiatan bermain peran.

2) Aktivitas yang Dilakukan Saat Bermain Peran

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka memerankan tokoh sesuai peran yang diberikan oleh guru, membaca naskah, serta berdialog dengan teman selama kegiatan berlangsung. Aktivitas tersebut dilakukan secara berkelompok sesuai skenario yang telah disiapkan.

3) Kemudahan dalam Menjalankan Peran

Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa pada awalnya mereka mengalami kesulitan dalam memainkan peran, terutama karena masih merasa malu, gugup, atau lupa dialog. Namun setelah melakukan latihan, mereka merasa lebih mudah memahami dan menjalankan peran yang diberikan.

4) Pengaruh Bermain Peran terhadap Pembentukan Karakter

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa kegiatan bermain peran membantu mereka memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.

5) Pengaruh Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri

Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa setelah mengikuti kegiatan bermain peran mereka menjadi lebih berani tampil di depan

kelas, lebih percaya diri dalam berbicara, dan rasa malu mereka mulai berkurang.

6) Kendala yang Dihadapi Selama Bermain Peran

Kendala yang paling sering dialami siswa adalah lupa dialog, gugup saat tampil di depan kelas, serta kurang percaya diri dalam memainkan peran yang diberikan oleh guru.

7) Cara Mengatasi Kendala

Siswa mengatasi kendala tersebut dengan berlatih di rumah, menghafal dialog lebih sering, meminta bantuan teman, dan mengikuti arahan guru selama proses latihan berlangsung.

8) Saran untuk Meningkatkan Kegiatan Bermain Peran

Sebagian besar siswa mengusulkan penggunaan properti atau kostum pendukung, penambahan waktu latihan, serta penyediaan naskah yang lebih mudah dipahami agar kegiatan bermain peran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diikuti oleh seluruh siswa

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa siswa memberikan tanggapan yang cenderung seragam mengenai pelaksanaan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu mereka memahami nilai-nilai karakter yang diajarkan. Selain itu, siswa juga merasakan adanya peningkatan keberanian untuk tampil di depan

kelas meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti rasa gugup dan lupa dialog saat memainkan peran.

Hasil wawancara siswa tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang mengamati secara langsung perkembangan siswa selama mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa pendekatan bermain peran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga menunjukkan pengaruh terhadap perubahan sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah. Menurut guru, perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, keberanian untuk menyampaikan pendapat, serta kemampuan bekerja sama dengan teman. Dengan demikian, hasil wawancara siswa dan guru menunjukkan adanya kesesuaian mengenai manfaat pendekatan bermain peran dalam mendukung pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, penerapan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter memberikan hasil pada perkembangan sikap siswa di kelas V SDN 11 Dangerakko. Guru menyampaikan bahwa setelah beberapa kali kegiatan bermain peran dilakukan, siswa mulai menunjukkan perubahan dalam cara berinteraksi dengan teman selama pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Perubahan tersebut tampak pada sikap siswa ketika bekerja bersama

kelompok, berbicara dengan teman, dan saat mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Guru menjelaskan bahwa siswa mulai lebih berani menyampaikan pendapat dan lebih aktif ketika diberi kesempatan berbicara di depan kelas. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung diam mulai ikut terlibat dalam kegiatan bersama teman-temannya. Guru menyampaikan:

“Setelah beberapa kali dilakukan bermain peran, anak-anak lebih berani tampil. Yang biasanya diam mulai mau bicara di depan kelas. Mereka juga lebih aktif waktu belajar bersama teman-temannya.”

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa hubungan antarsiswa di kelas menjadi lebih baik karena siswa lebih sering bekerja bersama dalam satu kelompok. Saat belajar bersama, siswa mulai terbiasa saling membantu dan memberi respons kepada temannya. Dalam kegiatan sehari-hari di kelas, siswa juga mulai lebih terbuka saat berkomunikasi dan lebih mudah berbaur dengan teman yang lain.

Hasil lain yang dirasakan guru berkaitan dengan sikap saling menghargai antar siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa mulai lebih memperhatikan cara berbicara kepada teman dan lebih menjaga sikap saat berinteraksi di kelas. Beberapa siswa yang sebelumnya sering berbicara tanpa memperhatikan temannya mulai lebih bisa menunggu giliran dan mendengarkan ketika teman lain berbicara. Guru menjelaskan:

“Anak-anak pelan-pelan mulai belajar menghargai temannya. Misalnya saat

temannya bicara mereka mulai mendengarkan, lalu saat kerja kelompok juga mereka sudah lebih terbiasa saling membantu.”

Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan bermain peran memberi pengaruh pada rasa percaya diri siswa. Siswa yang sebelumnya masih malu-malu mulai berani tampil dan berbicara di depan teman-temannya. Walaupun perubahan setiap siswa tidak sama, tetapi guru merasakan ada perkembangan pada keberanian siswa selama mengikuti pembelajaran karakter di kelas V.

Perubahan-perubahan tersebut dirasakan guru sebagai bagian dari hasil penerapan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran karakter. Perkembangan sikap siswa muncul secara bertahap selama kegiatan belajar berlangsung dan lebih sering tampak dalam keseharian siswa saat berada di lingkungan kelas bersama teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang cukup dekat dengan keseharian siswa di kelas. Hampir semua siswa menyampaikan bahwa mereka pernah mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran. Dalam pelaksanaannya, siswa biasanya memerankan tokoh sesuai peran yang dibagikan guru, membaca naskah, lalu berdialog bersama teman satu kelompok. Aktivitas ini menjadi bagian yang paling sering disebut siswa ketika menceritakan pengalaman mereka selama pembelajaran. Salah satu siswa mengatakan,

“Saya biasanya memerankan tokoh sesuai peran yang saya dapat. Saya membaca naskah, lalu berdialog dengan teman” (Siswa 1).

Pernyataan yang hampir sama juga muncul dari beberapa siswa lain. Dari jawaban tersebut terlihat bahwa siswa terlibat langsung dalam jalannya pembelajaran dan ikut membangun cerita melalui peran yang dimainkan.

Selama mengikuti kegiatan bermain peran, siswa juga menceritakan pengalaman mereka saat menjalankan perannya di depan kelas. Beberapa siswa menyampaikan bahwa di awal kegiatan mereka masih merasa kesulitan. Rasa gugup masih sering muncul, ada yang malu ketika berdialog, dan beberapa siswa juga mengaku lupa dialog ketika sedang tampil. Kondisi ini cukup sering disebut saat wawancara berlangsung. Salah satu siswa menyampaikan, ***“Kadang saya lupa dialog atau gugup” (Siswa 6).***

Hal seperti ini memang terasa wajar karena siswa harus berbicara di depan teman-temannya sambil memerankan tokoh tertentu. Tetapi setelah beberapa kali latihan, siswa merasa lebih terbiasa. Mereka mulai lebih siap dan lebih lancar saat tampil. Seorang siswa mengatakan, ***“Awalnya agak sulit, tapi setelah latihan jadi lebih mudah” (Siswa 4).***

Dari jawaban siswa, latihan terlihat sangat membantu karena membuat mereka lebih percaya diri dan lebih memahami peran yang harus dimainkan.

Selain itu, pengalaman bermain peran juga cukup berpengaruh pada

keberanian siswa ketika tampil di depan kelas. Beberapa siswa menceritakan bahwa sebelumnya mereka merasa malu untuk berbicara di depan banyak teman. Namun setelah mengikuti kegiatan bermain peran, mereka merasa lebih berani. Ada siswa yang menjawab,

“Iya, saya jadi lebih berani dan tidak malu lagi tampil di depan kelas” (Siswa 8).

Jawaban seperti ini muncul lebih dari satu kali selama wawancara. Dari sini terlihat bahwa bermain peran memberi ruang bagi siswa untuk berlatih tampil, berbicara, dan mengekspresikan diri di depan orang lain. Prosesnya memang bertahap, tetapi siswa merasakan perubahan itu dari pengalaman mereka sendiri selama mengikuti kegiatan di kelas.

Selain pengalaman saat tampil di depan kelas, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami sikap-sikap baik melalui kegiatan bermain peran. Beberapa siswa menyebutkan bahwa setelah mengikuti kegiatan tersebut mereka jadi lebih paham tentang bagaimana bersikap jujur, bekerja sama, dan bertanggung jawab. Nilai-nilai itu mereka temui langsung di dalam cerita yang diperankan. Karena siswa ikut memainkan tokohnya secara langsung, mereka seperti ikut masuk ke dalam situasi yang ada di cerita tersebut. Salah satu siswa mengatakan,

“Iya, saya jadi lebih paham cara bersikap baik seperti jujur, kerja sama, dan bertanggung jawab” (Siswa 4).

Jawaban serupa juga disampaikan oleh siswa lain saat ditanya tentang perubahan sikap

setelah bermain peran. Dari jawaban-jawaban tersebut terlihat bahwa siswa lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan melalui pembelajaran karena mereka mengalami sendiri alur cerita dan peran yang dimainkan.

Selama wawancara, siswa juga menceritakan cara mereka menghadapi kesulitan ketika bermain peran. Beberapa siswa mengatakan mereka berlatih kembali di rumah agar lebih hafal dialog. Ada juga yang meminta bantuan teman saat merasa kesulitan memahami bagian yang harus dimainkan. Salah satu siswa menyampaikan,

“Cara mengatasinya dengan berlatih di rumah dan meminta bantuan teman” (Siswa 1).

Dari jawaban ini terlihat bahwa siswa tidak hanya belajar memahami perannya sendiri, tetapi juga belajar bekerja sama dengan teman dalam menyiapkan penampilan kelompok. Proses latihan bersama membuat siswa saling membantu, saling mengingatkan dialog, dan saling memberi dukungan sebelum tampil di depan kelas. Hal-hal seperti ini cukup sering muncul dalam jawaban siswa dan menjadi bagian dari pengalaman belajar mereka selama kegiatan berlangsung.

Di akhir wawancara, siswa juga memberikan beberapa pendapat mengenai kegiatan bermain peran yang mereka ikuti. Sebagian besar siswa berharap kegiatan tersebut dibuat lebih menarik dan lebih menyenangkan. Masukan yang paling sering disampaikan yaitu penggunaan properti atau kostum saat bermain

peran. Menurut siswa, adanya kostum akan membuat mereka lebih semangat saat memerankan tokoh. Salah satu siswa mengatakan,

“Menurut saya kalau ada properti atau kostum akan jadi lebih seru” (Siswa 7).

Selain itu, beberapa siswa juga berharap guru memberikan waktu latihan yang lebih banyak sebelum penampilan dimulai. Mereka merasa waktu latihan yang lebih panjang akan membantu mereka lebih siap dan lebih percaya diri. Dari berbagai jawaban yang diberikan, terlihat bahwa siswa menikmati kegiatan bermain peran dan antusias untuk mengikuti kegiatan serupa pada pembelajaran berikutnya. Pengalaman yang mereka sampaikan menunjukkan bahwa bermain peran menjadi kegiatan yang memberi kesan bagi siswa, baik dalam memahami pembelajaran maupun dalam keterlibatan mereka selama proses belajar di kelas.

Dalam pelaksanaan pendekatan bermain peran pada pembelajaran karakter di kelas V SDN 11 Dangerakko, guru juga menyampaikan adanya beberapa tantangan saat kegiatan berlangsung di kelas. Tantangan yang muncul berkaitan dengan kesiapan siswa saat tampil, pengaturan waktu pembelajaran, dan perlengkapan yang digunakan selama kegiatan bermain peran. Hal-hal tersebut cukup sering ditemui ketika kegiatan dilaksanakan, terutama karena setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, tantangan yang

paling sering muncul yaitu masih ada beberapa siswa yang belum berani tampil di depan kelas. Ada siswa yang malu ketika diminta memainkan tokohnya, ada juga yang masih berbicara pelan saat menyampaikan dialog. Beberapa siswa kadang masih merasa ragu ketika berada di depan teman-temannya. Guru menjelaskan:

“Kalau kendalanya biasanya ada beberapa anak yang masih malu untuk tampil. Ada juga yang belum percaya diri saat memerankan tokohnya. Jadi kadang masih pelan suaranya atau masih ragu-ragu waktu berbicara di depan kelas.”

Keadaan tersebut membuat guru perlu memberi arahan terlebih dahulu sebelum siswa mulai bermain peran. Guru biasanya memberi motivasi kepada siswa agar lebih berani tampil dan mencoba memainkan tokohnya sampai selesai. Pada beberapa siswa, guru juga mendampingi lebih dekat supaya mereka lebih siap ketika mendapat giliran tampil bersama kelompoknya. Karena kemampuan dan keberanian siswa berbeda-beda, jadi proses penyesuaian saat kegiatan berlangsung juga kadang membutuhkan waktu.

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa waktu pembelajaran menjadi tantangan tersendiri saat kegiatan bermain peran dilakukan di kelas. Kegiatan bermain peran membutuhkan waktu yang cukup panjang, mulai dari persiapan siswa, pembagian peran, sampai penampilan setiap kelompok di depan kelas. Terkadang waktu belajar terasa terbatas, apalagi jika siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk

bersiap sebelum tampil. Guru menyampaikan:

“Kadang waktunya terasa kurang, apalagi kalau anak-anak masih menyiapkan diri dulu sebelum tampil. Karena bermain peran ini memang butuh waktu dari persiapan sampai semua kelompok selesai tampil.”

Tantangan lainnya juga berkaitan dengan media atau perlengkapan pendukung yang digunakan saat kegiatan bermain peran. Guru menjelaskan bahwa perlengkapan yang digunakan biasanya menyesuaikan dengan apa yang tersedia di sekolah. Ada beberapa cerita yang membutuhkan properti tertentu, tetapi tidak selalu tersedia sesuai kebutuhan. Karena itu guru biasanya menggunakan perlengkapan sederhana yang ada di kelas atau menyesuaikannya dengan alat yang mudah ditemukan agar kegiatan tetap bisa berjalan.

Meskipun ada beberapa tantangan selama pelaksanaan, kegiatan bermain peran tetap berjalan sesuai dengan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Guru menyesuaikan pelaksanaan kegiatan dengan kondisi siswa di kelas serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Setiap kegiatan tetap dilaksanakan dengan menyesuaikan keadaan siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga semua siswa tetap dapat ikut berpartisipasi sesuai peran masing-masing.

Pembahasan

Implementasi pendekatan bermain peran di kelas V SDN 11 Dangerakko menunjukkan bahwa guru memegang peranan penting

dalam mengarahkan seluruh tahapan pembelajaran. Guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, tema cerita, aturan bermain peran, pembagian tugas, serta langkah-langkah pelaksanaan sehingga siswa memahami alur kegiatan sebelum memasuki tahap latihan dan penampilan. Perencanaan yang sistematis tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih terarah dan memudahkan siswa mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ningsih (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan metode bermain peran ditentukan oleh tahap persiapan, pengarahan, pelaksanaan, diskusi, dan evaluasi yang dilakukan secara terstruktur.

Setelah memberikan penjelasan, guru membagi peran sesuai karakter dalam skenario. Pembagian peran mendorong setiap siswa memiliki tanggung jawab terhadap tokoh yang dimainkan sehingga mereka mulai membaca naskah, memahami dialog, dan berlatih bersama kelompok. Selama proses latihan, guru berkeliling memberikan bimbingan, membantu siswa yang mengalami kesulitan mengingat dialog, memperbaiki alur cerita, serta memberikan arahan agar penampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendampingan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar aktif. Kondisi ini sesuai dengan pandangan Usan (2022) bahwa implementasi pembelajaran karakter memerlukan keterlibatan aktif

guru melalui bimbingan, keteladanan, serta penguatan nilai-nilai karakter selama proses pembelajaran berlangsung.

Aktivitas siswa selama bermain peran memperlihatkan keterlibatan yang tinggi dalam memahami dan memainkan tokoh yang diperankan. Siswa mempelajari karakter melalui membaca naskah, menghafalkan dialog, berdiskusi, serta melakukan latihan berulang bersama kelompok. Proses tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung secara teoritis, tetapi juga kontekstual. Saat tampil di depan kelas, siswa menyampaikan dialog dengan ekspresi, intonasi, dan gerak tubuh yang sesuai dengan karakter masing-masing. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa belajar melalui praktik, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Hasil ini mendukung pendapat Lady (2024) dan Yulianto (2020) yang menyatakan bahwa bermain peran merupakan strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, kemampuan komunikasi, serta pengalaman belajar peserta didik.

Interaksi antarsiswa juga berkembang secara positif selama kegiatan berlangsung. Pada tahap latihan, siswa saling berdiskusi mengenai urutan dialog, membantu teman yang lupa naskah, serta bekerja sama menyusun jalannya adegan. Ketika tampil di depan kelas, komunikasi antartokoh berlangsung secara alami melalui percakapan

sesuai skenario sehingga kemampuan bekerja sama dan berinteraksi semakin berkembang. Temuan ini memperkuat penelitian Hikmawati (2021) yang menjelaskan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, interaksi sosial, dan keterampilan sosial-emosional peserta didik karena mereka belajar melalui kerja sama dan pengalaman nyata.

Pembelajaran melalui bermain peran juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter siswa. Nilai kejujuran tampak ketika siswa menjalankan dialog sesuai naskah dan tidak mengambil bagian tokoh lain. Sikap kerja sama terlihat melalui aktivitas saling membantu, berdiskusi, berbagi tugas, dan menjaga kelancaran jalannya cerita. Sementara itu, tanggung jawab tercermin dari kesungguhan siswa mempersiapkan dialog, mengikuti latihan, serta menyelesaikan penampilan hingga akhir. Nilai-nilai tersebut tumbuh secara alami melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga karakter tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi dipraktikkan secara langsung. Hasil ini mendukung teori Lickona yang dikutip Rohim (2024), bahwa pendidikan karakter berlangsung melalui proses *knowing*, *feeling*, dan *action*, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui nilai moral, tetapi juga menghayati dan mempraktikkannya.

Secara keseluruhan, implementasi pendekatan bermain peran memperlihatkan keterkaitan

yang erat antara peran guru, aktivitas siswa, dan pembentukan karakter. Guru berfungsi sebagai perancang, fasilitator, sekaligus pembimbing yang memastikan setiap tahapan pembelajaran berjalan sesuai tujuan. Siswa menjadi subjek aktif yang belajar melalui pengalaman langsung, diskusi, latihan, serta penampilan di depan kelas. Proses tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan kolaboratif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Temuan ini selaras dengan penelitian Azrasabiy (2024), Amalia (2021), dan Budiarti (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan bermain peran mampu meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, empati, kemampuan berbahasa, serta pemahaman nilai-nilai karakter peserta didik. Dengan demikian, pendekatan bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan partisipasi siswa, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter melalui praktik nyata dalam kehidupan belajar sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung, penggunaan metode bermain peran berjalan bersama proses belajar siswa di kelas dan berkaitan dengan penanaman nilai karakter. Kegiatan bermain peran

dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari guru menjelaskan kegiatan, membagi peran kepada siswa, membimbing jalannya latihan, sampai siswa menampilkan peran di depan kelas. Seluruh tahapan tersebut berlangsung dalam satu proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa secara langsung.

Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti pembelajaran dengan memerankan tokoh sesuai peran yang diberikan, membaca naskah, berdialog dengan teman, serta bekerja bersama kelompok sampai penampilan selesai. Dari proses itu siswa menjalani pengalaman belajar melalui praktik secara langsung di kelas. Siswa belajar melalui percakapan, gerak, ekspresi, dan interaksi bersama teman kelompoknya. Pembelajaran berlangsung melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan yang dijalankan bersama.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa selama pembelajaran bermain peran muncul nilai-nilai karakter dalam aktivitas siswa. Nilai jujur, kerja sama, dan tanggung jawab tampak selama proses latihan maupun saat penampilan berlangsung. Siswa menjalankan dialog sesuai perannya, bekerja bersama kelompok selama menyiapkan penampilan, dan menyelesaikan tugas sesuai peran masing-masing sampai akhir kegiatan. Nilai-nilai tersebut muncul bersamaan dengan proses bermain peran yang dilakukan di kelas.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, metode bermain peran

menjadi bagian dari pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sekaligus menjalani proses yang berkaitan dengan pembentukan karakter di kelas V. Pembelajaran berlangsung lebih aktif karena siswa ikut terlibat di dalam kegiatan sejak awal sampai akhir. Proses belajar juga berjalan melalui interaksi antara guru, siswa, dan kelompok selama kegiatan bermain peran dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. W., Isa, D. R., & Podungge, N. F. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Matriks Melalui Pembelajaran Berbasis ELearning. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 1–5.
- Ahmad, N., Aziz Muslimin, A., & Cn Sida, S. (2022). Analisis Perilaku Bullying Antar Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Negeri Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar Sulawesi Selatan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1318–1333.
- Amalia, N. A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Analisis Pemahaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Bermain Peran di Kelas II. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 10-16.
- Arzen. (2021). *Research methods: Quantitative, qualitative, and R&D*. International Journal of Research Methodology, 8(1), 25–33.
- Ashar, A., Nurhidaya, N. A. R., & Idamayanti, R. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Siswa. *In Journal on Education*.

- Awhinarto, and Suyadi, 2020 "Otak Karakter Dalam Pendidikan Islam: Analisis Kritis Pendidikan Karakter Islam Berbasis Neurosains", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun X, No. 1.
- Ayub, D. (2022). *Karakter Disiplin Siswa Usia Dini: Analisis Berdasarkan Kontribusi Pola Asuh Orang Tua*. In *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*.
- Budiarti, E. (2023). *Efektifitas Penggunaan Smartphone oleh Orang Tua dalam Membantu Pembelajaran Siswa Usia Dini*. 7(5), 5553–5563.
- Budiarti, E. (2024). Implementasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 142-153.
- Deliyati, A., Gustina, R., Winata, A., Rejeki, S., Saddam, S., & Bidaya, Z. (2023, August). *Pentingnya Peranan Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Tantangan di Era Digitalisasi*. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, pp. 478-486).
- Fika, R. N. D., & Maknun, L. L. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Siswa Usia SD Untuk Mencegah Perilaku Bullying. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 1-21.
- Fiqriyah, E. A., Afati, E., & Conia, P. D. D. (2021). *Pengembangan Modul Bimbingan Dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Usia Dini*. In *Jurnal Ilmiah Social Teknik*.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). *Understanding the role of digital technologies in education: A review*. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871-4880.
- Hartawan, I. M. (2022). Pengembangan Karakter Siswa Usia Dini Melalui Pembelajaran Inovatif. In *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini Undiksha*.
- Hidayanto, D. N. (2023). *Manajemen Waktu: Filosofi Teori Implementasi*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Hikmah, L. L. U. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik*. In *Unram Journal of Community Service*.
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Lailin, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Dengan Aktivitas Bermain (Playdough) Di Tk Ya Bunayya. In *Jurnal Abdi Insani*.
- Ilham, M., Sari, D. D., Sundana, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Keezhatta, M. S. (2020). Efficacy of Role-Play in Teaching and Formative Assessment for Undergraduate English-Major Students in Saudi Arabia. *Arab World English Journal*, 11(3), 549-566.
- Kezia, P. N. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2941-2946.
- Khairi, A., Siregar, S. N., & Anggraini, R. D. (2024). *Perangkat Pembelajaran Matematika Untuk*

- Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Viii Materi Bangun Ruang Sisi Datar. aksioma: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 164.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Siswa Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky vs Piaget Perspektif. In *Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Siswa Usia Dini*.
- Mogelea, B., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Bermain Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Siswa Di TK Negeri Dobonsolo Sentani Jambura Early Childhood Education Journal, Vol. (6) (1), (Januari) (2024), (Halaman)(142-153)| 153 Kabupaten Jayapura Provinsi Papua. In Jiip - *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Ningsih, N. V., & Novitasari, L. (2021). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kepemimpinan siswa. MENTARI: *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 1(1).
- Ningsih, W., & Riau, S. A. K. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter. Wiyata Bestari Samasta. *Jurnal Indonesia Social*.
- Ridha, M. R., Zuhdi, M., & Ayub, S. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran PjBL berbasis STEM dalam meningkatkan kreativitas fisika peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 223-228.
- Rohim, A. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 22-33.
- Saesari, A. A. I., Untari, M. F. A., & Nuvitalia, D. (2023). Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas Iv Sekolah Dasar. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4561-4570.
- Salsabilla, H. N. (2024). Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 8-8.
- Us'an, 2021, "Hak Pendidikan: Refleksi Ragam Pendidikan Dari Masa Prnatal, Pendidikan Akhlak, Hingga Implmentasinya", Pustaka Ilmu, Yogyakarta.
- Usan, U., & Suyadi, S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar: Upaya Pendidik Membentuk Karakter Siswa Dalam Mempersiapkan Generasi Emas 2045 Berbasis Neurosains. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 73-86.
- Yogyanti, E., Sobarna, A., & Tsaur, A. M. (2024) *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Bermain Peran Bagi Siswa Usia 3-4 Tahun di TK Pertiwi III*. Prosiding Pendidikan Guru Paud ISSN, 2460, 6421
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.
- Yulita, Y., Suciati, S., & Suroyo, S. (2024). Peningkatan Karakter Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Peran di SDN 003 Pangkalan Kerinci. *Instructional Development Journal*, 5(3), 282-293.