

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 2

Septika Trisnowati¹, Galih Yansaputra², Cahyo Apri Setiaji³
FKIP PGSD, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: septikatriis@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa dan hasil belajar menggunakan metode Role Playing di kelas IV MI Imam Puro Lubang Indangan. Subjek PTK ini 12 siswa kelas IV MI Imam Puro Lubang Indangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif menggunakan nilai rata-rata dan presentase keberhasilan belajar siswa dalam bentuk grafik dan tabel secara deskripsi. Hasil analisis menunjukkan penilaian peningkatan pendidikan karakter siswa siklus I: 83,33% klasifikasinya sangat baik, penilaian peningkatan pendidikan karakter siswa siklus II: 100 % klasifikasinya sangat baik. Hasil belajar presentase ketuntasan rata-rata pre tes: 8,33% klasifikasinya sangat kurang, peningkatan nilai presentase ketuntasan rata-rata siklus I: 25% klasifikasinya kurang, peningkatan nilai presentase ketuntasan rata-rata siklus II: 100% klasifikasinya sangat baik. Disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dalam pendidikan karakter dan hasil belajar siswa menggunakan metode Role Playing hasilnya meningkat.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Pendidikan Karakter, Hasil Belajar*

APPLICATION OF ROLE PLAYING METHODS TO IMPROVE CHARACTER EDUCATION AND STUDENT LEARNING OUTCOMES THEME 2

Abstract: *Is study aims to improve student character education and learning outcomes using the Rol Playing method in class IV MI Imam Puro Lubang Indangan. The PTK subject is the 12 fourth grade student of MI Imam Puro Lubang Indangan. The data collection instruments used tests, observation, interviews, documentation. Qualitative data analysis used observation, interview, and documentation. Quantitative data analysis uses the average value and percentage of student learning success in the form of graphs and tables in descriptions. The results of the analysis showed that the assessment of the character education improvement of the first cycle students I: 83.33%, the classification was very good, the assessment of the increase in character education of students in cycle II: 100%, the classification was very good. Learning outcomes, the pre-test average completeness percentage: 8.33%, the classification is very poor, the increase in the average completeness percentage value for cycle I: 25%, the classification is less, the increase in the average percentage value for cycle II: 100%, the classification is very good. It was concluded that social studies learning in character education and student learning outcomes using the Rol Playing method resulted in an increase.*

Keywords: *Role Playing Method, Character Education, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah faktor utama dalam membentuk kepribadian manusia dan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih baik kedepannya. Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar, para siswa diharapkan dapat memiliki

pengetahuan dan wawasan tentang ilmu sosial, memiliki kepekaan, dan kesadaran terhadap masalah-masalah sosial tersebut. IPS diberikan kepada siswa untuk mengetahui fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam sistem kehidupan. Ada tiga aspek yang harus dipenuhi dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Keberhasilan pembelajaran IPS ditentukan oleh bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, dan menilai tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi, arahan, serta dukungan dari guru juga diperlukan supaya siswa mempunyai keaktifan yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk selalu memperhatikan perkembangan siswanya dalam menerima pelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan tingkat pemahaman dan kecerdasan siswa berbeda-beda.

Berdasarkan dari hasil observasi terhadap guru kelas IV di MI Imam Puro Lubang Indangan bahwa setiap berlangsungnya proses pembelajaran siswa yang aktif bertanya, berfikir, mengimajinasikan, serta berpendapat, menghafal, mengerjakan tugas dan PR kurang adanya pendidikan karakter seperti kurang mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab dari diri sendiri. Berdasarkan wawancara yang diperoleh peneliti dengan wali kelas IV yaitu pembelajaran K13 dimulai sejak tahun 2019 dan menerapkan metode Student Center dan Saintifik serta agak meningkat. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru umumnya belum memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan pendidikan karakter dan hasil belajar siswa. Hal tersebut bisa teratasi dengan menggunakan metode Role Playing yang dapat digunakan di pembelajaran tema 2 sebagai alternatif untuk mengubah pembelajaran IPS yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter dan hasil belajar IPS tema 2 pada siswa.

Tujuan dari metode Role Playing ini adalah agar siswa bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya. Kelebihan metode Role Playing ini yaitu dapat membantu peserta didik lebih memahami materi, fokus, dan tertarik dalam proses pembelajaran karena siswa pada saat kegiatan pembelajaran melakukan kegiatan bermain peran bersama teman sekelompoknya. Pada awal latihan, guru memberikan penjelasan tentang peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh latihan itu dan perlu mengusahakan suasana bermain yang menyenangkan dan mencegah timbulnya kecemasan atau praduga yang jelek. Peneliti berharap dengan menggunakan metode Role Playing dapat meningkatkan pendidikan karakter dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas berupa penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pendidikan karakter dan hasil belajar siswa tema 2 kelas IV MI Imam Puro Lubang Indangan.

Tahap penelitian tindakan kelas sebagai berikut. 1) perencanaan. Dalam tahap ini peneliti menyiapkan bahan ajar, menyiapkan rencana mengajar, merencanakan bahan untuk pembelajaran, serta menyiapkan hal lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran seperti perangkat pembelajaran. 2) tindakan. Tahap ini merupakan tindakan berupa penerapan cara mengajar yang baru. 3) pengamatan. Tahap ini merupakan tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan. 4) evaluasi dan refleksi. Berdasarkan pada hasil evaluasi dilakukan refleksi, untuk mengetahui apa yang kurang pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument observasi, instrumen wawancara, instrumen kisi-kisi dan lembar soal. Analisis

data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar pengamatan atau observasi, sistem pensekoran, penugasan soal RPP, analisis perhitungan dalam praktik bermain peran. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Instrumen Observasi

- a. Pedoman observasi pendidikan karakter mandiri sesuai pedoman observasi sekolah, pedoman observasi pendidikan karakter disiplin sesuai pedoman observasi sekolah dan pedoman observasi pendidikan karakter bertanggung jawab sesuai pedoman observasi sekolah.
- b. Pedoman observasi pendidikan karakter mandiri sesuai pedoman observasi guru, pedoman observasi pendidikan karakter disiplin sesuai pedoman observasi guru ada dan pedoman observasi pendidikan karakter bertanggung jawab sesuai pedoman observasi guru.
- c. Pedoman observasi pendidikan karakter mandiri sesuai pedoman observasi siswa ada, pedoman observasi pendidikan karakter disiplin sesuai pedoman observasi siswa dan pedoman observasi pendidikan karakter bertanggung jawab sesuai pedoman observasi siswa.
- d. Menggunakan reduksi, display, dan kesimpulan hasil observasi siswa, guru dan sekolah pada pendidikan karakter mandiri. Menggunakan reduksi, display, dan kesimpulan hasil observasi siswa, guru dan sekolah pada pendidikan karakter disiplin. Menggunakan reduksi, display, dan kesimpulan hasil observasi siswa, guru dan sekolah pada pendidikan karakter bertanggung jawab.
- e. Menggunakan rubrik lembar observasi pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab pada lembar non tes pendidikan karakter siswa mulai dari kegiatan *pra survei* sampai siklus I dan siklus II.

2. Instrumen Wawancara

Instrumen ini terdiri dari kisi-kisi dan lembar wawancara untuk guru dan siswa. Untuk hasil kisi-kisi instrumen wawancara pendidikan karakter dan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Kisi-Kisi Wawancara Pendidikan Karakter dan Hasil Belajar Siswa

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item
Pendidikan Karakter Mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab	Pentingnya pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab siswa	1
	Upaya pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab siswa	2, 3
	Kegiatan rutin sekolah dalam pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab siswa	4
	Kegiatan spontan dalam perilaku siswa tidak mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.	5

	Bentuk keteladanan sekolah.	6
	Pembiasaan pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab bagi siswa.	7
	Bentuk kebijakan sekolah dalam pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.	8
	Pelaksanaan kebijakan sekolah dalam pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.	9
	Sasaran yang bertanggung jawab atas kebijakan sekolah dalam pendidikan karakter mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.	10
Metode Pembelajaran	Jenis metode pembelajaran yang digunakan guru	11
Hasil Belajar Siswa	Penjelasan mengenai hasil belajar siswa di kelas IV MI Imam Puro Lubang Indangan.	12
Metode <i>Role Playing</i>	Penjelasan mengenai pernah atau tidaknya penerapan metode <i>Role Playing</i> di kelas.	13
Pembelajaran IPS	KKM yang ditentukan.	14
Arahan Guru Saat Pembelajaran	Arahan dan tindakan guru untuk pembelajaran.	15

(Modifikasi dari: Husna Laila, 2014)

3. Instrumen Kisi-Kisi dan Lembar Soal

Penelitian ini menggunakan kisi-kisi soal *pre tes* dan kisi-kisi soal *post tes* hasil belajar siklus I serta kisi-kisi soal *post tes* hasil belajar siklus II. Lembar soal yang digunakan pada instrumen ini yaitu lembar soal pada *pre tes* dan *post tes* hasil belajar siklus I dan *post tes* hasil belajar siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

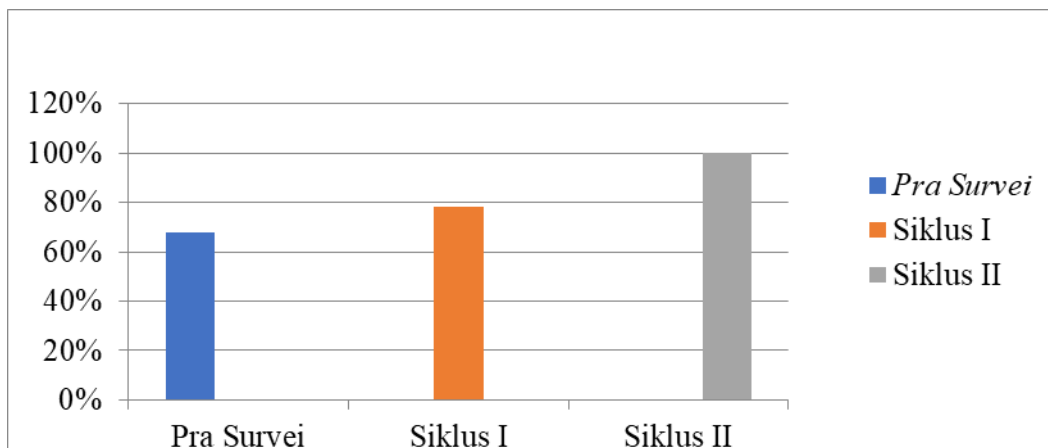
Peningkatan pembelajaran IPS pada pendidikan karakter dan hasil belajar siswa menggunakan metode *Role Playing* dapat dilihat dari hasil penilaian pembelajaran IPS sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I dan siklus II, sebagai berikut:

1. ***Pra Survei Terhadap Pendidikan Karakter Siswa***
 - a. **Pendidikan Karakter Mandiri**

Tabel 2

Daftar Peningkatan Pendidikan Karakter Mandiri

No	Nama Siswa	<i>Pra Survei</i>	Siklus I	Siklus II
1.	Arkhom	68,18	79,54	100
2.	Azkie	68,18	77,27	100
3.	Lana	68,18	84,08	100
4.	Anhar	68,18	63,63	100
5.	Nabiha	68,18	72,72	100
6.	Khofifah	68,18	95,45	100
7.	Rahman	68,18	72,72	100
8.	Sahman	68,18	72,72	100
9.	Syamsul	68,18	72,72	100
10.	Tiara	68,18	86,36	100
11.	Widuri	68,18	88,63	100
12.	Zayyina	68,18	81,81	100
Rata-Rata		68,18	78,59	100



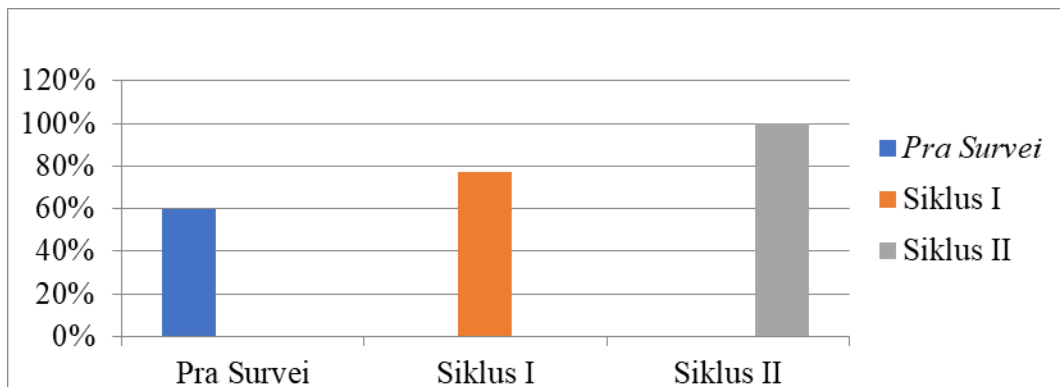
Gambar 1. Daftar Peningkatan Pendidikan Karakter Mandiri

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan pendidikan karakter mandiri *pra survei* rata-ratanya sebesar 68,18% dengan klasifikasinya baik, ini berarti pada tindakan *pra survei* belum sesuai dengan KKM yang ingin diperoleh dalam penelitian ini, yang menghendaki apabila siswa mendapatkan KKM sebesar $\geq 72\%$. Pada peningkatan pendidikan karakter mandiri siklus I memperoleh rata-rata sebesar 78,59%. Hal ini berarti tindakan siklus I sesuai dengan KKM dalam penelitian ini. Sementara pada siklus II, semua siswa sudah tuntas, siswa memperoleh hasil rata-ratanya yaitu sebesar 100%. Hal ini berarti tindakan siklus II dianggap sudah berhasil.

b. Pendidikan Karakter Disiplin

Tabel 3
Peningkatan Pendidikan Karakter Disiplin

No	Nama Siswa	<i>Pra Survei</i>	Siklus I	Siklus II
1.	Arkhom	60	72,5	100
2.	Azkie	60	70	100
3.	Lana	60	77,5	100
4.	Anhar	60	70	100
5.	Nabiha	60	90	100
6.	Khofifah	60	95	100
7.	Rahman	60	70	100
8.	Sahman	60	70	100
9.	Syamsul	60	70	100
10.	Tiara	60	90	100
11.	Widuri	60	77,5	100
12.	Zayyina	60	75	100
Rata-Rata		60	77,29	100



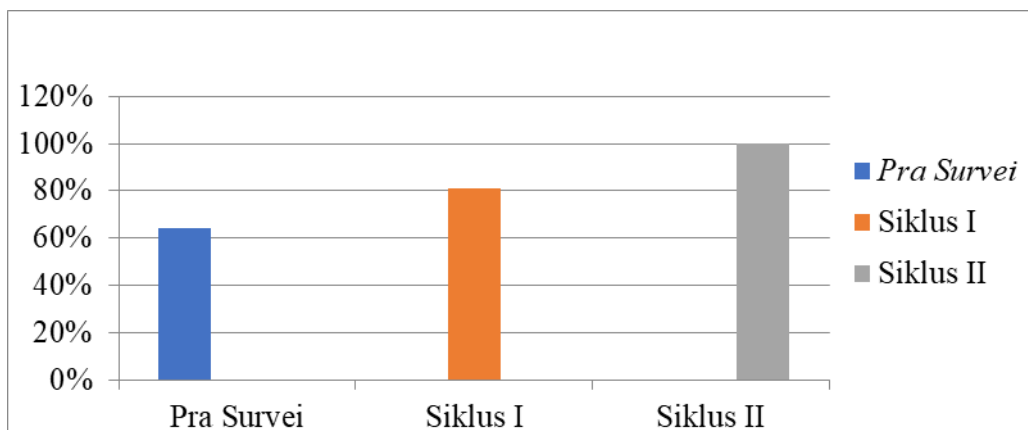
Gambar 2. Daftar Peningkatan Pendidikan Karakter Disiplin

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan pendidikan karakter disiplin *pra survei* memperoleh rata rata sebesar 60% dengan klasifikasinya cukup, ini berarti pada tindakan *pra survei* belum sesuai dengan KKM yang ingin diperoleh dalam penelitian ini, yang menghendaki apabila siswa mendapatkan KKM sebesar $\geq 72\%$. Pada peningkatan pendidikan karakter disiplin siklus I memperoleh rata-rata sebesar 77,29%. Hal ini berarti tindakan siklus I sesuai dengan KKM yang ingin diperoleh dalam penelitian ini. Sementara pada siklus II, semua siswa sudah tuntas, siswa memperoleh hasil rata-ratanya yaitu sebesar 100%. Hal ini berarti tindakan siklus II dianggap sudah berhasil.

c. **Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab**

Tabel 4
Peningkatan Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab

No	Nama Siswa	<i>Pra Survei</i>	Siklus I	Siklus II
1.	Arkhom	64,28	82,14	100
2.	Azkie	64,28	78,57	100
3.	Lana	64,28	82,14	100
4.	Anhar	64,28	78,57	100
5.	Nabiha	64,28	78,57	100
6.	Khofifah	64,28	92,85	100
7.	Rahman	64,28	78,57	100
8.	Sahman	64,28	78,57	100
9.	Syamsul	64,28	71,42	100
10.	Tiara	64,28	85,71	100
11.	Widuri	64,28	89,28	100
12.	Zayyina	64,28	78,57	100
Rata-Rata		64,28	81,24	100



Gambar 3. Daftar Peningkatan Pendidikan Karakter Bertanggung Jawab

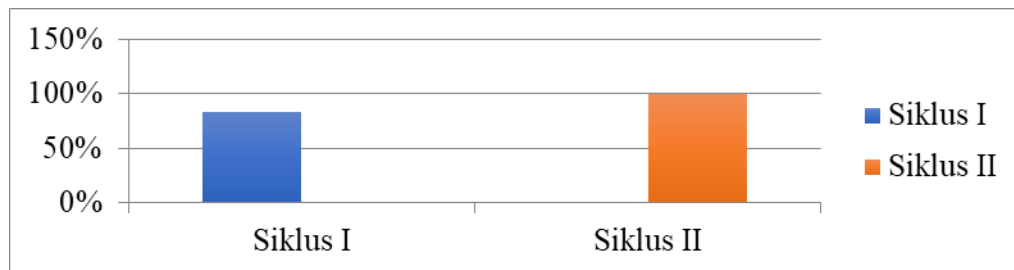
Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan pendidikan karakter bertanggung jawab *pra survei* memperoleh rata rata sebesar 64,28% dengan klasifikasinya baik, ini berarti pada tindakan *pra survei* belum sesuai dengan KKM yang ingin diperoleh dalam penelitian ini, yang menghendaki apabila siswa mendapatkan KKM sebesar $\geq 72\%$. Pada peningkatan pendidikan karakter bertanggung jawab siklus I memperoleh rata-rata sebesar 81,24%. Hal ini berarti tindakan siklus I sesuai dengan KKM. Sementara pada siklus II, semua siswa sudah tuntas, siswa memperoleh hasil rata-ratanya yaitu sebesar 100%. Hal ini berarti tindakan siklus II dianggap sudah berhasil.

Tabel 5
Daftar Peningkatan Pendidikan Karakter Mandiri, Disiplin, Bertanggung Jawab

No	Nama Siswa	Siklus 1	Siklus 2
1.	Arkhom	78,06	100
2.	Azkie	75,26	100
3.	Lana	81,24	100
4.	M. Anhar	70,73	100
5.	Nabiha	73,76	100
6.	Khofifah	94,43	100
7.	Rahman	73,76	100
8.	Sahman	73,76	100
9.	Syamsul	71,38	100
10.	Tiara	87,35	100
11.	Widuri	84,63	100
12.	Zayyina	78,46	100
Jumlah Skor		942,84	1200
Rata Rata		78,56	100
Kategori		Baik	Baik Sekali

Tabel 6
Peningkatan Pendidikan Karakter Siswa Siklus I dan Siklus II

Penilaian Peningkatan Pendidikan Karakter Siswa Siklus I dan Siklus II	
Siklus I	$NP = \frac{10}{12} \times 100 = 83,33\%$ (Baik)
Siklus II	$NP = \frac{12}{12} \times 100 = 100\%$ (Sangat Baik)



Gambar 4. Grafik Pesentase Ketuntasan Penilaian Pendidikan Karakter Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar tabel dan grafik diatas telah diperoleh bahwa ketuntasan penilaian pada pendidikan karakter siswa yaitu mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab pada siklus I yaitu 83,33% dan pada siklus II sebesar 100% maka dengan demikian dikatakan meningkat.

2. Hasil Belajar Siswa

Tabel 7
Peningkatan Hasil Penilaian Pembelajaran IPS Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing* Siklus I dan Siklus II (KKM ≥ 72)

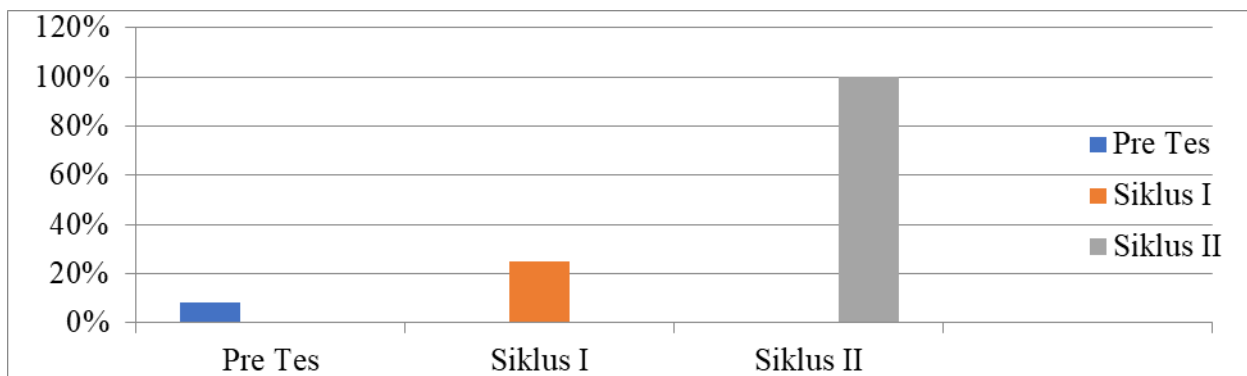
No	Nama Siswa	Rata-Rata Siklus I	Keterangan	Rata-Rata Siklus II	Keterangan
1.	Responden 1	68,22	Belum Tuntas	84,37	Tuntas
2.	Responden 2	54,16	Belum Tuntas	88,37	Tuntas
3.	Responden 3	72,6	Tuntas	91,14	Tuntas
4.	Responden 4	57,80	Belum Tuntas	91,14	Tuntas
5.	Responden 5	59,37	Belum Tuntas	91,14	Tuntas
6.	Responden 6	80,72	Tuntas	90,01	Tuntas
7.	Responden 7	57,8	Belum Tuntas	83,85	Tuntas
8.	Responden 8	59,89	Belum Tuntas	93,16	Tuntas
9.	Responden 9	65,09	Belum Tuntas	76,55	Tuntas
10.	Responden 10	54,16	Belum Tuntas	78,12	Tuntas
11.	Responden 11	71,87	Belum Tuntas	92,18	Tuntas
12.	Responden 12	75	Tuntas	92,18	Tuntas
Jumlah		776,68	Belum Tuntas	1052,31	Tuntas
Rata-Rata Kelas		64,72		87,69	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pemberian tindakan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I siswa memperoleh rata-rata kelas sebesar 64,72 dengan keterangan belum tuntas dan siklus II siswa memperoleh rata-rata kelas sebesar 87,69 dengan keterangan tuntas, peningkatan yang diperoleh siswa sebesar 22,97 poin.

Tabel 8
Peningkatan Nilai Pesentase Ketuntasan Rata-Rata Siklus I dan Siklus II Menggunakan Metode *Role Playing*

<p>Peningkatan Nilai Pesentase Ketuntasan Rata-Rata Siklus I dan Siklus II Menggunakan Metode <i>Role Playing</i></p>
--

Pre Tes	$NP = \frac{1}{12} \times 100 = 8,33\%$
Siklus I	$NP = \frac{3}{12} \times 100 = 25\%$
Siklus II	$NP = \frac{12}{12} \times 100 = 100\%$
Peningkatan Dari Pre Tes ke Siklus I	$25\% - 8,33\% = 0,22\%$
Peningkatan Dari Siklus I ke Siklus II	$100\% - 25\% = 75\%$



Gambar 5. Peningkatan Nilai Presentase Ketuntasan Rata-Rata Siklus I dan Siklus II Menggunakan Metode *Role Playing*

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan nilai presentase ketuntasan pengamatan pembelajaran IPS sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada pre tes sebelum siklus I memperoleh presentase ketuntasan sebesar 8,33% dengan klasifikasinya sangat kurang. Pada siklus I siswa memperoleh presentase ketuntasan sebesar 25% dengan klasifikasinya kurang dan pada siklus II siswa memperoleh presentase ketuntasan sebesar 100% dengan klasifikasinya sangat baik. Pada peningkatan yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 75% dengan klasifikasinya baik.

Pada tindakan siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata dari seluruh siswa kelas IV yaitu sebesar 64,72 sebanyak 3 siswa yang sudah tuntas dan sebanyak 9 siswa belum tuntas. Untuk hasil presentase ketuntasannya yaitu sebesar 25%. Hal ini berarti tindakan siklus I belum sesuai dengan KKM yang ingin diperoleh dalam penelitian ini, yang menghendaki apabila siswa mendapatkan presentase ketuntasan sebesar $\geq 72\%$.

Sementara pada siklus II, siswa memperoleh nilai rata-rata dari seluruh siswa kelas IV yaitu sebesar 87,69% semua siswa sudah tuntas, siswa memperoleh hasil presentase ketuntasannya yaitu sebesar 100%. Hal ini berarti tindakan siklus II dianggap sudah berhasil. Peningkatan yang diperoleh seluruh siswa kelas IV selama tindakan siklus I dan tindakan siklus II, yaitu sebesar 75%. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pengamatan pembelajaran IPS sesudah menggunakan metode *Role Playing* meningkat.

Pembahasan

Penelitian berjudul “Pendidikan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas IV Di SD Unggulan Aisyiyah Bantul” yang dilakukan oleh Laila Husna menjadi acuan penulis. Penelitian tersebut membantu penulis untuk melihat tentang karakter mandiri. Terdapat kesamaan dengan penelitian tersebut yaitu membahas tentang pendidikan karakter mandiri. Perbedaan dalam penelitian ini tidak

menerapkan pembelajaran dengan metode Role Playing dan pendidikan karakternya hanya mandiri saja serta variabel terikatnya tidak ada hasil belajar.

Penelitian I Gede Dody Mahaputra, dkk (2016) yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil SD N 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar dan jenis penelitiannya PTK. Perbedaannya terletak pada definisi-definisi variabel yang menjadi fokus tindakan pada penelitian ini adalah variabel input, variabel proses, dan variabel output.

Penelitian Mustafa (2018) yang berjudul Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar dan jenis penelitiannya PTK. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dipilih yaitu PKN dan variabel terikatnya meningkatkan motivasi.

Penelitian Suriyati AF (2019) yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas IV Tema Pahlawan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Di SD Negeri 1 Bengkalis. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar dan jenis penelitiannya PTK. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dipilih yaitu PKN.

Penelitian Marlia Seli, dkk (2018) yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu penerapan metode Role Playing dan jenis penelitiannya PTK. Perbedaannya terletak pada variabel terikatnya yaitu meningkatkan sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa, penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan pendidikan karakter dan hasil belajar di MI Imam Puro Lubang Indangan. Kemampuan siswa dapat meningkat, karena dalam pemberian tindakan siswa diberi latihan secara berulang-ulang, baik dalam praktek saat berkelompok bermain peran maupun pemberian penugasan pada soal. Disarankan guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan bervariasi agar tujuan pembelajaran tercapai, guru mengusahakan di jenjang SD untuk melakukan pembelajaran berkelompok menggunakan metode yang baik dan beragam tidak hanya teori saja, guru selalu mengamati muridnya lebih dekat agar tahu dan paham setiap anak memiliki karakter berbeda dan perlakuan yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Y. D. 2016. Jurnal SAP. Vol. 1, No. 2, 167.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1023/1004>. Diakses pada 8 Agustus 2020, pukul 10.30 WIB.
- AF, S. 2019. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 3, No. 1, 223.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/216>. Diakses pada 9 Agustus 2020, pukul 12.30 WIB.
- Barnawi., dkk. 2016. Strategi dan Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Atmawati, T. 2018. Florea. Vol. 5, No. 1, 19.
https://www.researchgate.net/publication/328689688_INTEGRASI_PENDIDI

KAN_KARAKTER_TANGGUNG_JAWAB_PADA_PEMBELAJARAN_BIOLOGI_MATERI_METODE_ILMIAH_MELALUI_PEMBELAJARAN_BERBASIS_PROYEK_BERBANTUAN_FORMO. Diakses pada 9 Agustus 2020, pukul 12.00 WIB.

Faisal, M. 2020. Jurnal Nispatti Media Kajian dan Ilmiah Guru. Vol. 5, No. 2, 338. <http://jurnalnispatti.id/index.php/nispatti/article/view/25>. Diakses pada 10 Agustus 2020, pukul 08.00 WIB.

Hamalik, O. 2013. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Husna, L. 2017. Pendidikan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas IV Di SD Unggulan Aisyiyah Bantul. Skripsi, Diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiS04vflrXsAhV4_XMBHRSEDdgQFjABegQIBRAC&url=https%3A%2F%2Fcore.ac.uk%2Fdownload%2Fpdf%2F83146554.pdf&usq=AOvVaw1NieVv5f27blfg-bxLYaGZ. Diakses pada 9 April 2020, pukul 21.00 WIB.

Kurniawan, S. 2016. Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Mahaputra, G. I. D., dkk. 2016. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD. Vol. 6, No. 3, 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/8637>. Diakses pada 9 Agustus 2020, pukul 11.00 WIB.

Marlia, S., dkk. 2018. Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 4, No. 2, 197. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/72/66>. Diakses pada 9 Agustus 2020, pukul 09.00 WIB.

Mustafa. 2018. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau. Vol. 2, No. 4, 629. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR>. Diakses pada 10 Agustus 2020, pukul 09.00 WIB.

Nova, R. D. D., dkk. 2019. Jurnal COMM-EDU. Vol. 2, No. 2, 115. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/comm-edu/article/view/2515>. Diakses pada 10 Agustus 2020, pukul 07.00 WIB.

Sani, R. A. 2013. Inovasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suharsimi, A., dkk. 2019. Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sukmadinata, N. S. 2011. Landasan Psikologi Proses Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suprihatiningrum, J. 2017. Strategi Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Taubany, T. I. B. A. 2017. Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah. Depok: Kencana.

Widoyoko, S. P. E. 2014. Hasil Pembelajaran di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widoyoko, S. P. E. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.