

# Peningkatan Karakter Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Peran di SDN 003 Pangkalan Kerinci

Yulita<sup>1\*</sup>, Suciati<sup>2</sup>, Suroyo<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Terbuka, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Riau, Indonesia

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 13-12-2022

Disetujui: 30-01-2022

Diterbitkan: 31-12-2022

---

### Kata kunci:

Pembelajaran Aktif  
Bermain Peran  
Pendidikan Karakter  
SDN 003 Pangkalan Kerinci

---

## ABSTRAK

**Abstract:** *Learning at SD Negeri 003 was observed that most of the teachers in the high class had implemented active learning with a role playing approach in accordance with the syllabus and learning tools made by the teacher. reality in the field and observations, teachers have implemented cognitive active learning. However, learning on affective/attitude aspects such as character education has not yet been carried out. Thus, the author argues that if the teacher has implemented learning in cognitive subjects, can learning in character education also have an influence on the character of students at school and outside of school. This research approach uses qualitative research that leads to field research (field research). By focusing on the search process for each data in the field, the author can obtain a complete picture of the information needed from the problems created using qualitative descriptive techniques. With the aim that all the material studied is comprehensive, natural, and logical. With the aim of giving an overview of active learning-based learning with role playing techniques in character building for students at SDN 003 Pangkalan Kerinci. In this study the informants were school residents from SD Negeri 003 Pangkalan Kerinci consisting of 2 class teachers and five student representatives. The research instrument in this research uses interview instruments, observation and documentation. The results of the study explain that the application of role playing in character education can increase the value of responsibility in students, besides that, other values, namely cooperation and independence, have a significant increase. Meanwhile, obstacles in the application of role playing can be seen when students are difficult and do not want to participate in role playing, besides that, success is considered effective if students can participate in role playing according to instructions from the teacher in class lessons.*

**Abstrak:** Pembelajaran di SD Negeri 003 dalam pengamatan bahwa sebagian besar guru pada kelas tinggi sudah menerapkan pembelajaran *active learning* dengan pendekatan *role playing* sesuai dengan yang ada pada silabus dan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru. kenyataan dilapangan dan observasi, guru sudah menerapkan pembelajaran aktif yang bersifat kognitif. Namun pembelajaran pada aspek afektif/sikap seperti pendidikan karakter masih belum dilakukan. Sehingga, penulis berargumentasi jika guru telah menerapkan pembelajaran mata pelajaran kognitif, apakah pembelajaran pada pendidikan karakter juga dapat menimbulkan pengaruh pada karakter siswa di sekolah maupun luar sekolah. Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang mengarah pada penelitian lapangan (*field research*). Dengan menitikberatkan pada proses pencarian setiap data yang ada di lapangan, penulis dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang informasi yang dibutuhkan dari permasalahan yang dibuat dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dengan tujuan agar semua materi yang dipelajari bersifat komprehensif, natural, dan logis. Dengan tujuan untuk memberi gambaran pembelajaran berbasis pembelajaran aktif dengan teknik *role playing* dalam pembentukan karakter pada siswa di SDN 003 Pangkalan Kerinci. Dalam penelitian ini informan adalah warga sekolah dari SD Negeri 003 Pangkalan Kerinci yang terdiri dari 2 guru kelas dan lima orang perwakilan siswa. Instrumen penelitian dalam ini menggunakan instrument wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menjelaskan jika penerapan bermain peran dalam pendidikan katakter dapat meningkatkan nilai tanggungjawab pada siswa, selain itu, nilai lainnya yaitu kerjasama dan kemandirian memiliki peningkatan terhadap pendidikan karakter khususnya karakter kemandirian, kerjasama dantanggungjawab. Sedangkan, hambatan dalam penerapan bermain peran dapat dilihat ketika siswa sulit dan tidak ingin mengikuti bermain peran, selain itu, keberhasilan di nilai efektif jika siswa dapat mengikuti bermain peran sesuai dengan instruksi dari guru pada pelajaran di kelas.

---

### Alamat Korespondensi:

Yulita

Universitas Terbuka, Indonesia

E-mail: [aliminyulita@gmail.com](mailto:aliminyulita@gmail.com)

---

## LATAR BELAKANG

Paradigma pendidikan karakter bangsa dalam upaya membentuk generasi masa depan bangsa yang cerdas cendekia, berbudi pekerti luhur, berperadaban tinggi, dan selalu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), Peran pendidikan adalah mengembangkan kapasitas individu dan membentuk karakter bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karakter memiliki beberapa dimensi, yaitu karakter tanggungjawab, Kerjasama, dan kemandirian. Sehingga, jika diperhatikan, nilai tanggung jawab siswa belum optimal bahkan secara nasional, hal ini sesuai dengan pernyataan Dariah (2018) selain itu, aspek Kerjasama dan kemandirian siswa di sekolah dasar juga kurang bagus dan optimal (Pertiwi dan Zahro, 2018)

Pendidikan karakter banyak hal yang mempengaruhinya dengan menggunakan pendekatan aktif siswa, yang sesuai dengan penelitian oleh Sriyanti dan Pertiwi (2022) menjelaskan jika pembelajaran aktif dapat mempengaruhi Pendidikan karakter yang merupakan masalah skala nasional. Salah satu cara unik pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktualisasikan anak berkarakter adalah melalui strategi pembelajaran berbasis kompetensi dengan pendekatan *Student Active Learning* (SAL) (Hartiaiknen, Dkk 2019). Dengan teknik ini, siswa melakukan lebih dari sekedar pasif menerima pengetahuan dari guru. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan kemampuan, tetapi mereka juga belajar berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, berinisiatif, berbagi informasi, dan menghargai orang lain.

Model pembelajaran aktif adalah kumpulan taktik yang mencoba melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif melalui berbagai kegiatan dalam rangka memaksimalkan belajar siswa. Paradigma belajar aktif ini sangat mirip dengan pandangan konstruktivisme, di mana proses belajar dipandang sebagai kegiatan untuk menghasilkan makna atau pemahaman tentang pengalaman dan pengetahuan yang dilakukan secara mandiri oleh pelajar (dalam hal ini murid) daripada instruktur (guru). Instruktur berperan sebagai fasilitator, merencanakan kegiatan pembelajaran dalam suasana inisiatif dan tanggung jawab siswa (Lookman dkk, 2019).

Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan pada generasi muda karena akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Hal ini disebabkan karena pertumbuhan otak manusia paling cepat berlangsung pada saat anak-anak duduk di bangku sekolah dasar. Pendidikan karakter telah muncul sebagai mata pelajaran yang menonjol dalam pertumbuhan pendidikan negara dalam beberapa tahun terakhir. Dunia pendidikan dimaksudkan untuk menjadi motor penggerak dalam pembangunan karakter, agar warga masyarakat sadar akan kehidupan berbangsa dan bernegara yang harmonis dan demokratis dengan tetap memperhatikan norma-norma kemasyarakatan yang telah disepakati bersama. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan paradigma pembelajaran aktif ini, anak akan berkeinginan untuk terus belajar sepanjang hayatnya (*lifelong learner*), bukan hanya di sekolah, dan tidak bergantung pada guru atau orang lain ketika perlu mempelajari hal-hal baru. Beberapa macam strategi pada model pembelajaran aktif ini misalnya, *Index Card Match*, *Everyone is Teacher Here*, *Team Quiz*, *Role Play*, *Jigsaw*, *Reading Guide*, *Card Sort*, *Active Debate*, *Concept Mapping*, *Demonstration* dan *Think-Pair-Share*.

Kenyataan yang penulis lakukan dalam pra survey di SD Negeri 003 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam menerima pelajaran pada Pangkalan Kerinci menunjukkan gejala sebagai berikut: (1) pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru belum sesuai perangkat pembelajaran dan silabus, (2) guru belum menerapkan strategi dan teknik pembelajaran yang bervariasi, (3) belum sepenuhnya keaktifan siswa dan tata kelola lingkungan kelas sebagai penunjang siswa aktif, (3) suasana pembelajaran yang tidak sepenuhnya menyenangkan dalam kelas yang diterapkan oleh guru, dan (5) tidak banyak siswa sering bertanya jika ada materi yang kurang jelas atau kurang memahami materi.

Metode pembelajaran banyak, tetapi tidak semuanya dapat diterapkan pada setiap materi, maka diperlukan proses pemilihannya untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Selanjutnya, teknik

pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan jenis informasi, kualitas anak, dan lingkungan serta kondisi di mana pembelajaran akan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi guru dalam memilih pendekatan pembelajaran terkini yang dapat memicu semangat belajar anak. Pendekatan *role playing* merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, Hal ini sejalan dengan Li dan Edward (2020) yang mengatakan jika peran dalam bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya pada siswa sekolah dasar.

*Role playing* adalah strategi pembelajaran yang digunakan sebagai bagian dari simulasi untuk membuat peristiwa sejarah, peristiwa saat ini, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan (Sanjaya, 2010). Sebuah *role-playing game* adalah salah satu di mana pemain bermain dan berkolaborasi untuk membangun sebuah kisah bersama-sama (Dewi et al., 2017; Fitry et al., 2019; Oktivianto et al., 2018). Anak-anak diajarkan untuk mengekspresikan pikiran, aspirasi, dan keinginan mereka melalui permainan peran dalam batas-batas cerita atau peran yang telah diberikan kepada mereka (Anguru, 2018; Fatimah, 2015; Kristin, 2018). merupakan masa kritis dalam pembangunan manusia.

Penerapan *active learning* dengan pendekatan metode bermain peran (*role playing*) dalam penanaman pendidikan karakter ini cukup menarik untuk diteliti, menurut penuturan informan (berdasarkan wawancara awal kepada salah satu guru di SDN 003 Pangkalan Kerinci) kegiatan ini mampu menggairahkan siswa dalam membentuk karakter dan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran bagi anak-anak. Misalnya, dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, siswa diminta untuk berperan sebagai warga dalam sikap jujur seperti berada di pasar atau tempat ibadah. Peneliti menganggap ini sebagai sebuah metode dalam menanamkan pendidikan karakter yang harus diteliti untuk mendapatkan data yang dapat membantu dalam pengembangan konsep baru yang dapat diterima untuk digunakan secara lebih luas di lembaga pendidikan dasar.

Oleh karena itu, perlu penerapan bermain peran dimana siswa dapat merasakan secara langsung isi materi pembelajaran yang tersaji dan menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru pada kegiatan belajar mengajar. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2011 telah menetapkan cakupan nilai-nilai dari pendidikan karakter yang pelaksanaannya terdapat di dalam setiap pembelajaran di seluruh tingkat pendidikan, yaitu: Tanggung jawab, Nilai Kerja Sama, dan Kemandirian (Nurhayati, 2017). Pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini karena usia dini.

Pembelajaran di SD Negeri 003 dalam pengamatan bahwa sebagian besar guru pada kelas tinggi sudah menerapkan pembelajaran *active learning* dengan pendekatan *role playing* sesuai dengan yang ada pada silabus dan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru. kenyataan dilapangan dan observasi, guru sudah mengaplikasikan *active learning* pada pembelajaran, dan belum banyak yang dilakukan untuk pembelajaran tentang karakter/karakter, sehingga perilaku siswa di luar sekolah termasuk salah satu perilaku yang tidak diajarkan dalam pendidikan karakter seperti perilaku mencontek saat ujian dan berkelahi antar sesama siswa, hal inilah yang menjadi permasalahan atau *gap* bagi penulis untuk meneliti lebih lanjut dengan guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran di SD Negeri 003 dalam pengamatan bahwa sebagian besar guru pada kelas tinggi sudah menerapkan pembelajaran *active learning* dengan pendekatan *role playing* sesuai dengan yang ada pada silabus dan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru. kenyataan dilapangan dan observasi, guru sudah menerapkan pembelajaran aktif yang bersifat kognitif. Namun pembelajaran pada aspek afektif/sikap seperti pendidikan karakter masih belum dilakukan. Sehingga, penulis berargumentasi jika guru telah menerapkan pembelajaran mata pelajaran kognitif, apakah pembelajaran pada pendidikan karakter juga dapat menimbulkan pengaruh pada karakter siswa di sekolah maupun luar sekolah.

Berdasarkan fenomena di lapangan, metode bermain peran berbasis *active learning* dapat menjadi suatu konsep dalam menanamkan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar, sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji *active learning* dalam pengembangan karakter dengan pembahasan "Peningkatan Karakter Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Peran di SDN 003 Pangkalan Kerinci"

## METODE

Prosedur penelitian ini mengungkap pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam konteks penelitian lapangan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Moleong (2018) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan menyajikan fakta-fakta yang diamati di lapangan dalam bentuk bahasa, frasa, dan fenomena, bukan dalam bentuk statistik. Fokus utama adalah pada proses pengumpulan data yang dilakukan di lapangan dengan tujuan memperoleh gambaran komprehensif dan mendalam tentang informasi yang diperlukan terkait masalah penelitian. Oleh karena itu, pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang memungkinkan analisis mendalam tentang pembelajaran berbasis *active learning* dengan teknik bermain peran dalam pembentukan karakter siswa di SDN 003 Pangkalan Kerinci.

Sumber data penelitian terbagi menjadi dua kategori, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah informan yang berada langsung di lapangan, seperti dua guru kelas tinggi dan lima siswa dari kelas VA dan VB di SDN 003 Pangkalan Kerinci. Informan ini dianggap sebagai informan kunci, yang memiliki pengetahuan umum tentang permasalahan penelitian. Penelitian ini memperhatikan kriteria kualifikasi informan, di mana guru-guru yang telah menerapkan pendekatan *active learning* dengan metode bermain peran dalam pembelajaran termasuk dalam informan kunci. Sumber data sekunder melibatkan dokumen dan perangkat pembelajaran yang dimiliki oleh guru di SDN 003 Pangkalan Kerinci, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus, serta data lain yang relevan untuk memperkuat hasil penelitian.

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif ini melibatkan peneliti sebagai instrumen utama (*human instrument*). Peneliti berperan dalam menentukan fokus penelitian, memilih informan, melakukan pengumpulan data, menggunakan panduan wawancara dan observasi, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan menyimpulkan temuan penelitian. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Setiap metode pengumpulan data memiliki panduan khusus dan pedoman, yang mencakup berbagai indikator yang relevan dengan masalah penelitian. Data-data tersebut kemudian dianalisis melalui metode analisis data interaktif, yang melibatkan tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Proses reduksi data bertujuan untuk mengidentifikasi data yang relevan dengan masalah penelitian, menyusunnya secara sistematis, dan membuang data yang tidak diperlukan. Penyajian data melibatkan penyusunan data secara naratif dan deskriptif, yang membantu peneliti memahami data dengan lebih baik. Terakhir, verifikasi data digunakan untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan dari berbagai metode pengumpulan data konsisten dan akurat. Proses analisis data ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan mendalam tentang pembelajaran berbasis *active learning* dengan metode bermain peran dalam pembentukan karakter siswa di SDN 003 Pangkalan Kerinci. Dengan demikian, penelitian ini akan menghasilkan temuan yang berkualitas dan relevan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif dengan Metode Bermain Peran Pada Pendidikan Karakter di SDN003 Pangkalan Kerinci**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran aktif dengan metode bermain peran di SDN 003 Pangkalan Kerinci dapat membantu pengembangan karakter siswa. Oleh karena itu, penerapan pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif cara mengajar yang dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta membantu siswa meningkatkan tanggung jawab dalam proses belajar-mengajar. "*Role playing*" merupakan model pembelajaran yang bersumber dari dimensi pendidikan individual dan sosial. Model ini dapat membantu setiap pembelajar menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka, dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial model ini lebih mudah bagi orang untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya hubungan antar manusia. Model "bermain peran" dalam pembelajaran mengembangkan kesantunan, nilai-nilai tetap

demokrasi, nilai-nilai sosial dalam menghadapi setiap permasalahan peserta didik. Model ini menurut kelompok model pembelajaran sosial nilai.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kim (2018) yang menjelaskan mengenai bermain peran memiliki manfaat dalam pendidikan karakter yang berguna pada kehidupan disosial, namun yang membedakan penelitian Kim ialah, focus subjek dan penelitian yang digunakan oleh Kim, yaitu focus pada nilai social dan karakter di unit sekolah Kesehatan. Dengan kata lain, Model pembelajaran “role playing”, merupakan model yang serba guna, yang dapat diterapkan dalam beberapa tujuan pembelajaran. Melalui “role playing”, peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya untuk mengenali perasaan orang lain, keadaan saat peristiwa itu terjadi, dan kemampuan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Kervick, Dkk (2020) yang menegaskan jika bermain peran dapat dikatakan sebagai model pembelajaran aktif karena hal ini memiliki fokus model “role playing” berkaitan dengan eksplorasi perasaan, namun yang membedakannya ialah, penelitian oleh Kervick menjelaskan kepada perilaku eksplorasi, kritik, kreativitas, kepemimpinan, nilai, dan persepsi, pengembangan keterampilan dalam pemecahan masalah, dan eksplorasi materi pelajaran. Sedangkan penelitian oleh penulis menjelaskan mengenai Pendidikan karakter tanggungjawab, Kerjasama, dan mandiri. Dalam bermain peran di SDN 003 Pangkalan Kerinci.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru kelas menjelaskan jika setiap penokohan dapat melatih empati, simpati, kebencian, kemarahan, kesenangan, dan peran lain yang sesuai dimainkan oleh tokoh-tokoh sejarah yang mudah dipahami oleh siswa kelas V. Pemeran yang “karakter jahat” dan “karakter baik” dalam peran yang dimainkannya harus sesuai dengan karakter yang dapat dipahami oleh siswa, sedangkan siswa lain yang menjadi peran pendukung dapat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang bergejolak dan menguasai karakterisasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Barton dan Stacks (2019) mengenai penerapan Pendidikan karakter pada siswa menggunakan metode bermain peran dinilai lebih efektif dalam pembelajaran tatap muka biasanya, namun yang menjadi perbedaan pada penelitian sebelumnya, yaitu Barton dan Stacks menerapkannya pada sistem computer, dimana siswa memiliki peran secara digital.

Penerapan bermain peran di dalam kelas juga dapat melakukan perancangan cerita serta pemodelan dalam bermain peran, hal ini juga diterapkan dalam kelas. Guru akan melakukan perancangan model pembelajaran dirancang dengan memperhatikan beberapa poin seperti, bermain seperti penentuan teman cerita yang akan diperankan, pemilihan tokoh, pemeragaan karakter yang dapat dimengerti oleh siswa kelas V, hingga properti yang digunakan. Hal ini juga sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu seperti Aini dan Nurdyansyah (2020) menjelaskan jika materi pelajaran atau materi, atau tema dalam mata pelajaran misalnya pelajaran pendidikan sosial yang berhubungan dengan nilai sejarah yang sesuai dengan model bermain peran. Penelitian oleh Rulyansyah dan Hayukasari (2018) yang menjelaskan jika keterlibatan peserta didik pada saat bertindak, dan setelah terjadi karakterisasi, yaitu perilaku peserta didik, kinerja guru, dan fasilitas pendukung. Sedangkan penelitian oleh Satria dan Herumurti (2018) lebih fokus tentang nilai-nilai karakter bangsa yang dapat diinternalisasikan ke dalam diri peserta didik yaitu: nilai tanggung jawab, hormat dan santun, pantang menyerah (teguh pendirian), cinta tanah air dan bangsa, kepemimpinan dan semangat persatuan dan pengorbanan diri. Misalnya materi ilmu sosial yaitu materi sejarah, gotong royong, nilai pancasila, kebersamaan dan bhinneka tunggal ika, dan materi sebagai cerita yang dapat menjadi sumber pembelajaran.

Pada dasarnya, metode bermain peran memberikan kesempatan pada siswa agar bisa 'menjadi' siapa pun yang mereka inginkan, Raja, Perdana Menteri, bintang pop, atau bahkan karakter kartun favorit mereka. Bermain peran juga dapat digunakan untuk mengungkapkan berbagai karakter dalam peran, dengan lokasi seperti di sekolah, di restoran, atau bahkan saat menanyakan arah. Meningkatkan kreativitas siswa dan imajinasi mereka, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan penting seperti komunikasi, empati, dan mengajarkan siswa untuk bersosialisasi. Siswa juga dapat menangkap bakat dan sikap yang berbeda saat bermain peran, dan menguasai komunikasi perasaan mereka, sambil memoles keterampilan bahasa dan motoric. Penelitian mengenai dampak pelaksanaan active learning

model bermain peran pada pengembangan tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian siswa kelas V SDN 003 Pangkalan dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan active learning model bermain peran terhadap pengembangan tiga aspek tersebut pada siswa kelas V di SDN 003 Pangkalan. Berdasarkan penelitian tersebut, hasilnya menunjukkan pengaruh yang signifikan dari penerapan active learning model bermain peran terhadap pengembangan tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian siswa. Berikut adalah pembahasan dampak pelaksanaan active learning model bermain peran pada pengembangan tiga aspek tersebut:

#### *Tanggung Jawab*

Dalam penerapan active learning model bermain peran, siswa dituntut untuk memainkan peran tertentu dalam situasi tertentu. Dalam permainan tersebut, setiap siswa harus bertanggung jawab terhadap peran dan tugasnya. Dalam proses ini, siswa secara tidak langsung belajar untuk menjadi tanggung jawab terhadap tugas dan peran mereka, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk mengambil tanggung jawab terhadap tugas dan pekerjaan mereka di kehidupan nyata.

#### *Kerja Sama*

Penerapan active learning model bermain peran memerlukan kerja sama di antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam situasi ini, setiap siswa perlu saling mendukung dan berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan permainan dengan baik. Dalam proses ini, siswa secara tidak langsung belajar untuk bekerja sama dengan baik dan menghargai peran masing-masing anggota kelompok, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam berbagai situasi di kehidupan nyata.

#### *Kemandirian*

Dalam penerapan active learning model bermain peran, siswa diajak untuk mengambil inisiatif sendiri dalam menyelesaikan tugas dan masalah yang diberikan. Dalam proses ini, siswa secara tidak langsung melatih kemampuan kemandirian, yaitu kemampuan untuk mengurus sendiri dan mampu mengambil keputusan sendiri dalam menjalankan tugas atau pekerjaan. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan untuk mengatasi masalah dengan mandiri di kehidupan nyata. Dengan demikian, penerapan active learning model bermain peran di SDN 003 Pangkalan dapat membantu pengembangan tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian siswa kelas V. Selain itu, hal ini juga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di sekolah tersebut.

### **Dampak Pembelajaran aktif dalam Bermain Peran pada Pengembangan Karakter Tanggung Jawab, Nilai Kerja Sama, dan Nilai Kemandirian siswa kelas V SDN 003 Pangkalan Kerinci.**

Berdasarkan hasil analisis wawancara dengan guru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan karakter siswa sekolah dasar sebagian besar berada dapat diterapkan pada kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa kelas V SDN 003 Pangkalan Kerinci harus diajarkan nilai mandiri. Siswa di SDN 003 Pangkalan Kerinci mengalami kesulitan dalam mengelola rasa takut dan hal-hal yang dapat merugikan mereka. Oleh karena itu, aspek ini harus diajarkan kepada mereka dengan lebih hati-hati dan tekun dan ini dapat disampaikan oleh guru. Aspek-aspek tersebut bersifat esensial sehingga menimbulkan kecenderungan bias pada salah satu kelompok. Ada banyak teori dan program yang berbeda di sekolah umum yang berfokus pada pengembangan karakter. Meskipun sedikit yang berpendapat bahwa beberapa tingkat pendidikan karakter diinginkan di sekolah-sekolah, guru, tingkat dan jenis kurikulum dan pengajaran masih dalam perdebatan terus menerus. Hal ini berdasarkan observasi dan dokumentasi lapangan pada SDN 003 Pangkalan Kerinci.

Pembelajaran aktif menggunakan model bermain peran dapat menekankan pada nilai tanggung jawab, kerja sama, serta nilai kemandirian. Pada hasil wawancara dan observasi di lapangan. Pada nilai tanggungjawab, Berdasarkan hasil wawancara pada siswa dan observasi di dalam kelas, sikap tanggungjawab telah ditunjukkan oleh para siswa. Hal ini ditunjukkan dari perilaku siswa ketika hendak menjawab soal setelah melakukan bermain peran, sehingga dampak dari perilaku tanggung jawab misalnya, siswa berani mengakui kesalahan ketika mencontek dan siswa selalu mengakui serta memegang pesan yang diterima oleh guru. selain itu, nilai tanggung jawab juga dapat ditunjukkan dari

perilaku siswa yang mengerjakan tugas dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian oleh Hami et al (2021) menjelaskan jika hasil dari nilai tanggungjawab juga terlihat ketika proses bermain peran, hal ini ditunjukkan ketika siswa dimintai untuk menghafal naskah dan mencoba melatih kemampuan akting mereka. Perilaku seperti ini secara konsisten ditunjukkan oleh para siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggungjawab mereka terus meningkat di setiap melakukan bermain peran.

Pada nilai kemandirian oleh siswa, terlihat siswa dapat melakukan aktivitas sendiri seperti mengerjakan tugas dan sebagainya. Hal ini dibuktikan dengan perilaku siswa yang sudah mulai mempercayai kemampuannya sendiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri (dalam latihan acting ketika bermain peran, siswa diberikan peran yang berbeda yang mengarahkan siswa untuk mandiri dan terus menerus). untuk melatih keterampilan mereka sendiri). Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Silalahi (2018) yang menjelaskan jika nilai kemandirian pada siswa dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, orang tua dan masyarakat melihat kemandirian siswa belum maksimal. Pada penelitian oleh Sofiana (2018) Guru bisa menilai demikian karena adanya perbedaan siswa yang diamati. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, karakter siswa dan perkembangannya berbeda satu sama lain karena dipengaruhi oleh lingkungan tempat siswa berada.

Dalam nilai kerja sama, Sikap kerjasama juga ditunjukkan siswa dalam segala aktivitas yang dilakukannya, baik di rumah, sekolah maupun di masyarakat. Hal ini berdasarkan penelitian oleh Ananda (2018) menjelaskan penilaian masyarakat dan orang tua, sikap kerjasama yang ditunjukkan oleh siswa dapat dipertimbangkan dalam tataran mulai tampak hingga menjadi pendidikan karakter. Sementara itu, penelitian oleh Anitha (2018) mengemukakan jika guru mengatakan bahwa sikap kerjasama siswa sudah mulai terlihat dan tumbuh, terutama dalam proses bermain peran didalam kelas. Hal ini ditunjukkan dari sikap siswa yang tidak egois ketika hendak memilih peran, dan mereka juga sudah mampu membedakan hak dan kewajibannya dengan orang lain.

Dalam observasi dilapangan, siswa juga mulai menerima kritik dan saran yang diberikan oleh guru. selain itu, ketika proses bermain peran, siswa mencoba memecahkan masalah mereka sendiri dengan mendiskusikannya dengan guru atau teman mereka. Sikap siswa ini dapat ditempatkan pada tingkat mulai berkembang dan membudaya. Namun, penelitian oleh Dias dan Teles (2018) menjelaskan jika sebagian besar masyarakat berpendapat bahwa sikap siswa dalam menjalin kerjasama juga memiliki hubungan dengan nilai persahabatan dan komunikasi sudah baik, terutama pada tingkat mulai berkembang, sehingga karakter kerjasama juga terlihat.

### **Hambatan yang dihadapi Guru Kelas Tinggi dalam Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Pendidikan Karakter di SDN 003 Pangkalan Kerinci.**

Dalam penelitian mengenai penerapan pendekatan pembelajaran aktif dengan metode bermain peran dalam upaya pembentukan karakter di SDN 003 Pangkalan Kerinci, ditemukan sejumlah faktor pendukung dan hambatan yang memengaruhi pelaksanaan metode ini. Faktor-faktor pendukung meliputi komitmen guru, sarana dan prasarana yang memadai, keterlibatan orang tua, dan relevansi materi pembelajaran dengan karakter yang ingin dibentuk. Komitmen guru dalam memahami dan menerapkan metode bermain peran memiliki peran sentral dalam keberhasilan metode ini, sementara sarana dan prasarana yang memadai mendukung kelancaran proses pembelajaran. Keterlibatan orang tua dalam mendukung kegiatan ini juga memiliki dampak positif, sedangkan relevansi materi dengan karakter membantu siswa dalam memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui permainan peran.

Di sisi lain, terdapat pula faktor-faktor hambatan yang dapat menghambat penerapan metode bermain peran dalam pendidikan karakter. Kurangnya pemahaman guru tentang metode ini dapat menjadi kendala utama, karena guru perlu memahami konsepnya dan mampu mengaplikasikannya dengan baik. Selain itu, kurangnya dukungan dari orang tua juga bisa menghambat pembentukan karakter siswa. Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi faktor hambatan, karena metode

bermain peran memerlukan waktu yang lebih panjang. Terakhir, kurangnya tenaga pendidik yang terlatih dan memiliki keterampilan khusus dalam menggunakan metode ini juga dapat menghambat pelaksanaan kegiatan bermain peran. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penerapan metode bermain peran dalam pendidikan karakter, perlu adanya perhatian khusus terhadap faktor-faktor pendukung dan upaya mengatasi faktor-faktor hambatan yang ada.

Penelitian oleh Ricker, Dkk (2021) menjelaskan jika Permainan peran akademik dapat dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang paling efisien, interaktif, dan sering digunakan di perguruan tinggi dalam proses persiapan pendidik masa depan. Namun juga memiliki beberapa hambatan salah satunya keadaan siswa dan pemahaman siswa pada tema atau cerita yang dimainkan. Hal ini sesuai dengan observasi SN 003 Pangkalan Kerinci yang menjelaskan jika tidak selamanya siswa yang berada dikelas dapat mengikuti proses bermain peran, hal ini diakibatkan oleh kurangnya pemahaman pada tema cerita yang akan diperankan. Misalnya, siswa akan memerankan salah satu tokoh pahlawan, namun siswa tidak memahami atau tidak mengetahui tokoh pahlawan yang akan diperankan secara detail, sehingga proses berjalannya bermain peran akan sedikit lebih terganggu.

Disisi lain, beberapa siswa tidak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, sehingga beberapa siswa sulit untuk melakukan peran yang ditunjuk dikarenakan siswa tersebut merasa malu dan sulit melakukan komunikasi dengan lancar. Penelitian oleh Shah (2019) menjelaskan jika kegiatan bermain peran harus secara jelas dikaitkan dengan tujuan seperti penanaman pendidikan karakter agar selaras dengan tuntutan kurikulum. Selain itu, siswa tertentu mungkin tidak mau atau tidak memiliki keterampilan untuk berpartisipasi, sedangkan siswa yang lebih karismatik lebih terampil dalam permainan peran dan bukan dalam keterlibatan pembelajaran. Siswa perlu diizinkan untuk menggunakan kehendak bebas mereka sehubungan dengan arah di mana peran akan berkembang.

Peserta didik yang mengembangkan pendidikan karakter khususnya karakter kerjasama, mandiri, dan tanggung jawab, perlu memahami makna kerjasama, dan memiliki rasa tanggungjawab serta kemandirian dalam melakukan bermain peran. selain itu, peran guru yang memberikan pemahaman kepada siswa melalui penerapan bermain peran serta menjelaskan setiap prosedur dapat menjadi faktor keberhasilan ataupun kegagalan dalam bermain peran. sehingga, bermain peran dianggap sebagai metode yang sempurna untuk tujuan pengajaran serta pendidikan karakter karena membantu dalam mempersiapkan siswa sehubungan dengan karakter tanggungjawab, kerjasama, dan kemandirian yang akan berguna dalam kehidupan nyata dan mengajarkan mereka penggunaan bahasa yang benar dan menambah kepercayaan diri siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Bermain peran disebut juga sosiodrama atau permainan peran yang dilakukan oleh siswa tentang situasi yang sangat penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Model “bermain peran” dalam pendidikan karakter yang telah direncanakan dengan baik dengan mengikuti kurikulum K13 yang disesuaikan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar, dapat menanamkan pemahaman peran orang lain dan cerita yang memiliki pesan dan mendidik dalam konteks kehidupan masyarakat, seperti nilai tanggung jawab, nilai kerjasama, nilai nilai kemandirian yang ketiga nilai ini tertuang dalam pendidikan karakter. Sehingga, temuan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut: 1) Penerapan dalam bermain peran pada Pendidikan karakter di kelas V SDN 003 Pangkalan Kerinci dinilai telah efektif dengan hasil wawancara serta observasi yang mendukung; 2) Dampak yang ditimbulkan dalam bermain peran pada Pendidikan karakter, berupa terlihatnya karakter siswa pada nilai karakter tanggungjawab, Kerjasama, dan jujur yang terlihat; dan 3) Adapun hambatan yang terlihat dalam bermain peran yaitu pola asuh orangtua yang menyebabkan siswa merasa tidak ingin perintah ataupun pengetahuan siswa mengenai karakter yang akan diperankan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini dapat diberikan saran-saran yang bertujuan untuk memperbaiki serta menyempurnakannya agar lebih bermanfaat bagi peneliti, pihak sekolah, dan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini. Adapun saran yang perlu disampaikan dalam penelitian ini adalah: 1) Diharapkan penulis, penelitian ini dapat menambahkan

wawasan dan pengetahuan penulis dalam implementasi bermain peran sebagai bagian dari pembelajaran aktif dalam pendidikan karakter yang bermanfaat bagi siswa guna mendukung proses pembelajaran. Serta hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dan motivasi untuk melakukan kajian yang berkaitan dengan mutu pembelajaran; 2) Bagi sekolah, agar dapat mengevaluasi pembelajaran tematik di kelas menggunakan media belajar dengan menganalisis kendala pembelajaran dan berkontribusi dalam mengembangkan metode belajar baru melalui peningkatan pembelajaran berbasis pembelajaran aktif berdasarkan penelitian ini; dan 3) Bagi guru, agar dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan untuk lebih kreatif dalam menyajikan metode pembelajaran khususnya selama pembelajaran aktif pada bermain peran, sehingga kurikulum K13 dengan pembelajaran tematik dapat berjalan dengan baik, dan bagi dapat mengintegrasikan bermain peran pada pembelajaran di sekolah dasar pada beberapa mata pelajaran yang diajarkan, sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, R. (2016). Profesionalitas guru dan pendidikan karakter (kajian emperis di SDN Kabupaten Balangan). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(11).
- Adisusilo, S. (2013). *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT*. Jakarta: Salemba Empat.
- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Agus, W. (2013). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra : Internalisasi NilainilaiKarakter Melalui Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aini, N., & Nurdyansyah, N. (2020). Application of role playing methods in Indonesian language subjects in class 2 of Elementary Schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 9, 10-21070.
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105-110. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Anitha, P. (2020). Effectiveness of child to child approach through role play regarding prevention of accidents among children. *Asian Journal of Nursing Education and Research*, 10(2), 141-144.
- Azzet, A. M., 2011. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia
- Barton, M., & Stacks, S. (2019). *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games 2e*. CRC Press.
- Bonwell, C.; Eison, J. (1991). [Active Learning: Creating Excitement in the Classroom AEHE-ERIC Higher Education Report No. 1](#). Washington, D.C.: Jossey-Bass. ISBN 978-1-878380-08-1.
- Dariah, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran (Study Kasus Di Kelompok Bermain Al-Munawar). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 154-164.

- Dias, M., & Teles, A. (2018). Teaching Materials: Three-Party Role Play Simulation on Brazilian Social Mediation Case. *European Journal of Training and Development Studies*, 5(4), 10-25.
- Fadli, M. R. (2021). Implementation of Sociocultural Based Character Education in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 134-145. <https://doi.org/10.21831/jpka.v12i2.41957>
- Fitriyanti, U. H., & Marlina, L. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 158-175. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4796>
- Halqi, M., & Muliadi, A. (2021). Character Education through Exemplary of TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Majid: Prospective Teacher's Perception. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 159-173. <https://doi.org/10.21831/jpka.v12i2.36274>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731-5738.
- Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2015. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Harlock, C. (2014). The Development and Evolution of Peace Education in English Secondary Schools from Post World War 1-2010. *Unpublished Phil Thesis. Coventry University*.
- Hartikainen, S., Rintala, H., Pylväs, L., & Nokelainen, P. (2019). The concept of active learning and the measurement of learning outcomes: A review of research in engineering higher education. *Education Sciences*, 9(4), 276.
- Insani, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar dalam Upaya Menghadapi Era Globalisasi. 5, 8937-8941.
- Iswadi & Herwani (2021) Metode *Active Learning* Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, Volume 1( 1)
- Kervick, C. T., Garnett, B., Moore, M., Ballysingh, T. A., & Smith, L. C. (2020). Introducing Restorative Practices in a Diverse Elementary School to Build Community and Reduce Exclusionary Discipline: Year One Processes, Facilitators, and Next Steps. *School Community Journal*, 30(2), 155-183.
- Kim, E. (2018). Effect of simulation-based emergency cardiac arrest education on nursing students' self-efficacy and critical thinking skills: Roleplay versus lecture. *Nurse education today*, 61, 258-263.
- KLM Kemendikbud.(2021). Mitigasi Potensi Menurunnya Kualitas Pendidikan dan Petakan Solusinya. *Jendela.Kemdikbud.Go.Id*. <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/berita/detail/mitigasi-potensi-menurunnya-kualitas-dan-petakan-solusi>
- Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mulyono. 2012. Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global). Malang: UIN Maliki Press
- Nurhaini, & Eliza, D. (2020). Character Module Development Through Minangkabau Traditional Story Based Literacy by Using Role Playing Method at Kindergarten in Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 449(ICECE 2019), 137-141. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.028>

- Onde, Mitrakasih La Ode, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, And Eka Rosmitha Sari. 2020. "Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2): 268-79.
- Pertiwi, E. P., & Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Opini Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*. Nusamedia.
- Purwasih, W. (2021). Peran Keluarga Dalam Pendidikan Akhlak. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 3(1), 281-289. [http://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1676](http://ejournal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1676)
- Ricker, A., Peterfeso, J., Zubko, K. C., Yoo, W., & Blanchard, K. (2018). The mock conference as a teaching tool: Role-play and "conplay" in the classroom. *Teaching Theology & Religion*, 21(1), 60-72.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas Ii Semester Ganjil Di Sdn Ambulu I Sumberasih-Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84-91.
- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1-11. <https://media.neliti.com/media/publications/266395-metode-pembelajaran-bermain-peran-dalam-24ddb170.pdf>
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Satria, V. H., & Herumurti, D. (2021). Role-Playing Game as Learning Media To Support Online Learning. *Journal of Education Technology*, 5(4), 579-587.
- Setiawati, R., & Dewi, D. A. (2021). Hubungan Pengembangan Karakter pada Peserta Didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 897-903. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1050>
- Shah, R. K. (2019). Effective constructivist teaching learning in the classroom. *Shah, RK (2019). Effective Constructivist Teaching Learning in the Classroom. Shanlax International Journal of Education*, 7(4), 1-13.
- Silalahi, W. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode role play pada pelajaran IPS kelas IV SD swasta xaverius padang sidimpuan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 172-181.
- Sofiana, N. (2018). Developing cooperative integrated reading and composition-based role-playing game application as an alternative media in the reading learning. *Journal on English as a Foreign Language*, 8(2), 170-188.
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 115-124. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i1.3686>.
- Sriyanti, S., & Pratiwi, E. S. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Metode Bermain Peran Di Ba Nurul Hidayah Sumberagung Kepohbaru Bojonegoro. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-14.

- Van den Bergh, L., Ros, A., & Beijaard, D. (2014). Improving Teacher Feedback During Active Learning: Effects of a Professional Development Program. *American Educational Research Journal*, 51(4), 772–809. <https://doi.org/10.3102/0002831214531322>
- Yamin, M. (2007). *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zaini, Hisyam, Dkk. (2008). *Strategi Active learning*. Jakarta: Insan Madani.