



## Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Karakter Disiplin pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran Ppkn pada Materi Nilai-Nilai Pancasila SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru

Nanda Putri Maileni\*<sup>1</sup>, Wismanto <sup>2</sup>, Deprizon <sup>3</sup>, Salman <sup>4</sup>, Sakban <sup>5</sup>, Radhiyatul Fithri <sup>6</sup>

<sup>1-6</sup> Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

[200803019@student.umri.ac.id](mailto:200803019@student.umri.ac.id)<sup>1</sup>, [Wismanto@umri.ac.id](mailto:Wismanto@umri.ac.id)<sup>2</sup>, [Deprizon@umri.ac.id](mailto:Deprizon@umri.ac.id)<sup>3</sup>, [Salman@umri.ac.id](mailto:Salman@umri.ac.id)<sup>4</sup>,  
[Sakban@umri.ac.id](mailto:Sakban@umri.ac.id)<sup>5</sup>, [Radhiyatulfithri@umri.ac.id](mailto:Radhiyatulfithri@umri.ac.id)<sup>6</sup>

Alamat: Simpang Komersil Arengka (SKA, Jl. Tuanku Tambusai, Delima, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28290

Korespodensi penulis: [200803019@student.umri.ac.id](mailto:200803019@student.umri.ac.id)\*

**Abstract.** *Disciplinary character is an attitude and feeling of being obedient and obedient to values that are believed to be one's responsibility. Therefore, teachers try to develop students' disciplined character, one of which is by applying the role-playing method. This research aims to develop students' disciplined character through role-playing methods on Pancasila values. This researcher uses a qualitative method with the Classroom Action Research (PTK) type, which consists of 2 cycles and each cycle has 2 meetings. The data collection techniques are through observation, interviews and documentation. The research results obtained from the application of the role playing method in PPKN subjects on Pancasila values for teachers in cycle I increased from 75.5% to cycle II 88.75%. The application of the role playing method in PPKN subjects regarding Pancasila values to students in cycle I was 67.5% and cycle II was 93.75%. Meanwhile, student learning outcomes in the mathematics subject material flat shapes after implementing the picture and picture model increased with the average score in cycle I being 65% and cycle II being 85%.*

**Keywords:** *Role Playing Method, Developing Discipline Character, Pancasila Values*

**Abstrak.** Karakter disiplin adalah sikap dan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Oleh karena itu guru berusaha untuk mengembangkan karakter disiplin siswa, salah satunya dengan cara penerapan metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan karakter disiplin siswa melalui metode bermain peran pada mata materi nilai-nilai pancasila. Peneliti ini menggunakan metode Kualitatif dengan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus memiliki 2 pertemuan. Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari penerapan metode bermain peran mata pelajaran PPKN materi nilai-nilai pancasila pada guru siklus I dari 75,5% menjadi Siklus II 88,75%. Penerapan metode bermain peran mata pelajaran PPKN materi nilai-nilai pancasila pada siswa pada siklus I 67,5% dan siklus II 93,75%. Sedangkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar setelah diterapkannya model *picture and picture* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 65% dan siklus II yaitu 85%.

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, Mengembangkan Karakter Disiplin, Nilai-nilai Pancasila

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dalam arti luas adalah "hidup", yang berarti bahwa pendidikan adalah semua pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja yang memberikan dampak positif pada pertumbuhan setiap manusia dan berlangsung sepanjang hidup. Pengajaran juga merupakan kegiatan mengajar, dan pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja <sup>1</sup>.

Pendidikan adalah alat untuk mengembangkan peradaban, masyarakat, dan generasiberikutnya untuk bertindak demi kebaikan masyarakat dan mereka sendiri. Setiap

lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal, memiliki tujuan untuk menghasilkan generasi penerus yang memiliki kualitas moral yang akan membantu meningkatkan dan memuliakan kehidupan material dan spiritual mereka sendiri, keluarga, dan masyarakat.

Pendidikan karakter mengajarkan cara berpikir, berperilaku, dan bekerja sama sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan negara sehingga Anda dapat membuat pilihan yang bijak. Pendidikan karakter sangat penting untuk membangun sumber daya manusia. Dibutuhkan dukungan dan kepedulian dari pemerintah, masyarakat, keluarga, dan sekolah untuk mencapainya (wismanto, 2024).

Menurut PP No 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan ialah standar proses. Standar proses merupakan kriteria acuan tentang pelaksanaan pembelajaran tingkat satuan pendidikan untuk tercapainya standar kompetensi kelulusan.

Pendidikan merupakan satu komponen penting dalam perjalanan anak manusia, karna pendidikan dapat membawa manusia ke sebuah peradaban yang maju dan berkarakter. (Deprizon, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian bertugas di SDIT Raudhatour Rahmah Pekanbaru yakni pada siswa kelas III ditemui permasalahan yaitu siswa kelas III kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran PPKN dengan materi nilai-nilai pancasila. Masih banyak anak-anak yang bermain ketika guru menyampaikannya materi yang diberikan. Oleh karena itu peneliti akan mencoba menerapkan metode bermain peran mata pelajaran PPKN untuk mengembangkan karakter disiplin agar siswa bisa disiplin dalam mengikuti pembelajaran.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, Adapun Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini dengan menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Pengertian Bermain Peran

Menurut Hamalik (2004), model bermain peran melibatkan memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut dalam pentas. Salah satu model pembelajaran interaksi sosial adalah bermain peran, yang memberi anak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar dan menyesuaikannya dengan diri mereka sendiri. Anak-anak bermain peran dan berinteraksi dengan orang lain sesuai tema. Setiap pemeranan dapat membangun sikap empati, simpati, bahagia, saling berbagi, dan tolong menolong sesama teman sebaya dan peran lainnya selama proses pembelajaran. Sementara pemeranan terlibat dalam peran yang dimainkannya, pengamat terlibat secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan yang bergejolak dengan pemeranan<sup>5</sup>.

#### Langkah-langkah Bermain Peran

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

##### a. Persiapan dan Instruksi

1. Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu- individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
2. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
3. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakterkarakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

4. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati :
  - a) Persaan individu karakter,
  - b) Karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan
  - c) Mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran.
- b. Tindakan Dramatik dan Diskusi
  - a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
  - b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
  - c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Evaluasi Bermain Peran

Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.

#### **Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain**

Salah satu keuntungan dari metode permainan adalah bahwa itu mengajarkan anak-anak untuk mendramatisasikan dan membangun keberanian. Dua, teknik ini akan menarik perhatian

anak sehingga suasana kelas menjadi hidup. Tiga, anak-anak akan memiliki kemampuan untuk menghayati peristiwa sehingga mereka mudah membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka sendiri. Dan empat, anak-anak akan dididik untuk menyusun pikirannya dengan teratur. Lima, sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan Perkembangan emosional. Enam, dapat meningkatkan minat anak untuk belajar karena ketika mereka bermain, mereka seringkali tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar karena ketertarikan mereka terhadap bermain yang menjadi fokus utama mereka.

Kekurangan dari metode permainan adalah bahwa tidak semua topik dapat disajikan sepanjang permainan. Dua, membutuhkan banyak waktu. Tiga, kalah menang dan bayar-membayar dapat berdampak buruk. Empat, konflik juga mungkin terjadi. Lima, mengganggu konsentrasi siswa di ruang kelas lain. Enam, jika metode ini digunakan tanpa persiapan yang cukup, kemungkinan tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya karena anak terlalu larut dalam proses bermain. Ini juga dapat terjadi jika guru tidak memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran yang diberikan oleh metode ini. Tujuh, metode ini biasanya membutuhkan strategi dan media pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Oleh karena itu, syarat untuk menerapkan metode ini adalah memiliki media bermain yang tersedia. Media di sini tidak hanya berupa barang-barang, tetapi juga dapat berupa berbagai jenis permainan. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, guru harus mempelajarinya. Tujuan pembelajaran akan sulit dicapai jika guru tidak menyediakan media pembelajaran. Guru dapat membuat berbagai cara untuk membuat lingkungan belajar yang baik yang memungkinkan setiap siswa mengembangkan kreativitasnya.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah peneliti laksanakan tentang penerapan Metode Bermain Peran dalam mengembangkan karakter disiplin siswa kelas III mata pelajaran PPKN materi nilai-nilai pancasila dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam Penerapan Model pembelajaran *Picture and Picture* dilaksanakan pada 2 Siklus dan empat Tahapan. Tahapan Pertama yaitu Perencanaan dengan Merancang RPP, LKPD, Kelompok dan Soal. Selanjutnya Tindakan, dengan menerapkan Metode Bermain Peran materi Nilai-nilai Pancasila, Kemudian melaksanakan Observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan Hasil belajar Siswa. Tahap keempat yaitu refleksi atau evaluasi siswa.

2. Hasil Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Bangun datar pelajaran matematika kelas III SDIT Raudhatour Rahmah Pekanbaru dapat dilihat pada Hasil Observasi Aktivitas guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran materi nilai-nilai pancasila untuk setiap siklusnya berada pada kategori baik, yang mana pada siklus I dengan nilai rata-rata 75,5% meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 88,75%. Aktivitas siswa pada saat penerapan metode bermain peran materi nilai-nilai pancasila pada materi bangun datar adalah efektif, yang mana pada siklus I dengan nilai rata-rata 67,5% meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 93,75%. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar setelah diterapkannya model *picture and picture* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 65% dan siklus II yaitu 85%.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih penulis ucapkan kepada pihak kampus yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian tugas ini, dan ucapan terimakasih kepada bapak Dr. Saidul Amin, M.A selaku rektorat Universitas Muhammadiyah Riau, kepada bapak Dr. Santoso, SS., M.Si selaku Dekan Fakultas Studi Islam, kepada bapak Dr. Deprizon, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, kepada Bapak Dr. Wismanto, S.Ag., M.Pd.I selaku pembimbing 1 dan juga bapak Dr. Deprizon, S.Pd., M.Pd.I selaku pembimbing 2 dalam penyelesaian tugas ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ani Widayati. (2008). Staf pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VI(1), 87-93.
- Annisa, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349-1358.
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode bermain: Salah satu metode pembelajaran untuk anak. *Verit Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 35-45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>
- Fithri, R., et al. (2024). Implementasi pembentukan karakter religius melalui kegiatan pembiasaan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bunayya. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(4), 150-156.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya bermain peran dalam proses pembelajaran anak. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 4(3), 35-40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Mata, P., & Ips, P. (2015). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). ISSN: 2442-7470.
- Sakban, A., Abunawas, A., Alinna, J., Khairunnisya, I., & Indah, R. T. (2022). Implikasi kebijakan tentang proses belajar mengajar di Sekolah Dasar Juara Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 6219-6225.