

# Pengembangan Karakter Siswa melalui Model Role-Play dalam Pembelajaran IPS

(Student Character Development through the Role-Play Model in Social Studies Learning)

Rifka Wulandari<sup>1\*</sup>, Defitri Tria Arumi<sup>1</sup>, Tisca Mardiani<sup>1</sup>, Rifqy Wijayanto<sup>1</sup>, Nur Halimah<sup>1</sup>,  
Yeni Yuniarti<sup>2</sup>, Rendi Restiana Sukardi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No.1, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281,  
Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Raya Cibiru km. 15, Bandung, Jawa Barat, 40393, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: rifkawulandari.2020@student.uny.ac.id

**Abstract:** Based on the observations made on grade V students of SDN Turi 2, it was found that the teacher used the lecture method, making students less active and interactive with learning. These observations show that the teacher has implemented learning with the role-play method in social studies learning. Applying the role-play method made students more enjoyable in learning and learning to develop character in themselves. This research uses qualitative research with descriptive studies. The results showed that 88.5 percent of students had an attitude of responsibility, 61.6 percent had an attitude of discipline, 42 percent had a character of hard work, and 80.9 percent had an attitude of cooperation.

**Keywords:** role-play; character; social studies

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Turi 2 ditemukan permasalahan pada guru yang menggunakan metode ceramah, hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dan interaktif dengan pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut, didapatkan hasil bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan metode *role play* pada pembelajaran IPS. Penerapan metode *role play* didapatkan hasil siswa menjadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran dan belajar mengembangkan karakter dalam diri. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan studi deskriptif. Hasil penelitian didapatkan hasil 88,5 persen siswa memiliki sikap tanggung jawab, 61,6 persen memiliki sikap disiplin, 42 persen memiliki karakter kerja keras dan 80,9 persen memiliki sikap kerja sama.

**Kata kunci:** role-play; karakter; IPS

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap manusia yang dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam jalannya pembelajaran adalah metode atau strategi pembelajaran karena merupakan faktor keberhasilan pembelajaran pada siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadi alternatif bagi guru adalah metode *role play*. Metode *role play* merupakan penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. 2017).

Sebagai guru yang berinovatif, hendaknya guru melakukan pembaharuan terhadap metode yang digunakan dengan pendekatan dan media yang membuat siswa memiliki semangat dalam belajar (Apsara, 2021), berkaitan dengan hal tersebut, model *role play* dapat dijadikan salah satu strategi belajar untuk siswa. Metode *role play* merupakan permainan yang mengajak

siswa untuk memerankan tokoh lain dengan dilakukan semirip mungkin untuk dihadapkan pada suatu permasalahan dan ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran (Ilmanuddin, 2019). Selain itu, metode *role play* juga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran (Kristin, 2018). Model *role play* dikatakan sebagai tempat untuk menunjukkan masalah atau situasi berdasarkan peristiwa yang telah terjadi (Löfström, 2016). Sejalan dengan pernyataan tersebut, latihan bermain peran atau metode *role play* merupakan salah satu metode yang dapat melatih perkembangan siswa dalam pekerjaan sosial tertentu (Hasson & Sellers, 2019).

Pembelajaran *role play* merupakan model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh siswa agar dapat memerankan sebagai tokoh hidup maupun yang sudah mati. *Role play* juga dapat mengembangkan kreativitas anak dari peran yang dimainkan, selain itu metode *role playing* dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor (Komalasari, 2014).

Pada bidang pendidikan, terdapat penelitian secara langsung yang dilakukan oleh institusi sekolah di Denmark, sekolah Østerskov merupakan sekolah dengan menggunakan kurikulum dengan berbasis Edu-LARP (Live Active Role Play) dengan waktu tertentu dengan berbagai topik seperti Republik Romawi, Harry Potter, dan Perang Dunia II. Pada pembelajaran ini siswa diajarkan untuk berperan sebagai keluarga bangsawan yang menangani masalah agama, bahasa, matematika, fisika, dan sejarah. Hasil data sekolah Østerskov mengungkapkan bahwa nilai yang didapatkan siswa dengan kurikulum Edu-LARP mendapatkan nilai yang tidak lebih rendah dari nilai rata-rata nasional (Lacanieta, 2022).

Penelitian lain dilakukan oleh Church dan Bateman (2020) yang berjudul “Conversation Analytic Role-Play Method (CARM) for Early Childhood Teacher Education” menemukan bahwa dalam pendidikan usia dini timbul keprihatinan karena kurangnya interaksi siswa secara langsung di sekolah, siswa kurang diberi kesempatan untuk menyuarakan dan diperhatikan potensi yang ada dalam dirinya, oleh karenanya pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* memungkinkan pendidik melihat seberapa kontribusi siswa dalam proses kolaboratif dalam pengajaran dan pembelajaran. Penelitian lain dilakukan oleh (Nurhasanah et., al, 2016) yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”, didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan metode *role play* mendapatkan hasil yakni pembelajaran yang menyenangkan, siswa aktif dalam pembelajaran, dan hasil belajar yang meningkat. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Yohana et., al, 2019) yang berjudul “Penerapan Metode Role Play Storytelling dengan Menggunakan Media Poster pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual” mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan metode *role play*, dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam berbahasa.

Pada pembelajaran di sekolah, metode *role play* penting dilaksanakan untuk memahami interaksi siswa, terdapat dua hal pokok yang perlu diketahui yaitu: pertama sebagai guru tidak akan mengetahui percakapan yang akan disampaikan siswa apabila tidak diwadhahi dalam suatu kegiatan, dan kedua, pengalaman apapun guru sebagai orang dewasa, tidak akan mampu mengetahui bagaimana cara siswa memandang dunia apabila tidak menggunakan pendekatan yang tepat. Sebagai guru dapat membuat skenario atau menggunakan yang sudah ada seperti video untuk memutar kembali memori cerita yang akan diperagakan siswa (Church & Bateman, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ilmanudin dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Urum Sukorambi Jember”, penggunaan metode *role play* mempengaruhi pengembangan karakter siswa. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan menggunakan metode *role play*, siswa lebih memahami dan mengerti tentang nilai - nilai karakter yang dihasilkan dalam pembelajaran. Siswa mendapatkan kesempatan langsung dalam belajar dan lebih aktif serta dapat menanamkan nilai nilai positif di kehidupan sehari- hari. Adapun kekurangan pada metode yang dipakai guru saat pelaksanaan yaitu terbatasnya ruang belajar sehingga siswa kurang leluasa dalam menjalankan perannya. Hal ini disebabkan karena kondisi ruang sekolah dan fasilitas yang berbeda- beda.

Penelitian tentang pengembangan karakter siswa melalui metode *role play* dalam pembelajaran IPS penting dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah adanya pengembangan karakter pada penggunaan metode *role play* di sekolah dasar. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* juga dipandang sebagai opsi untuk memberikan pembelajaran yang inovatif didukung dengan tuntutan dunia bahwa hendaknya seorang individu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, komunikasi negosiasi, dan kreatif terhadap permasalahan (Barerra, et, al., 2021).

Mengingat pentingnya pembelajaran IPS bagi anak SD, kami melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role play* agar dapat membantu siswa menemukan makna pribadi dan sosial. Metode yang dilakukan dikemas dengan cerita yang membangun dilengkapi pesan - pesan moral sehingga siswa dapat memahami secara kontekstual. Pelaksanaannya juga memanfaatkan ruangan dan properti yang *simple* sehingga siswa tidak terbebani dengan perannya. Dengan metode ini diharapkan siswa belajar menggunakan konsep peran sehingga mereka menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dengan orang lain. Metode *role play* ini juga dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga sangat menarik dan memungkinkan bisa membangkitkan minat belajar siswa. Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan belajar terhadap karakter setiap tokoh dalam pembelajaran terutama IPS, tidak hanya sebatas mempelajari materi akan tetapi siswa juga dapat mengetahui pesan moral didalamnya. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Karakter Siswa melalui Model *Role Play* dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri Turi 2”.

## 2. Metode

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yakni berlandaskan pada studi kasus yang terjadi di sekolah. Pada penelitian ini dilaksanakan pengumpulan informasi melalui angket kepada siswa dan informasi secara lisan melalui wawancara kepada guru, sampel yang digunakan adalah siswa kelas V SD N 2 Turi dengan jumlah 24 responden dan 1 guru kelas pada tanggal 3 Desember 2022. Teknik pengumpulan data yakni dengan mengolah hasil angket yang didapatkan didasarkan dengan skala likert menggunakan aplikasi Excel.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan dengan memberi angket kepada siswa dan wawancara kepada guru di SD N 2 Turi. Pada saat penelitian terdapat 24 siswa responden. Dalam angket terdapat empat indikator dengan total 25 pertanyaan. Dalam kegiatan tersebut hasil yang diperoleh pada angket siswa sebagai berikut:

### 3.1. Indikator Siswa dapat Bertanggung Jawab dalam Pembelajaran

Didapatkan hasil bahwa responden yang menyatakan selalu memiliki karakter bertanggung jawab disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 1. Indikator Siswa Memiliki Karakter Bertanggung Jawab**

Indikator	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Siswa memiliki karakter bertanggung jawab	SL (4)	72	312	61,2%
	SR (3)	45	180	35,3%
	KK (2)	8	16	3,1%
Butir pernyataan: 6	TP (1)	2	2	0,4%
Jumlah		127	510	100%
Skor Maksimal			576	
Rata-rata Persentase			88,5 %	

Berdasarkan hasil rata-rata persentase secara keseluruhan, didapatkan hasil sebesar 88,5% yang dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* sangat baik bagi pembentukan karakter tanggung jawab dalam diri peserta didik.

### 3.2. Indikator Siswa dapat Disiplin dalam Pembelajaran

Didapatkan hasil bahwa responden yang menyatakan selalu memiliki karakter disiplin disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 2. Indikator Siswa Memiliki Karakter Disiplin**

Indikator	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Siswa memiliki karakter disiplin	SL (4)	46	184	51,83%
	SR (3)	40	120	33,80%
	KK (2)	24	48	13,52%
Butir pernyataan: 6	TP (1)	3	3	0,85%
Jumlah		103	355	100%
Skor Maksimal			576	
Rata-rata Persentase			61,6%	

Berdasarkan hasil rata-rata persentase secara keseluruhan, didapatkan hasil sebesar 61,6% yakni dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* baik bagi pembentukan karakter disiplin dalam diri siswa.

### 3.3. Indikator Siswa dapat Kerja Keras dalam Pembelajaran

Didapatkan hasil bahwa responden yang menyatakan selalu memiliki karakter kerja keras disajikan dalam tabel 3.

**Tabel 3. Indikator Siswa Memiliki Karakter Kerja Keras**

Indikator	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Siswa memiliki karakter kerja keras	SL (4)	17	68	28,1%
	SR (3)	35	105	43,4%
Butir pernyataan:	KK (2)	31	62	25,6%
6	TP (1)	7	7	2,9%
Jumlah		90	242	100%
Skor Maksimal			576	
Rata-rata Persentase			42%	

Berdasarkan hasil rata-rata persentase secara keseluruhan, didapatkan hasil sebesar 42% yakni dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* cukup baik bagi pembentukan karakter kerja keras dalam diri peserta didik.

### 3.4. Indikator Siswa dapat Kerja Sama dalam Pembelajaran

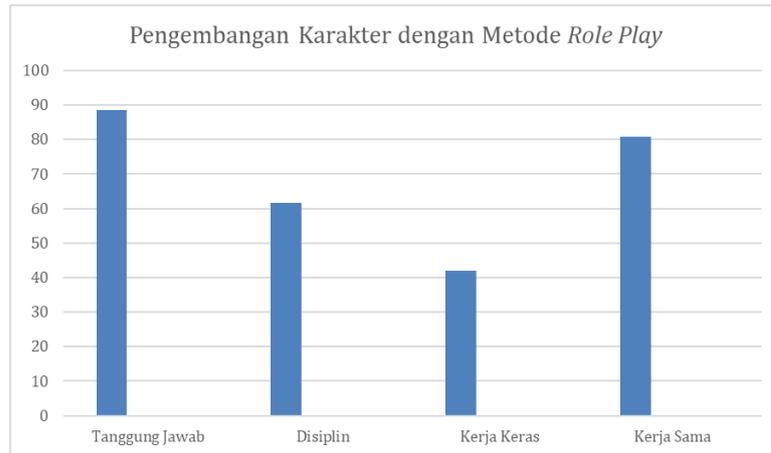
Didapatkan hasil bahwa responden yang menyatakan selalu memiliki karakter kerja sama disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4. Indikator Siswa Memiliki Karakter Kerja Sama**

Indikator	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Siswa memiliki karakter kerja sama	SL (4)	81	324	69,52%
	SR (3)	32	96	20,6%
Butir pernyataan:	KK (2)	22	44	9,45%
6	TP (1)	2	2	0,43%
Jumlah		137	466	100%
Skor Maksimal			576	
Rata-rata Persentase			80,9%	

Berdasarkan hasil rata-rata persentase secara keseluruhan, didapatkan hasil sebesar 80,9% yakni dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* sangat baik bagi pembentukan karakter kerja sama dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil olah data angket di atas, data pengembangan karakter melalui metode *role play* disajikan dalam diagram berikut.



**Gambar 1. Diagram Pengembangan Karakter dengan Metode Role Play Menggunakan Data Angket**

Selain pengambilan data menggunakan angket, wawancara juga dilaksanakan pada guru kelas V SD N 2 Turi dengan hasil sebagai berikut:

1. Metode-metode apa saja yang ibu/bapak terapkan pada pembelajaran?

Ada ceramah, diskusi, kelompok, dan sebagainya.

2. Karakter-karakter apa yang dipelajari saat bermain peran?

Anak bisa mencoba untuk memerankan dirinya menjadi orang lain dan lebih bisa interaktif dengan siswa lain karena mereka merasa senang saat mencoba memerankan menjadi tokoh tertentu.

3. Menurut ibu/bapak penerapan model *role play* pada pembelajaran khususnya pembelajaran IPS efektif untuk mengembangkan karakter siswa?

Menurut saya akan efektif, karena pada pelaksanaannya banyak pembelajaran karakter yang didapatkan siswa.

4. Apakah ada hambatan saat menerapkan model pembelajaran *role play*?

Ada beberapa siswa yang kurang aktif dan mungkin saat ada temannya di depan kelas memerankan tokoh, siswa tersebut asik dengan kegiatannya.

Berdasarkan wawancara tersebut guru telah melaksanakan metode *role play* pada beberapa mata pelajaran di kelas. Siswa memberikan perkembangan karakter setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode *role play*. Dengan memberikan metode *role play* siswa menjadi lebih aktif dan interaktif karena mereka merasa senang saat mencoba memerankan menjadi tokoh tertentu. Pada materi pembelajaran yang diberikan juga memberikan pesan moral yang dapat ditiru siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD N 2 Turi tentang Pengembangan Karakter Siswa melalui Model Role Play dalam Pembelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan melalui wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan karakter siswa yakni tanggung jawab, disiplin, kerja keras, dan kerja sama. Hal

tersebut dibuktikan dengan hasil sebesar 88,5% yang dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* sangat baik bagi pembentukan karakter tanggung jawab dalam diri siswa. Didapatkan hasil sebesar 61,6% yakni dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* baik bagi pembentukan karakter disiplin dalam diri siswa. hasil sebesar 42% yakni dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* cukup baik bagi pembentukan karakter kerja keras dalam diri siswa. Dan yang terakhir didapatkan hasil sebesar 80,9% yakni dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role play* sangat baik bagi pembentukan karakter kerja sama dalam diri siswa. (2) Model pembelajaran *role play* dapat menjadi opsi bagi guru untuk pembelajaran IPS, khususnya pada materi tentang meneladani atau memerankan suatu tokoh.

### Daftar Rujukan

- Apsara, A. E. (2021). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *utile: Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61-67.
- Barrera, F., Venegas-Muggli, J. I., & Nuñez, O. (2021). The impact of role-playing simulation activities on higher education students' academic results. *Innovations in Education and Teaching International*, 58(3), 305–315. <https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1740101>
- Church, A., & Bateman, A. (2020). Conversation analytic role-play method (CARM) for early childhood teacher education. *Teacher Development*, 24(5), 652–668. <https://doi.org/10.1080/13664530.2020.1820371>
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Hasson, R. G., & Sellers, C. M. (2020). Teaching note—Using group role-play exercises to build advocacy skills and achieve equal opportunity and justice for all. *Journal of Social Work Education*, 56(3), 602-606.
- Ilmanuddin, I., & Siregar, R. S. (2019). Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(1), 17–30. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i1.5>
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Komalasari. (2014). Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi. Bandung: Refika Aditama. *Jurnal sosial dan pembangunan*. Volume 27, No.1, Tahun 2014 (Akreditasi Dikti) <https://doi.org/10.29313/mimbar.v27i1.311>
- Lacanieta, A. (2022). Live Action Role-Play as Pedagogy for Experiential Learning. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 37(1–2), 70–76. <https://doi.org/10.1080/1937156X.2020.1718035>
- Löfström, E. (2016). Role-playing institutional academic integrity policy-making: Using researched perspectives to develop pedagogy. *International Journal for Educational Integrity*, 12(1), 5. <https://doi.org/10.1007/s40979-016-0011-0>
- Munir, M. Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Pradana, Y. (2019). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah. *Untirta Civic Education Journal*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v1i1.1330>
- Yohana, F. M., Pratiwi, H. A., & Susanti, K. (2019). Penerapan Metode Role Play Storytelling dengan Menggunakan Media Poster pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta/ Official Journal STMK Trisakti*, 3(1), 397-408.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-90.