

**PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK PENANAMAN NILAI  
KARAKTER PEDULI SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
NEGERI 7 PONOROGO**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**NONIE RISMA DIARINI**

**210617054**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS  
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**(IAIN) PONOROGO**

**SEPTEMBER 2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Nonie Riama Diarini

NIM : 210617054

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

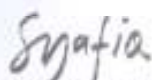
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli

Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di  
Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam monaqosah

Pembimbing



Dr. M. Safiq Humaisi, M.Pd

NIP. 198204072009011011

Ponorogo, 17 September 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi Agama Islam Negeri (IAIN)

Ponorogo



Dr. Tintin Susilowati

NIP. 197711162008012017



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
PENGESEAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Nonie Risma Diarini

NIM : 210617054

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penggunaan Metode Role Playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

Hari : Jumat

Tanggal : 15 Oktober 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 05 November 2021

Ponorogo, 05 November 2021

Mengesahkan



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

H. MOH. MUKIR, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Mamba'ul Ngadimah, M. Ag

Penguji I : Dr. Tintin Susilowati

Penguji II : Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd

(*Mamba'ul Ngadimah*)  
(*Tintin Susilowati*)  
(*Syafiq Humaisi*)

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nonie Risma Diarni  
NIM : 210617054  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter  
Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada  
Siswa Kelas V DI MIN 7 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alih tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 17 September 2021

Yang Membuat Pernyataan



Nonie Risma Diarni

210617054

P O N O R O G O

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nonie Risma Diarini  
NIM : 210617054  
Fakultas : Tabiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi/Tesis : Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semesteniya.

Ponorogo, 18 Januari 2021

Penulis



Nonie Risma Diarini

**IAIN**  
PONOROGO

## ABSTRAK

**Diarini, Nonie Risma.** 2021. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing Syafiq Humanisasi, MPd.

Kata Kunci : Penggunaan Metode *role playing* , Nilai, Karakter Peduli Sosial

Sebagian besar pendidik dalam proses pembelajaran lebih suka menggunakan metode ceramah sehingga dalam penanaman nilai karakter peduli sosial pada siswa masih sangat kurang dan lemah untuk memahaminya. Dalam penelitian ini memfokuskan penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran PKN karena dalam pembelajaran PKN siswa dirasa kurang dalam pemahaman dan implementasi nilai karakter peduli sosial yang masih kurang. Pembelajaran PKN dianggap sulit dan membingungkan oleh siswa, sehingga membutuhkan inovasi metode pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi.

Tujuan peneliti ini adalah : Untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial siswa kelas V di MIN 7 Ponorogo, Untuk mendeskripsikan dan menganalisa faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V di MIN 7 Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dalam bentuk uraian, dan pengambilan kesimpulan berdasarkan data yang disajikan. Dari hasil penelitian, langkah pembelajaran metode *role playing* meliputi persiapan, inti, evaluasi, dan penutup. Penggunaan metode ini juga mampu menanamkan nilai karakter peduli sosial.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial adalah penentuan materi, penentuan peran, pengamat, kemudian menyusun perencanaan dilanjutkan praktek dan evaluasi. Penggunaan metode ini dapat memunculkan nilai karakter peduli sosial pada siswa yakni penuh kasih sayang, rasa hormat, disiplin, empati, tanggungjawab, kebersamaan, suka memberi maaf, persahabatan, mengucapkan tolong, maaf, dan terimakasih dalam segala hal, dan suka membantu (2) Faktor penghambat yakni waktu yang begitu singkat dimana dalam proses penanaman nilai karakter peduli sosial tidak hanya satu atau dua kali saja tetapi perlu ada pemahaman yang mendalam tentang penanaman karakter peduli sosial tersebut. Individual dan latar belakang siswa. Faktor pendukung nya yakni adanya kolaborasi antara guru dimana dalam proses pembelajarannya juga menggunakan metode *role playing* sehingga siswa mudah menerima dan memahaminya, selain itu antusias dan semangat dari siswa yang memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Karena adanya penerimaan dan rasa ingin tahu siswa yang sangatlah tinggi.



## **BAB I**

### **PENDAHULAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Karakter dapat dibentuk salah satunya dengan pendidikan. Pendidikan merupakan perbuatan fundamental karena pendidikan mengubah dan mengonstruksi perbuatan manusia, karena mendidik itu memanusiakan manusia, karena mendidik itu perbuatan hominisasi dan humanisasi. Perbuatan yang membuat manusia menjadi manusia, sudah selayaknya diakui dan dikatakan sebagai perbuatan fundamental. Karena dengan hal itu manusia akan tetap memiliki budi pekerti yang luhur ketika sudah ditanamkan dari semenjak muda. Pendidikan karakter mengarahkan pada cara berpikir dan perilaku dari siswa yang nantinya akan menjadi tulang punggung bangsa. Karakter termanifestasi dalam sifat dan perbuatan untuk selaras dengan budaya bangsa Indonesia yang selama ini telah melekat. Pengaruh modernisasi dan globalisasi yang memberikan banyak warna dalam kehidupan remaja memang harus dibentengi dengan pembelajaran karakter.

Boleh dikatakan bahwa pendidikan karakter adalah usaha untuk penanaman nilai-nilai pada siswa melalui berbagai macam cara untuk menjadikan mereka sebagai individu yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Implementasi dari pendidikan karakter di Indonesia bersumber pada Pancasila yang selama ini menjadi dasar penting. Adapun pengembangan dari pendidikan karakter dipandu dengan buku dari pemerintah, yang selanjutnya diolah lebih mendalam oleh sekolah masing-masing yang menguasai keadaan secara langsung. Maka dari itu, tidak mengherankan jika implementasi pendidikan karakter di tiap-

tiap sekolah memiliki wacana dan praktik yang berbeda-beda karena keadaan di tiap sekolah juga berbeda. Pendidikan karakter menurut Ki Hadjar Dewantara dapat ditempuh

dengan sistem trisentra yaitu tiga tempat pergaulan yang menjadi pusat pendidikan. Di dalam kehidupan anak-anak ada tiga tempat pergaulan yang menjadi pusat pendidikan yang amat penting baginya yaitu alam keluarga, alam perguruan, dan alam pergerakan pemuda. Pertama, pendidikan akan sempurna apabila tidak hanya disandarkan pada sikap dan tenaga si pendidik, akan tetapi juga harus beserta suasana yang sesuai dengan maksud pendidikan. Kemudian yang kedua yaitu menghidupkan, menambah dan menggembirakan perasaan kesosialan tidak akan terlaksanakan jika tidak didahului pendidikan diri (pendidikan individual) karena inilah dasar pendidikan budi pekerti yang akan dapat menimbulkan rasa kemasyarakatan dan rasa kesosialan.<sup>1</sup>

Pendidikan karakter memiliki peranan penting dalam prestasi belajar dibanding kan dengan kecerdasan emosi. Karena karakter yang kuat akan mendorong peserta didik memiliki motivasi intrinsik yang kuat sehingga memiliki pengaruh pada prestasi belajar. Tidak hanya motivasi intrinsik, akan tetapi nilai karakter disiplin, percaya diri dan mandiri mempengaruhi prestasi belajar bagi peserta didik tidak hanya pada lingkungan sekolah, pada proses pembelajaran yang mengandung pendidikan karakter dapat meningkatkan prestasi belajar. Keberhasilan pendidikan tidak hanya dilihat dari dihasilkannya anak-anak yang cerdas secara kognitif, tetapi memiliki karakter yang mulia. Dengan pembentukan karakter diperlukan melalui proses pendidikan di sekolah. Karakter pada seseorang tidak begitu saja terbentuk, karakter seseorang akan terbentuk jika lingkungan pembentukan karakter memenuhi dengan rentang waktu yang cukup lama untuk membentuk karakter yang baik. Lingkungan yang baik dalam hal ini keluarga, sekolah, masyarakat dan negara.

---

<sup>1</sup> Agam Ibnu Asa, "Pendidikan Karakter Menurut KI Hadjar Dewantara dan Driyakara", *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2 (Oktober, 2019), 96



Pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilakukan pada kegiatan pembelajaran disemua mata pelajaran di tingkat SD sampai SMA. Tentu saja pelaksanaan pendidikan karakter seharusnya disesuaikan dengan usia peserta didik. Dengan pemberian pembelajaran yang tepat, pendidikan karakter tersebut diharapkan mampu menghasilkan sesuatu bekal yang bermanfaat bagi peserta didik. Pendidikan karakter akan efektif jika sekolah mengedepankan nilai-nilai karakter utama dalam pembentukan karakter. Nilai-nilai karakter ini tidak hanya dapat mengefektifkan pendidikan karakter sekolah, tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Karakter merupakan watak yang berisi nilai-nilai yang terbentuk dari nilai-nilai sosial sesuai dengan tahap perkembangan hidup seseorang. Peserta didik yang memiliki karakter yang baik akan memberikan manfaat baik bagi akademiknya, *soft skill* dan mental positif untuk dirinya dan lingkungan sekitarnya.<sup>1</sup>

Arti penting dari Pendidikan karakter adalah mengoptimalkan muatan-muatan karakter yang baik dan positif (baik sifat, sikap, dan perilaku budi luhur, akhlak mulia) yang menjadi pegangan kuat dan modal dasar pengembangan individu dan bangsa nantinya. Dunia barat pun sudah sejak lama menyadari betapa ilmu pengetahuan tanpa karakter menjadi tidak berarti. Sedangkan pendidikan karakter melalui sekolah, tidak semata-mata pembelajaran pengetahuan semata, tetapi lebih dari itu, yaitu penanaman moral, nilai-nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur. Pemberian penghargaan (*prizing*) kepada yang berprestasi dan hukuman kepada yang melanggar, menumbuhkan (*cherising*) nilai-nilai yang baik dan sebaliknya mengecam dan mencegah (*discowaging*) berlakunya nilai-nilai yang buruk. Selanjutnya menerapkan penanaman berdasarkan karakter (*characterbase education*) dengan menerapkan ke dalam setiap pelajaran yang ada disamping mata pelajaran khusus untuk mendidik karakter, seperti

---

<sup>1</sup> Rosaria Irjanti dan Farid Agus Setiawan, "Pengaruh Nilai -Nilai Karakter Terhadap Prestasibelajar Di Sdit Salman Al Fa Risi", *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 (April, 2018),55.

pelajaran agama, sejarah, moral pancasila dan kebudayaan asli bangsa Indonesia.<sup>2</sup>

Adanya ketidakmampuan seorang guru dalam penggunaan strategi maupun strategi pembelajaran yang aktif dalam sebuah kegiatan belajar mengajar akan membuat pembelajaran cenderung membosankan dan minat belajar siswa berkurang yang nanti pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal dan mengecewakan. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan pembelajaran kurang efektif dan membosankan. Pemilihan metode yang tepat dapat berdampak pada ketercapaiannya tujuan pembelajaran baik secara khusus perbidang maupun tujuan pendidikan secara nasional. Metode *role playing* dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam semua mata pelajaran sosial dan memberikan suatu nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. *Role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam *role playing* peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Strategi *role playing* dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan menumbuhkan semangat dan kepekaan siswa terhadap lingkungan dan sesama, khususnya pada pelajaran PKN mengingat bahwa inti dari pembelajaran PKN adalah tentang peduli sosial. Penggunaan metode *role playing* tidak saja memberdayakan siswa sebagai subyek sekalipun obyek pembelajaran tetapi juga dapat memicu kreativitas guru sebagai fasilitator dan tutor dalam pembelajaran. Guru tidak hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar tetapi kemampuan untuk merancang

---

<sup>2</sup> Dewi Yuliana, "Pentingnya Pendidikan Karakter Bangsa Guna Merevitalisasi Ketahanan Bangsa", *Udayana Mengabdi*, 2, (2010), 11.

percakapan dialog dan suasana yang tepat agar *role playing* dapat berlangsung sempurna.<sup>3</sup>

Saat ini masih banyak sekali ditemukan siswa yang acuh dan tak acuh terhadap lingkungan disekitar mereka. Banyak siswa yang masih belum paham akan makna pentingnya sosial atau bersosial yang baik dengan lingkungannya. Masih sering ditemukannya penyimpangan sikap, berprilaku, dan tanggung jawab siswa. Disekolah apabila guru menyuruh siswa sikap siswa tidak langsung untuk mengerjakan perintah tersebut tetapi siswa malah membangkan dan menghiraukan perintah yang diperintahkan oleh guru selain itu masih banyak sekali siswa yang belum mempunyai sikap sopan santun atau rasa untuk menghormati orang lain, siswa cenderung seenaknya sendiri dan masih banyak sekali siswa yang berkata kotor terhadap temannya atau orang yang lebih tua. Disini lah peran orangtua dan guru sangatlah penting untuk selalu dan senantiasa mengingatkan dan mengajarkan segala sesuatu yang baik terhadap peserta didik melalui berbagai cara dan pembiasaan-pembiasaan baik didalam proses pembelajarann. Nilai-nilai social skill yang ada dan diterapkan memiliki dampak besar bagi keberhasilan dalam kegiatan pendidikan dan masyarakat. Penggunaan metode *role playing* yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk lebih memhami lagi karakter- karakter yang ada.<sup>4</sup> Sekolah mengharapkan siswa memiliki karakter peduli sosial yang sangat tinggi sebagai contoh siswa dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah, mematuhi peraturan disekolah, membantu teman saat membutuhkan bantuan di lingkungan sekolah, menjaga nama baik sekolah.

---

<sup>3</sup> Moh. Miftahul Arif, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Studi Multi Kasus Di The Naff Elementary School Kediri Dan MI Manba’ul Afkar Sendang Banyakan Kediri”, *Dinamika Penelitian*, 1, (Juli, 2016),99.

<sup>4</sup> Zakariyah, Anik. Abdulloh Hamid, “Kolaborasi Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online Di Rumah”, *Jurnal Pendidikan*, 1 , (2020)78.

Ada berbagai macam karakter yang dapat ditemukan di sekolah dan setiap sekolah memiliki cara untuk menanamkan nilai-nilai arakter yang berbeda-beda. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas merupakan wadah atau tempat untuk guru menanamkan nilai-nilai karakter agar siswa tidak merasa asing di lingkungannya. Pada saat pembelajaran di dalam kelas guru menyampaikan materi pembelajaran berbeda-beda sehingga tingkat efektifitas serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tidak sama. Sekarang ini justru lulusan-lulusan yang dihasilkan sangat cerdas dari segi ilmu pengetahuan dengan karakter yang kurang baik. Banyak peserta didik yang belum bisa mengendalikan dirinya terkait memanfaatkan waktu untuk hal-hal yang bermanfaat. Banyak yang menggunakan waktu luangnya hanya bermain. Peserta didik sekarang ini banyak yang menyerah dan putus asa. Misalkan ketika mengerjakan soal dan menjumpai soal yang sulit, mereka langsung menyimpulkan bahwa mereka tidak bisa dan lebih memilih mencontek ke teman selain itu ketika ada teman yang sedang kesusahan banyak siswa yang tidak peduli dengan hal ini. Kasus di atas merupakan contoh dari rendahnya karakter yang dimiliki peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti melihat anak kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo dan kenyataan yang ditemui di masyarakat ada satu masalah tentang pembelajaran ada beberapa anak pada saat pembelajaran berlangsung sering mengobrol sendiri, tidak fokus pada pelajaran, jahil terhadap temannya, suka menyepelkan guru pada saat diingatkan. Tetapi, ada juga anak yang tetap memperhatikan guru yang sedang mengajar dan tetap menghargai teman-teman yang juga sama-sama belajar. Saya ingin tahu apa yang bisa mempengaruhi anak dalam proses pembelajaran tetap menghargai guru dan teman-teman lainnya. Disini saya ingin melihat apa yang dapat menanamkan nilai

karakter peduli sosial.<sup>5</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Uwi Matayadi dan Marzuki menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* efektif untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran PKn. Hal ini memberikan suatu indikasi bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn lebih tepat diterapkan daripada pembelajaran PKn yang menggunakan metode *konvensional*. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn berimplikasi terhadap perencanaan dan pengembangan model atau metode pembelajaran. Peserta didik dibimbing untuk menemukan apa makna yang bisa dipetik dari sebuah pembelajaran di kelas untuk kehidupan mereka di masyarakat. Dengan metode *role playing*, maka materi PKn akan menjadi lebih kontekstual dan lebih konkrit.<sup>6</sup>

Dari studi kasus tersebut terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang digunakan dapat juga menanamkan nilai karakter pancasila pada anak. Selanjutnya pada observasi yang saya lakukan ketika magang di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo saya menemukan ada beberapa anak yang karakter peduli sosial masih sangat kurang. Saya ingin mengetahui apakah hal tersebut terjadi karena adanya kebiasaan-kebiasaan di lingkungannya atau karena faktor lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah saya lakukan pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo bahwa saya ingin melihat seberapa pengaruhnya penggunaan metode *role playing* untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial. Berdasarkan kesimpulan dari latar belakang diatas penulis mengambil judul penelitian “Pengaruh Metode *Role Playing* untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.”

## **B. Fokus Masalah**

---

<sup>5</sup> 8 Oktober 2020, 09.00-10.00 WIB

<sup>6</sup> Uwi Martayadi, Marzuki, “Keefektifan metode *role playing* untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”, *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, Volume 6, No 1, (Maret 2019), 13-21.

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan metode *role playing* untuk penanaman karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V di MIN 7 Ponorogo ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V di MIN 7 Ponorogo ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan metode *role playing* dalam penanaman nilai karakter peduli sosial siswa kelas V di MIN 7 Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V di MIN 7 Ponorogo.

### **E. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat manfaat penelitian yang dikelompokkan menjadi dua yakni manfaat penelitian dari segi teoritis dan manfaat penelitian dari segi praktis, berikut manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai berikut :



- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pedoman untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengajaran kepada anak tentang sikap dan penanaman karakter peduli sosial terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pendidikan karakter dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai salah satu referensi metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

### c. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi, pengetahuan, pedoman atau acuan penulis untuk mengembangkan sebuah penelitian.

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan penulis akan memberikan gambaran pokok yang akan diuraikan secara rinci pada bab berikutnya. Adapun hasil dari kajian ini, dituangkan dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan sistematika pembahasan bab-bab yang membahas masalah yang telah tertuang dalam rumusan masalah. Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah dan memberikan gambaran terhadap maksud yang terkandung dalam skripsi ini. Untuk lebih lengkapnya mulai dari bagian awal hingga bagian akhir dapat dipaparkan sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah yang memaparkan tentang kegelisahan peneliti. Fokus penelitian sebagai batasan masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah berupa pertanyaan yang akan menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian merupakan tujuan dari penyelesaian masalah. Manfaat penelitian, dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca. Sistematika pembahasan yang dapat memberikan gambaran pokok yang akan diuraikan secara rinci pada bab berikutnya.

BAB II, Telaah Penelitian Terdahulu dan Kajian Teori yakni untuk mengetahui kerangka acuan teori terdahulu yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian yaitu tentang penggunaan metode *role playing*, penanaman nilai karakter peduli sosial.

BAB III, Membahas tentang Metode Penelitian meliputi pendekatan dan jenis pendekatan, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahapan-tahapan penelitian.

BAB IV, Temuan Penelitian meliputi: Deskripsi data umum dan Deskripsi data khusus, dalam bab ini berisi tentang paparan data hasil penelitian di lapangan.

BAB V, Pembahasan, temuan penelitian yang memaparkan hasil analisis peneliti. Analisis dilakukan dengan cara membaca data penelitian dengan menggunakan teori-teori yang dipaparkan di Bab II.

BAB VI, Penutup bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi yang penulis susun, di dalamnya menguraikan tentang kesimpulan sebagai jawaban dari pokok permasalahan dan saran-saran yang terkait dengan penelitian.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Disamping menggunakan buku-buku atau referensi yang relevan, peneliti juga melihat dan mempelajari hasil penelitian terdahulu agar nantinya tidak terjadi kesamaan dan juga sebagai acuan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Prasetyo yang diajukan sebagai skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan PGMI di Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pengaruh penggunaan metode pembelajaran Role playing dalam pembelajaran pada siswa MI. Implementasi ini berdampak positif terhadap siswa. Baik dalam hal rasa ingin tahu, demokratis, kreatif, mandiri, toleransi, semangat kerja keras. Hal ini tidak saja tercermin pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, namun berkesinambungan baik dalam lingkungan sekolah pada waktu proses belajar mengajar berlangsung.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan peneliti yang dilakukan oleh Agung Prasetyo adalah sama-sama meneliti terkait dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat memberikan pengaruh positif meningkatkan motivasi siswa dan dapat menanamkan karakter pada tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada penerapan dan hasil dari penggunaan metode *role playing*. Peneliti melalui penggunaan metode *role playing* dapat menanamkan nilai karakter peduli sosial, sedangkan Agung Prasetyo melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Perbedaan lainnya pada tempat penelitian, peneliti melakukan penelitian di MIN 7 Ponorogo, sedangkan Agung Prasetyo melakukan penelitian di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian yang dilakukan oleh Mei Pamungkas yang diajukan sebagai skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi PGMI di IAIN

Puwokerto, yang berjudul “*Implementasi Metode Role playing Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil Pada Siswa Kelas II di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokert Barat Kabupaten Banyumas*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi krama inggil di MI Al-Ittihaad Pasir kidul dengan menggunakan tahapan-tahapan sebelum pelaksanaan

pembelajaran berlangsung, sehingga metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat diterapkan dan siswa dapat memahami materi krama inggil. Adapun tahapan-tahapan yang diterapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung yakni tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa jawa materi krama inggil yang dilakukan di MI Al-Ittihaad berhasil memotivasi siswa untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga tercapainya nilai (KKM) dan memudahkan siswa dalam berkomunikasi khususnya bahasa jawa Krama Inggil, selain itu dapat melatih siswa terkait unggah-ungguh atau sopan santun terhadap kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Mei Pamungkas adalah sama-sama meneliti terkait dengan penggunaan metode Role playing dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaannya terletak pada penerapan metode tersebut jika dalam penelitian Mei Pamungkas diterapkan di kelas rendah sedangkan peneliti dalam penelitian ini penggunaan metode *role playing* diterapkan di kelas tinggi. Perbedaan lainnya pada tempat peneliti, peneliti melakukan penelitian di MIN 7 Ponorogo, sedangkan Mei Pamungkas melakukan penelitian di MI Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas.

Penelitian yang dilakukan oleh Jibril Supianto yang diajukan sebagai skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi PGSD di Universitas Muhammadiyah Mataram, yang berjudul "*Efektivitas Metode Role playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Sepakat pada Tema 1 Sub Tema 1 Sekolah Dasar sebelum menggunakan metode Role playing dalam pembelajaran siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 5 siswa dari 12 siswa jika dipersenka menjadi 41,66% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 7 siswa jika di persenkan menjadi 58,33% yang memerlukan remedial. Rendahnya hasil ujian semester pada siswa kelas V

menandakan bahwa pembelajaran yang dilakukan harus diperbaiki.

Perencanaan metode *role playing* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada observasi awal yang sangat menentukan tingkat keberhasilan target yang diharapkan. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar memperhatikan tahapan penerapan metode *role playing*. Tingkat hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* sedikit lebih tinggi yaitu 77,00 daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Role playing* yaitu 74,00 pada materi penyajian data. Penggunaan metode *role playing* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ke 5 subtema 1 kelas V sekolah dasar tahun 2020. Hal ini ditunjukkan dengan hasil hipotesis yang dimana  $\geq$  yaitu  $5.269 > 0,351$  pada taraf signifikan 5% maka ( $H_0$ ) di tolak dengan kata lain bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Jibril Supianto adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan metode penelitian jika dalam penelitian Jibril Supianto menggunakan metode penelitian kuantitatif, jika dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan yang lainnya pada tempat penelitian, peneliti melakukan penelitian di MIN 7 Ponorogo, sedangkan Jibril Supianto melakukan penelitian di SDN.

Penelitian yang dilakukan oleh Niwang Tunjung Palupi yang diajukan sebagai skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul "*Metode Role playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta*". Hasil penelitian ini menunjukkan



bahwa kemampuan empati yang dimiliki oleh siswa di kelas VI sangatlah berbeda-beda. Tetapi pada dasarnya setiap anak memiliki kemampuan empati dari usia dini, kemampuan empati anak tunalaras dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*. Peningkatan kemampuan empati anak tunalaras dapat ditandai dengan meningkatnya perilaku empati dari 48,3 pada saat *pre test* kemudian menjadi 63,3 pada saat siklus I, dan menjadi 76,7 pada siklus II dengan kriteria baik. Perubahan perilaku atau kemampuan empati siswa tunalaras dapat ditunjukkan, seperti halnya siswa sudah bersedia bermain dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, siswa patuh terhadap perintah guru dan perilaku siswa yang membuat gaduh sudah mulai berkurang. Sedangkan kemampuan empati siswa meningkat hal tersebut ditunjukkan dari 66,7, pada saat *pre test* kemudian menjadi 80 pada saat siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,7 pada saat siklus II dengan keternagan sangat baik.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Niwang Tanjung adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan metode penelitian, jika dalam penelitian Niwang Tanjung menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek anak tunalaras kelas VI, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu metode observasi, kuesioner, dokumentasi, dan wawancara. Jika dalam penelitian ini penelitian menggunakan metode kualitatif dengan subjek siswa kelas V. Subjek yang lainnya pada tempat penelitian, peneliti melakukan penelitian di MIN 7 Ponorogo, sedangkan Niwang Tanjung melakukan penelitian di SLB E Prayuwana.

Tabel 1.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Asal	Judul Penelitian, Tahun, dan Metode	Rumusan Masalah dan Tujuan	Hasil Penelitian
----	------------------------	-------------------------------------	----------------------------	------------------

	Kampus	Penelitian		
1	Agung Prasetiyo, Institut Agama Islam Negri Tulungagung.	“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung”. Tahun 2020, menggunakan Metode Penelitian kuantitatif.	<p>Rumusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Adakah pengaruh metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar peserta didik.</li> <li>Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar</li> </ol> <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar</li> <li>Untuk</li> </ol>	<p>Penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berbagai aspek baik rasa ingin tahu, sikap percaya diri, toleransi, dan kreatif.</p>

			menjelaskan besar pengaruh penggunaan metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar	
2	Mei Pamungkas, Institut Agama Islam Negri Purwokerto.	Implementasi Metode <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Krama Inggil Pada Siswa Kelas II di MI Al- Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokert Barat Kabupaten Banyumas". Tahun 2020, menggunakan metode penelitian kualitatif	Rumusan :  1. Bagaiman a penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelaja ran bahasa jawa krama inggil.  Tujuan :  1. Untuk mengetah ui bagaiaman a proses implement asi metode	Dengan penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran bahasa jawa siswa semakin antusias dan lebih memahami pembelajaran bahasa jawa materi krama inggil.

			<p><i>role playing</i> dalam pembelajaran bahasa jawa krama inggil</p>	
3	Jibril Supianto, Universitas Muhammadiyah Mataraman	<p>“Efektivitas Metode <i>Role playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar”. Tahun 2021, menggunakan metode penelitian <i>Eksperimen</i></p>	<p>Rumusan :</p> <p>1. Bagaimana efektivitas metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa</p> <p>Tujuan:</p> <p>1. Untuk mengetahui efektivitas metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa</p>	<p>Penggunaan metode <i>role playing</i> yang sesuai dengan tahapan dan sesuai dengan materi yang diajarkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> .</p>
4	Niwang	“Metode <i>Role</i>	Rumusan	Metode <i>role</i>

	<p>Tanjung Palupi, Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p><i>playing</i> Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta". Tahun 2016, menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas.</p>	<p>Masalah :</p> <p>1. Bagaimana proses dan hasil penerapan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta?</p> <p>Tujuan :</p> <p>1. Untuk meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana Yogyakarta dengan penerapan metode <i>role playing</i></p>	<p><i>playing</i> yang diterapkan mampu meningkatkan pengembangan perilaku pribadi dan sosial serta mampu meningkatkan kemampuan empati anak</p>
--	--	--	--

## **B. Kajian Teori**

### **1. Metode Pembelajaran *Role Playing***

Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Metode pembelajaran mempermudah proses kegiatan belajar-mengajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui seberapa banyak cara yang digunakan didalam mengajar. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dibantu oleh guru sebagai fasilitator ataupun pembimbing. Secara keseluruhan metode pembelajaran akan memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa di sekolah, guru sangat dituntut untuk mampu dalam menggunakan metode pembelajaran, banyaknya metode pembelajaran yang dikuasai dan dimiliki seorang



guru akan mempermudah dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, hal ini didasari pada rumusan metode pembelajaran itu sendiri. Metode pembelajaran mengacu pada tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.<sup>7</sup> Metode *role playing* , arti *role* secara harifah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing* ) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing* , menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan dari metode ini yakni melalui penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk

---

<sup>7</sup> Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 2017,54.

memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta aktif. Metode *role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, memupuk rasa tanggungjawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa, kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dalam gerakan-gerakan serta pengucapan yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan peranannya pun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.

Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode *role playing* yakni penjelasan umum yaitu guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *role playing* serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian menentukan pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan cerita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (*main*), diskusi dan penilaian yang dilakukan *observer*, kelompok bermain peran ulang, kelompok *observer* melakukan diskusi ulang, terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan. Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak

dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Metode role playing atau bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran didalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Langkah-langkah pelaksanaan metode role playing, adalah sebagai berikut :

- a. Menghangatkan suasana dan motivasi peserta didik
- b. Memilih peran
- c. Menyusun tahap-tahap peran
- d. Menyiapkan pengamat
- e. Pemeranan
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Pemeranan ulang
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua
- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Adapun kelebihan dan kelemahan metode role playing adalah sebagai berikut :

---

<sup>8</sup> Ismawati Alidha, Atep Sujana, Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya", *Jurnal Pena Ilmiah*, 2016

## 1) Kelebihan

Kelebihan metode role playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- d. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Dosamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dikenang
- e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- h. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan

dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja

## 2) Kelemahan

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna. Semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode role playing dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan/ Kelemahan metode role playing antara lain:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak-pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- d. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- e. Tidak semua materi peajaran dapat disajikan melalui metode ini.<sup>9</sup>

## 2. Nilai Karakter Peduli Sosial

Secara umum, cakupan pengertian nilai itu tak terbatas. Maksudnya, segala sesuatu yang ada dalam alam raya ini bernilai, yang dalam filsafat Pendidikan dikenal dengan istilah aksiologi. Dalam Ensiklopedia Britanica disebutkan bahwa nilai itu merupakan suatu penerapan atau suatu kualitas objek yang menyangkut suatu

---

<sup>9</sup> Syifa S. Mukrimaa, 53 Metode Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Bumi Siliwangi, 2014), 147

jenis apresiasi.<sup>10</sup> Nilai atau “value” termasuk bidang kajian filsafat. Persoalan-persoalan tentang nilai dibahas dan dipelajari salah satu cabang filsafat yaitu Filsafat Nilai (*Axiologi, Theory of Value*). Filsafat sering juga diartikan sebagai ilmu tentang nilai-nilai. Istilah nilai di dalam bidang filsafat dipakai untuk menunjuk kata benda abstrak yang artinya “keberhargaan” (*worth*) atau “kebaikan” (*goodness*), dan kata kerja yang artinya suatu tindakan kejiwaan tertentu dalam menilai atau melakukan penilaian.

System merupakan suatu himpunan gagasan atau prinsip-prinsip yang saling bertautan, yang bergabung menjadi keseluruhan. Terkait dengan itu, nilai yang merupakan norma tertentu mengatur ketertiban kehidupan social. Karena manusia, sebagai makhluk budaya dan makhluk social, selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Maka manusia dalam proses interaksinya harus berpedoman pada nilai-nilai kehidupan social yang terbina dengan baik dan selaras. Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik suatu pengertian bahwa nilai akan selalu muncul apabila manusia mengadakan hubungan social atau bermasyarakat dengan manusia lain. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan manusia lain. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh aliran progresivisme bahwa masyarakat menjadi wadah nilai-nilai.

Karakter adalah pendidikan akhlak yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan. Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi tiga komponen pengetahuan, kesadaran dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Lebih lanjut

---

<sup>10</sup> Jalaludin, Abdullah, *Filsafat Pendidikan: Manusia, Filsafat, Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)116.



dijelaskan bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak, tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Kemerosotan nilai-nilai moral, merebaknya ketidakadilan, tipisnya rasa solidaritas telah terjadi dalam lembaga pendidikan kita. Sehingga pendidikan dan pengembangan karakter dirasa sangat penting untuk dilaksanakan. Pendidikan karakter yang diterapkan dalam lembaga pendidikan bisa menjadi salah satu sarana pembudayaan dan pemanusiaan. Kita ingin menciptakan sebuah lingkungan hidup yang menghargai hidup manusia, menghargai keutuhan dan keunikan ciptaan, serta menghasilkan sosok pribadi yang memiliki kemampuan intelektual dan moral yang seimbang sehingga masyarakat akan menjadi semakin manusiawi. Pendidikan karakter bukan sekedar memiliki dimensi integratif, dalam arti

menguatkan moral intelektual anak didik sehingga menjadi pribadi yang kokoh dan tahan uji, melainkan juga bersifat kuratif baik secara personal maupun sosial. Pendidikan karakter bisa menjadi salah satu sarana penyembuh penyakit sosial. Pendidikan karakter menjadi sebuah jalan keluar bagi proses perbaikan dalam masyarakat kita .<sup>11</sup>

Peduli sosial adalah tindakan untuk peduli pada lingkungan sosial disekitarnya sehingga menjadikan siswa selalu tergerak untuk membantu orang lain yang membutuhkan. Peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Dengan peduli sosial siswa tidak hanya memiliki pemahaman tentang pentingnya tolong menolong akan tetapi mampu melakukan aksi saling tolong-menolong kepada sesama yang membutuhkan.

Praktik penguatan karakter rasa ingin dan peduli sosial tahu harus disertai dengan model pembelajaran yang tepat. Sehingga karakter tersebut secara bertahap atau bersamaan terimplementasi dalam perilaku siswa. Untuk melihat tumbuhnya rasa ingin tahu, maka diperlukan beberapa indikator. Rasa ingin tahu dapat dilihat dengan munculnya beberapa perilaku siswa berupa (1) Menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi materi, (2) Mengajukan pertanyaan tentang objek dan peristiwa. (3) Memperlihatkan minat pada hasil percobaan. Sedangkan peduli sosial dapat dilihat dengan munculnya perilaku siswa berupa (1) Berempati kepada sesama teman kelas, (2) Melakukan aksi sosial, (3) Membangun kerukunan warga

---

<sup>11</sup> Putry Agung, Yukustyas, “Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekas Indonesia Bandar Lampung”, *Jurnal Cakrasana-Pendidikan Anak Usia Dini*, (2018),89.

kelas. Karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial menjadi penting untuk dikembangkan oleh guru kepada siswa. Diharapkan dengan munculnya kedua karakter tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mempelajari dan memecahkan masalah. Serta membentuk manusia yang dapat berkembang mengikuti perkembangan jaman yang semakin dinamis tanpa terjebak didalam kompleksitas dinamika masyarakat modern.<sup>12</sup>

Setiap manusia pasti membutuhkan manusia lain untuk berinteraksi. Oleh sebab itu manusia disebut makhluk sosial. Makhluk sosial berarti bahwa hidup menyendiri tetapi sebagian besar hidupnya saling ketergantungan, yang pada akhirnya akan tercapai keseimbangan relatif. Sehingga nilai peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Peduli sosial tidak pernah lepas dari kesadaran sosial. Kesadaran sosial adalah kemampuan untuk mamahami arti dari situasi sosial. Hal tersebut sangat tergantung dari bagaimana empati terhadap orang lain. Dengan adanya rasa empati tersebut akan tumbuh perasaan peduli terhadap sesama. Di lingkungan sekolah, sekolah tidak hanya sebagai tempat untuk belajar meningkatkan kemampuan intelektual, akan tetapi juga membantu anak untuk dapat mengembangkan emosi, berbudaya, bermoral, bermasyarakat, dan kemampuan fisiknya. Sekolah memiliki dua fungsi utama yaitu, sebagai instrumen untuk menyalurkan nilai-nilai sosial masyarakat (*to transmit societal values*) dan sebagai agen untuk transformasi social (*to be the agent of social transform*).

Fungsi sekolah sebagai lembaga sosial adalah membentuk manusia sosial yang

---

<sup>12</sup> Achnad Ryan, Zainuddin, Rosyid Al, “Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning”, Jurnal *Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2017,88.

dapat bergaul dengan sesama manusia secara serasi walaupun terdapat unsur perbedaan tingkat sosial ekonominya, perbedaan agama, ras, peradaban, bahasa dan lain sebagainya. Menurut pendapat di atas dapat dikatakan bahwa, sekolah bukan hanya tempat untuk belajar meningkatkan kemampuan intelektual, akan tetapi juga mengembangkan dan memperluas pengalaman sosial anak agar dapat bergaul dengan orang lain di dalam masyarakat. Selain sebagai tempat mengembangkan dan memperluas pengalaman sosial anak, sekolah dapat juga membantu memecahkan masalah-masalah sosial, dengan pendidikan diharapkan berbagai masalah sosial yang dihadapi oleh siswa dapat diatasi dengan pemikiran-pemikiran tingkat intelektual yang tinggi melalui analisis akademis. Di dalam lingkup persekolahan, sikap kepedulian siswa dapat ditunjukkan melalui peduli terhadap siswa lain, guru, dan lingkungan yang berada di sekitar sekolah. Rasa peduli sosial di lingkungan sekolah dapat ditunjukkan dengan perilaku saling membantu, saling menyapa, dan saling menghormati antar warga sekolah. Perilaku ini tidak sebatas pada siswa dengan siswa, atau guru dengan guru, melainkan harus ditunjukkan oleh semua warga sekolah yang termasuk di dalamnya.

Kepedulian sosial sebagai salah satu inti dalam implementasi pendidikan karakter adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.<sup>13</sup> Kepedulian sosial ini merupakan implementasi kesadaran manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sehingga ada sifat saling tergantung antara satu individu dengan individu lain.<sup>14</sup> Sebagai

---

<sup>13</sup> Retno Listyarti, *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan kreatif*, (Jakarta: Esensi, 2012), 67

<sup>14</sup> Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter : Landasan, Pilar dan Implementasi*, (Jakarta: Kencana, 2014), 77

makhluk sosial tentunya manusia akan ikut merasakan penderitaan dan kesulitan orang lain sehingga ada keinginan untuk memberikan pertolongan dan bantuan kepada orang-orang yang kesulitan. Manusia mempunyai rasa empati, rasa merasakan apa yang dirasakan orang lain dan dengan itu tergeraklah hatinya untuk menolong orang lain.<sup>15</sup>

Oleh karena itu pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang suka tolong-menolong. Nilai inti kepedulian sosial dalam pendidikan karakter di Indonesia dapat diturunkan menjadi nilai-nilai turunan yaitu : penuh kasih sayang, perhatian, kebijakan, keadaban, komitmen, keharuan, kegotong royongan, kesantunan, rasa hormat, demokratis, kebijaksanaan, disiplin, empati, kesetaraan, suka memberi maaf, persahabatan, kesahajaan, kedermawanan, kelemah lembut, pandai berterima kasih, pandai bersyukur, suka membantu, suka menghormati, keramah tamahan, kemanusiaan, kerendah hatian, kesetiaan, moderasi, kelembutan hati, kepatuhan, kebersamaan, toleransi dan punya rasa humor.<sup>16</sup>



---

<sup>15</sup> Mohammad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, ( Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 184

<sup>16</sup> Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 138

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Dalam penelitian kualitatif peneliti sebagai human instrument dan dengan teknik pengumpulan data *participant observation* (observasi berperan serta) dan *in depth interview* (wawancara mendalam), maka peneliti harus berinteraksi dengan sumber data. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati.<sup>17</sup>

Alasan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan metode ini sangat tepat untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran terhadap menanamkan nilai karakter anak. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata untuk menggali data dan informasi mengenai penggunaan metode role playing untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo secara mendalam.

#### B. Kehadiran Peneliti

Ciri khas peneliti kualitatif tidak dapat dipisahkan dari pengamatan berperan serta, sebab penelitian ilmiah yang menentukan keseluruhan skenarionya. Peneliti sebagai orang yang melakukan observasi mengamati suatu hal dengan cermat terhadap objek yang di

---

<sup>17</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007)56.

teliti. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung kelapangan.<sup>18</sup> Maka dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, yaitu peneliti sebagai pengumpul data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti sebagai pengamat partisipan yang ingin mengetahui penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo.

### **C. Lokasi Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran umum, informasi akurat tentang berbagai aspek yang berkenaan dengan penelitian ini maka penelitian dilakukan di lokasi Penelitian Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo, Kecamatan Jetis, Kabupaten Ponorogo. Alasan peneliti mengambil tempat penelitian di MIN 7 Ponorogo dikarenakan ditinjau dari segi lokasi sekolah yang strategis dan mudah dijangkau, peneliti juga ingin mengetahui penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial. Selain itu siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo juga dibiasakan memiliki karakter peduli sosial dengan melakukan kegiatan jum'at bersih, kebiasaan 5S(Sambut, Salam, Salim, Senyum, dan Sapa) dan kebiasaan sholat dhuha dan dzuhur secara berjamaah di masjid sekolah. Sekolah juga mewajibkan untuk guru datang sebelum jam 7, begitupun dengan siswa agar datang ke sekolah sebelum bel masuk di mulai. Di bidang akademik siswa juga sering mengikuti perlombaan akademis maupun non akademis baik tingkat kabupaten ataupun provinsi, selain itu menurut informasi yang peneliti dapatkan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo juga masih jarang dijadikan tempat untuk melakukan penelitian.

### **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian merupakan salah satu bagian penting dalam

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R &D* (Bandung: Alfabeta, 2009), 223

penelitian. Yang dimaksud dengan sumber data adalah dimana data tersebut diperoleh.<sup>19</sup> Adapun sumber data yang peneliti gunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Adapun yang dimaksud dengan data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan dari sumber asli oleh orang yang melakukan penelitian. Data asli yang diperoleh peneliti berdasarkan observasi dan wawancara. Sumber data primer yang peneliti gunakan adalah 5 orang siswa kelas V dan semua guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder dikenal sebagai pendukung atau pelengkap data utama. Sumber data pendukung atau pelengkap yaitu dokumentasi, dan teori dalam buku. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata dan tindakan-tindakan. Maksud dari kata-kata disini adalah kata-kata yang bersumber dari hasil wawancara kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa yang mengikuti pembelajaran terkait penggunaan metode pembelajaran Role playing untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial. Sedangkan tindakan-tindakan yang dimaksud bersumber dari hasil observasi terhadap siswa yang telah melaksanakan pembelajaran PKN dengan metode pembelajaran Role playing

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa

---

<sup>19</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 129.



mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi tanda data yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sebagai sumber, dan berbagai data. Ada macam-macam cara teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan triangulasi. Berikut uraian beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>20</sup> Observasi juga sering dikatakan sebagai kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indra.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan untuk mengamati pelaksanaan penanaman nilai karakter peduli sosial melalui kegiatan pembelajaran PKN dengan metode *role playing*, faktor pendukung dan penghambat kegiatan pembelajaran, dan nilai-nilai karakter peduli sosial yang ada dalam penggunaan metode Role playing di MIN 7 Ponorogo.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>22</sup> Proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi dan keterangan-keterangan yang disampaikan.<sup>23</sup> Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 87

<sup>21</sup> *Ibid*, 146.

<sup>22</sup> *Ibid*, 316.

<sup>23</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 70

diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Wawancara akan dilakukan pada sebagian anggota warga di sekolah seperti guru kelas V, dan siswa yang mengikuti pembelajaran PKN untuk menggali informasi terkait penanaman nilai karakter peduli sosial menggunakan metode pembelajaran Role playing dalam pembelajaran PKN di kelas V MIN 7 Ponorogo.

Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian yaitu wawancara semi terstruktur agar memberi peluang peneliti supaya bisa mengeksplorasi lebih dalam jawaban narasumber atas pertanyaan yang diajukan. Dalam masa pandemi wawancara dapat dilakukan dengan datang langsung di sekolah. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada 5 siswa kelas V dan semua guru di kelas V guna untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai penggunaan metode role playing untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial pada siswa. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara yang telah disusun sesuai dengan kebutuhan lapangan.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.<sup>24</sup> Data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, atau rapat dan sebagainya dapat termuat dalam dokumentasi.<sup>25</sup> Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data tambahan yang digunakan untuk melengkapi hasil penelitian. Selain itu dapat digunakan sebagai bukti atas laporan yang dibuat.

Data dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi:

##### a. Sejarah berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

---

<sup>24</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 90

<sup>25</sup> Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 236.

- b. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo
- c. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo
- d. Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data adalah proses analisis kualitatif yang mendasar adanya hubungan semantik antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>26</sup> Proses analisis data dalam penelitian ini antara lain :

- a. Analisis Data Sebelum di Lapangan

Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap dan hasil studi pendahuluan atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus masalah. Namun, fokus masalah dalam penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan.<sup>27</sup> Dalam penelitian ini peneliti melakukan kunjungan ke MIN 7 Ponorogo, untuk melakukan observasi dan wawancara awal dengan guru. Akan tetapi,

---

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 333.

<sup>27</sup> Ibid., 334

observasi dan wawancara yang dilakukan belum terfokus pada fokus masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

b. Analisis Data Selama di Lapangan

Peneliti menggunakan model Miles and Huberman untuk menganalisis data selama di lapangan. Menurut Miles dan Huberman aktivitas dalam analisis ada 3, yaitu : *Reduction* data, *display* data, dan *conclusion drawing/verification*<sup>28</sup>

1. *Reduction* Data (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Reduksi tidak perlu diartikan sebagai kuantifikasi data. Data yang telah diperoleh dari lapangan sangat banyak dan masih rumit, maka perlu dilakukan reduksi (merangkum dan meringkas). Sehingga dapat diperoleh data yang benar-benar penting dan dibutuhkan. Karena semakin lama penelitian yang dilakukan, maka data yang diperoleh juga semakin banyak. Maka reduksi data ini diperlukan untuk memilih-memilih data mana yang dibutuhkan dan data mana yang tidak dibutuhkan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data- data hasil wawancara dan dokumentasi. Setelah seluruh data terkumpul, data-data yang masih umum dipilih dan difokuskan sesuai dengan ruusan masalah tentang penggunaan metode role playing untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial.

---

<sup>28</sup> Ibid., 334

## 2. *Display Data* (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya setelah mereduksi data, yaitu penyajian data atau data display.<sup>29</sup> Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaring, dan bagan. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay atau menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah selanjutnya.

Dengan mendisplay data (penyajian data) akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami. Setelah data penggunaan metode *role playing* terhadap penanaman nilai karakter peduli sosial direduksi, maka selanjutnya peneliti akan melanjutkan data dalam bentuk naratif dari sekumpulan informasi yang berasal dari hasil reduksi data. Penyajian data dalam bentuk naratif tersebut mempermudah peneliti dalam memahami masalah yang terjadi di lapangan.

## 3. Menarik Kesimpulan atau Verifikasi

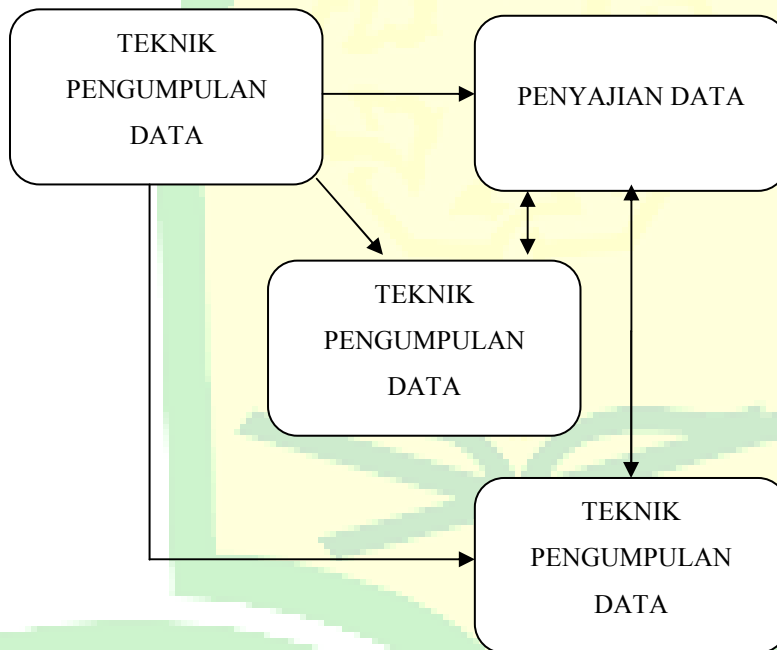
Setelah menyajikan data, maka langkah selanjutnya menurut

---

<sup>29</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 249.

Miles & Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif temuan baru yang berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan peneliti sejak awal. Penarikan kesimpulan merupakan hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.

Gambar : Kegiatan Analisis Data



### G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Uji keabsahan dalam penelitian ini dilakukan dengan uji kredibilitas atau uji kepercayaan data. Kredibilitas merupakan kriteria untuk memenuhi nilai kebenaran dari data dan informasi yang dikumpulkan.<sup>30</sup> Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti akan menggunakan

<sup>30</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2016), 368

trigulasi sumber. Trigulasi sumber yaitu peneliti mencari lebih satu sumber untuk memahami data atau informasi, sehingga akan mendapatkan data yang valid. Dengan demikian penelitian ini dikumpulkan kemudian di klarifikasikan dan ditarik kesimpulan secara induktif

## **H. Tahapan-tahapan Penelitian**

Tahapan-tahapan penelitian ini ada 3 tahapan dan ditambah dengan tahap terakhir penelitian yaitu tahap penulisan laporan hasil penelitian.

### **a. Tahap Pra Lapangan**

Pada tahap ini peneliti sebelum masuk ke lapangan peneliti melakukan tahap pra lapangan untuk melihat situasi dan kondisi yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo. Pada tahap ini peneliti mencari dan melihat suatu permasalahan sebagai topik penelitian. Tahap pra lapangan dilakukan dengan persiapan sebelumnya oleh peneliti.

### **b. Tahap Pekerjaan Lapangan**

Dalam tahap pekerjaan lapangan ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu memahami latar penelitian, persiapan diri, memasuki lapangan dan serta mengumpulkan data yang ada dan diperlukan.

### **c. Tahap Analisis Data**

Tahapan selanjutnya yakni tahapan analisis data, analisis data yang dilakuakn selama proses pengumpulan data dan setelah pengumpulan data selesai dilakukan. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari data yang dikumpulkan tidak kadaluarsa maka analisis data dilakukan secepat mungkin setelah data diperoleh dan juga peneliti mendalami kajian pustaka yang relevan, menemukan sesuatu yan penting dan dapat dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

d. Tahap Penulisan Hasil Laporan penelitian

Tahapan yang terakhir yakni tahapan penulisan hasil laporan di mana data yang sudah tersusun rapi, sudah memiliki pola dan memiliki arti penting kemudian data tersebut ditulis dijadikan hasil laporan penelitian yang pantas diceritakan untuk orang lain.<sup>31</sup>



---

<sup>31</sup> Mustafa Setya Pinton, et al, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Malang, 2020), 21-22.



## **BAB IV**

### **TEMUAN PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Umum**

##### **1. Sejarah Berdiri dan Letak Geografis Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo**

Pada tahun 1978 di dukuh Pandanderek Desa Winong Kec Jetis telah berdiri sebuah Madrasah swasta dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda. Madrasah ini didirikan oleh bpk Drs. H. Imam Mustaqim. Madrasah ini berdiri di tengah-tengah masyarakat yang cukup agamis. Kondisi social ekonomi masyarakat pada umumnya cukup baik. Mata pencaharian masyarakat pada umumnya bidang pertanian dan usaha kecil dan swasta. Mayoritas masyarakat menjalankan agama dengan baik. Minat dan motivasi masyarakat menyekolahkan putra-putrinya cukup tinggi.

Seiring berjalannya waktu tiba-tiba kantor Departemen Agama kabupaten Ponorogo memberikan SK kepada madrasah ini untuk menjadikan madrasah filial. Akhirnya melalui beberapa pertimbangan, maka hasil keputusan dari tokoh masyarakat, maka Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Winong diserahkan kepada Pemerintah (Depag) untuk dijadikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Filial Demangan. Sehingga tepatnya pada tanggal 14 November 1997 sesuai Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 773 Tahun 1997 resmi menjadi “MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI WINONG”.

Kemudian dengan diterimanya salinan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 673 Tahun 2016 Tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Di Provinsi Jawa Timur maka mulai tanggal 21 Agustus 2017 resmi menjadi “MIN 7 PONOROGO”

##### **2. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo**

- a. Visi Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

***“TERWUJUDNYA PESERTA DIDIK YANG ISLAMI, BERKUALITAS  
DAN PEDULI LINGKUNGAN.”***

Adapun indikator dari visi tersebut adalah :

1. Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari.
  2. Memiliki daya saing dalam prestasi Ujian Nasional
  3. Memiliki daya saing dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi
  4. Memiliki daya saing dalam prestasi Olimpiade matematika, IPA dan prestasi seni dan olah raga
  5. Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan
  6. Memiliki kemandirian, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sehingga tercipta suasana belajar kondusif
- b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo
1. Melaksanakan pembelajaran dengan mengedepankan kemampuan peserta didik melalui pengenalan agama, pengetahuan dan teknologi.
  2. Melaksanakan pengamalan ajaran islam dengan baik, tertib dan disiplin
  3. Membiasakan sambut salam, salim, senyum dan sapa
  4. Meningkatkan pembiasaan bersuci, shalat berjamaah dan membaca al-Qur'an
  5. Menanamkan karakter yang baik berbudi pekerti luhur, sopan santun, berbudaya dan terampil
  6. Melaksanakan pembelajaran yang kondusif
  7. Mengadakan serta memanfaatkan jam tambahan pembelajaran
  8. Mengadakan jam tambahan Extra kurikuler

Bertolak dari visi dan indikator-indikator tersebut di atas maka merumuskan misinya adalah sebagai berikut:

1. Membina, mendidik dan membimbing murid tata cara beribadah kepada Allah dengan benar
2. Memberikan pengajaran yang sesuai dengan kurikulum
3. Memberikan pelayanan prima kepada murid, guru dan masyarakat
4. Membantu siswa dalam menggali dan mengembangkan potensi, bakat dan minatnya serta membekali pengetahuan kecakapan hidup (life skill) kepada murid
5. Membimbing murid untuk selalu bersikap disiplin, sopan, santun, tenggang rasa, peduli terhadap lingkungan dan bertanggung jawab
6. Memberikan bimbingan dan pelatihan kepemimpinan kepada murid

### 3. Sarana Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Ponorogo

#### a) Tanah Yang Dimiliki

Luas Tanah seluruhnya(m<sup>2</sup>) : 790 m<sup>2</sup>

Tanah Menurut Sumber( m<sup>2</sup>)

Tabel 1.2 : Status kepemilikan tanah MIN 7 Ponorogo

Sumber Tanah	Status Kepemilikan		Sudah digunakan (m <sup>2</sup> )	Belum digunakan (m <sup>2</sup> )
	Sudah Sertifikat	Belum Sertifikat		
Pemerintah				
Wakaf	V		580	210
Pinjam/Sewa				

#### 4. Keadaan Guru dan Siswa

a. Sumber Daya Manusia MIN 7 Ponorogo

1) Data Tenaga Pendidik MIN 7 Ponorogo

Tabel 1.3 : Data Tenaga Pendidik MIN 7 Ponorogo

PNS			GTT			PTT			JmlKes eluruh an
L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	
6	10	16	-	-	0	2	3	5	21

No	Nama	Tugas	Ijazah	Alamat
1	SYAMSUL HUDA, S.Ag	Kamad	S1	Turi Jetis Ponorogo
2	SIHMIYATI, M.SI	Guru Kelas	S 2	Jenangan Ponorogo
3	HADI SUROTO, M.Pd.I	Guru Kelas	S 2	Babadan Ponorogo
4	ANI YULIATI, S.Pd.I	Guru PAI	S 1	Siman Ponorogo
5	SITI MASRIFAH, S.Pd	Guru Kelas	S 1	Siman Ponorogo
6	ZUBAIDAH RAHAYU, M.Pd.I	Guru Kelas	S 2	Mlarak Ponorogo
7	ARIF SUWITO, S.Pd.I	Guru Kelas	S1	Mlarak Ponorogo
8	IDA MU'AWANAH, S.Pd.I	Guru PAI	S1	Babadan Ponorogo
9	NANIK SUPRIYANTI, S.Pd.I	Guru Kelas	S1	Siman Ponorogo
10	ZAENAL ABIDIN, S.Pd	Guru PJOK	S1	Babadan Ponorogo

11	SUUD MUNAHAROH, S.Pd.I	Guru Kelas	S1	Siman Ponorogo
12	TRI KASIATI, S.Pd	Guru Kelas	S1	Ponorogo
13	SIDIK PURNOMO, S.Pd	Guru Kelas	S1	Siman Ponorogo
14	SETIONO. S.Pd	Guru Kelas	S1	Sambit Ponorogo
15	AMIRUL WATI, M.Pd	Guru Kelas	S2	Siman Ponorogo
16	PURWATI, S.Pd.I	Pengadmini strasi	S1	Siman Ponorogo
17	AFIF NASY'ATUL WARDAH, S.Pd.I	Operator	S1	Jetis Ponorogo
18	KHOIRUROHMATIN, S.Pd	PERPUSTA KAAAN	S1	Balong Ponorogo
19	JOKO TRIONO	PESURUH	SLT A	Jetis Ponorogo
20	ADHITIYA PUTRA SATRIA	SATPAM	SLT A	Jetis Ponorogo
21	SANTIYONINGSIH	PERPUSTA KAAAN	D3	Jetis Ponorogo

2) Data Siswa MIN 7 Ponorogo

**Tabel 1.4 Data Siswa MIN 7 Ponorogo**

NO	Kelas	L	P	JUMLAH
1.	Kelas 1 Al Malik	12	11	23
2.	Kelas 1 Al Qudus	10	14	24
3.	Kelas 2ArRohman	12	8	20
4.	Kelas 2ArRohim	10	11	21

5.	Kelas 3 Abu Bakar	11	10	21
6	Kelas 3 Umar bin Khottob	12	10	22
7	Kelas 4	13	16	29
8	Kelas 5	13	16	29
9	Kelas 6 Usman bin Affan	11	10	21
10	Kelas 6 Ali bin Abi Thalib	13	10	23
	<b>JUMLAH</b>	<b>122</b>	<b>112</b>	<b>234</b>

Responden yang digunakan kelas V dengan alasan karena peneliti tertarik dengan kelas V di MIN 7 Ponorogo karena berdasarkan observasi pada saat magang I dan magang II peneliti menemukan beberapa keunikam yang berbeda dari kelas lain sehingga peneliti ingin melakukan penelitian di kelas tersebut

## **B. Deskripsi Data Khusus**

### **1. Observasi**

Sebelum peneliti melaksanakan proses wawancara mendalam terhadap siswa dan guru peneliti melaksanakan observasi terhadap penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial. Berikut hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di MIN 7 Ponorogo.

## **DESKRIPSI KEGIATAN PENGUMPULAN DATA MELALUI OBSERVASI**

Kode : O. G1

Indikator : Pembelajaran dengan metode *role playing*

Waktu Observasi : 8 Oktober 2020

No	Sub Indikator	Ya	Tidak
1	<b>Berempati</b> Guru akan memarahi siswa jika sering membuat kegaduhan dan mengganggu teman lainnya		√
2	Guru selalu mendampingi dan memberikan pengarahan kepada siswa pada saat siswa tidak paham pada saat proses pembelajaran berlangsung	√	
3	Metode role playing yang digunakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi	√	
4	<b>Berdampak positif</b> Nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan dapat di Implementasikan dalam kehidupan sehari-hari	√	
5	<b>Berinteraksi secara aktif dan tidak merugikan orang lain</b> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
6	Guru membiasakan anak untuk tetap saling menghormati satu sama lain	√	
7	<b>Mendisiplinkan siswa dengan cara mengingatkan mereka hal-hal kecil</b> Mengingatkan siswa untuk merapikan diri dan sekitar tempat duduk agar siswa terlihat siap untuk menerima pembelajaran		√
8	<b>Ketrampilan dalam menerapkan metode pembelajaran</b> Metode pembelajaran yang digunakan tidak hanya satu jenis saja	√	
10	<b>Pembiasaan siswa yang sesuai dengan realita</b> Memberikan contoh nyata kepada siswa agar dpat	√	

	diterapkan dalam kehidupan sehari-hari		
11	<b>Mendampingi siswa memecahkan masalah</b> Guru membiasakan siswa untuk mencari solusi sendiri ketika terdapat kesulitan	√	
12	Guru memarahi siswa ketika terlalu aktif dikelas		√
13	<b>Mengubah kebiasaan negatif</b> Guru membiasakan siswa untuk membantu dan menolong teman dalam kondisi apapun	√	
14	Berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang ada	√	

Kode : O. G2

Indikator : Pembelajaran dengan metode *role playing*

Waktu Observasi : 9 Oktober 2020

No	Sub Indikator	Ya	Tidak
1	<b>Berempati</b> Guru akan memarahi siswa jika sering membuat kegaduhan dan mengganggu teman lainnya		√
2	Guru selalu mendampingi dan memberikan pengarahan kepada siswa pada saat siswa tidak paham pada saat proses pembelajaran berlangsung	√	
3	Metode role playing yang digunakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi		
4	<b>Berdampak positif</b> Nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan dapat di Implementasikan dalam kehidupan sehari-hari	√	
5	<b>Berinteraksi secara aktif dan tidak merugikan orang lain</b> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
6	Guru membiasakan anak untuk tetap saling menghormati satu sama lain	√	



	<b>Mendisiplinkan siswa dengan cara mengingatkan mereka hal-hal kecil</b>		
7	Mengingatkan siswa untuk merapikan diri dan sekitar tempat duduk agar siswa terlihat siap untuk menerima pembelajaran		√
	<b>Ketrampilan dalam menerapkan metode pembelajaran</b>		
8	Metode pembelajaran yang digunakan tidak hanya satu jenis saja	√	
	<b>Pembiasaan siswa yang sesuai dengan realita</b>		
10	Memberikan contoh nyata kepada siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	√	
	<b>Mendampingi siswa memecahkan masalah</b>		
11	Guru membiasakan siswa untuk mencari solusi sendiri ketika terdapat kesulitan	√	
12	Guru memarahi siswa ketika terlalu aktif dikelas		√
	<b>Mengubah kebiasaan negatif</b>		
13	Guru membiasakan siswa untuk membantu dan menolong teman dalam kondisi apapun	√	
14	Berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang ada	√	

Kode : O. G3

Indikator : Pembelajaran dengan metode *role playing*

Waktu Observasi : 12 Oktober 2020

No	Sub Indikator	Ya	Tidak
	<b>Berempati</b>		
1	Guru akan memarahi siswa jika sering membuat kegaduhan dan mengganggu teman lainnya		√
2	Guru selalu mendampingi dan memberikan pengarahan kepada siswa pada saat siswa tidak paham pada saat proses pembelajaran berlangsung	√	

3	Metode role playing yang digunakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi	√	
4	<b>Berdampak positif</b> Nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan dapat di Implementasikan dalam kehidupan sehari-hari	√	
5	<b>Berinteraksi secara aktif dan tidak merugikan orang lain</b> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
6	Guru membiasakan anak untuk tetap saling menghormati satu sama lain	√	
7	<b>Mendisiplinkan siswa dengan cara mengingatkan mereka hal-hal kecil</b> Mengingatkan siswa untuk merapikan diri dan sekitar tempat duduk agar siswa terlihat siap untuk menerima pembelajaran	√	
8	<b>Ketrampilan dalam menerapkan metode pembelajaran</b> Metode pembelajaran yang digunakan tidak hanya satu jenis saja	√	
10	<b>Pembiasaan siswa yang sesuai dengan realita</b> Memberikan contoh nyata kepada siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	√	
11	<b>Mendampingi siswa memecahkan masalah</b> Guru membiasakan siswa untuk mencari solusi sendiri ketika terdapat kesulitan	√	
12	Guru memarahi siswa ketika terlalu aktif dikelas		√
13	<b>Mengubah kebiasaan negatif</b> Guru membiasakan siswa untuk membantu dan menolong teman dalam kondisi apapun	√	
14	Berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang ada	√	

Kode

: O. G4

Indikator : Pembelajaran dengan metode *role playing*

Waktu Observasi : 13 Oktober 2021

No	Sub Indikator	Ya	Tidak
1	<b>Berempati</b> Guru akan memarahi siswa jika sering membuat kegaduhan dan mengganggu teman lainnya		√
2	Guru selalu mendampingi dan memberikan pengarahan kepada siswa pada saat siswa tidak paham pada saat proses pembelajaran berlangsung	√	
3	Metode role playing yang digunakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi	√	
4	<b>Berdampak positif</b> Nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan dapat di Implementasikan dalam kehidupan sehari-hari	√	
5	<b>Berinteraksi secara aktif dan tidak merugikan orang lain</b> Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
6	Guru membiasakan anak untuk tetap saling menghormati satu sama lain	√	
7	<b>Mendisiplinkan siswa dengan cara mengingatkan mereka hal-hal kecil</b> Mengingatkan siswa untuk merapikan diri dan sekitar tempat duduk agar siswa terlihat siap untuk menerima pembelajaran		√
8	<b>Ketrampilan dalam menerapkan metode pembelajaran</b> Metode pembelajaran yang digunakan tidak hanya satu jenis saja	√	
10	<b>Pembiasaan siswa yang sesuai dengan realita</b> Memberikan contoh nyata kepada siswa agar dapat	√	

	diterapkan dalam kehidupan sehari-hari		
	<b>Mendampingi siswa memecahkan masalah</b>		
11	Guru membiasakan siswa untuk mencari solusi sendiri ketika terdapat kesulitan	√	
12	Guru memarahi siswa ketika terlalu aktif dikelas		√
	<b>Mengubah kebiasaan negatif</b>		
13	Guru membiasakan siswa untuk membantu dan menolong teman dalam kondisi apapun	√	
14	Berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang ada	√	

Kode : O. G5

Indikator : Pembelajaran dengan metode *role playing*

Waktu Observasi : 14 Oktober 2020

No	Sub Indikator	Ya	Tidak
	<b>Berempati</b>		
1	Guru akan memarahi siswa jika sering membuat kegaduhan dan mengganggu teman lainnya		√
2	Guru selalu mendampingi dan memberikan pengarahan kepada siswa pada saat siswa tidak paham pada saat proses pembelajaran berlangsung	√	
3	Metode role playing yang digunakan disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi	√	
	<b>Berdampak positif</b>		
4	Nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan dapat di Implementasikan dalam kehidupan sehari-hari	√	
	<b>Berinteraksi secara aktif dan tidak merugikan orang lain</b>		
5	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
6	Guru membiasakan anak untuk tetap saling menghormati satu sama lain	√	

	<b>Mendisiplinkan siswa dengan cara mengingatkan mereka hal-hal kecil</b>		
7	Mengingatkan siswa untuk merapikan diri dan sekitar tempat duduk agar siswa terlihat siap untuk menerima pembelajaran		√
	<b>Ketrampilan dalam menerapkan metode pembelajaran</b>		
8	Metode pembelajaran yang digunakan tidak hanya satu jenis saja	√	
	<b>Pembiasaan siswa yang sesuai dengan realita</b>		
10	Memberikan contoh nyata kepada siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	√	
	<b>Mendampingi siswa memecahkan masalah</b>		
11	Guru membiasakan siswa untuk mencari solusi sendiri ketika terdapat kesulitan	√	
12	Guru memarahi siswa ketika terlalu aktif dikelas		√
	<b>Mengubah kebiasaan negatif</b>		
13	Guru membiasakan siswa untuk membantu dan menolong teman dalam kondisi apapun	√	
14	Berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang ada	√	

## 2. Wawancara

### a. Bentuk Penggunaan Metode Role playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial

Metode merupakan cara atau strategi yang diterapkan atau digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar materi dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan mudah. Penggunaan metode yang bervariasi akan memicu daya tarik siswa dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran sendiri harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Metode role playing yang diterapkan yang telah disesuaikan dapat digunakan sebagai penanaman nilai karakter

pada siswa. Nilai karakter peduli sosial tidak hanya muncul di sekolah saja tetapi juga penerapannya langsung dalam masyarakat sangatlah penting. Dalam penggunaan metode role playing disetiap mata pelajaran yang disampaikan guru memiliki cara atau bentuk yang berbeda-beda.

Bapak Sidiq Purnomo menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran akan dimulai sangat antusias dan bersemangat karena dalam mata pelajaran pkn sendiri saya sering menggunakan metode-metode yang menarik sehingga membuat siswa penasaran, pada saat pembelajaran dimulai saya pasti menemukan satu dua anak yang membuat gaduh atau suka mengganggu teman lainnya, tetapi saya mempunyai cara agar dalam proses pembelajaran anak tersebut bisa kembali fokus lagi. Biasanya jika ada anak yang rame sendiri saya akan menegurnya kemudian apabila belum kondusif saya akan memberikan sanksi-sanksi yang positif dan memindah tempat duduknya. Biasanya siswa yang gaduh tersebut dipengaruhi oleh faktor personal siswa memang siswa yang seperti itu memiliki karakter yang aktif dibandingkan dengan teman-teman lainnya. Supaya siswa tetap fokus saya menerapkan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya metode role playing, tetapi penerapan metode role playing disini tidak terlalu spesifik disemua materi PKN hanya saja ada beberapa materi misalnya dalam BAB 1 Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia disitu siswa diajak mempraktekkan langsung dengan menggunakan metode *role playing* dengan sesuai langkah-langkah seperti adanya pembentukan kelompok, pembagian tema, membagi peran, berdrama di depan kelas. Dengan mempraktekkan karakter-karakter atau peran-peran yang berbeda siswa menjadi lebih paham dengan apa maksud dari materi yang diajarkan, siswa menjadi lebih peduli dengan teman sebayanya dan lingkungan yang ada disekitarnya. Selain penggunaan metode role playing diterapkan didalam kelas siswa juga mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari misalnya mengamalkan nilai-nilai pancasila yang didalamnya juga mencakup nilai karakter peduli sosial. Kemudian siswa dibiasakan menghormati guru, dan selalu peka terhadap lingkungannya. Adanya kolaborasi antara guru kelas V akan lebih mudah untuk menerapkan karakter peduli sosial lebih dalam lagi. Serta pembiasaan-pembiasaan yang berhubungan dengan sosial juga akan mempermudah menanamkan karakter peduli sosial siswa, saya juga terus mendampingi dan melatih agar siswa senantiasa memiliki nilai karakter peduli sosial dalam dirinya baik dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Sebenarnya secara umum setiap siswa memiliki karakter peduli sosial sejak dini mulai dari pembiasaan-pembiasaan dirumah dan di masyarakat, tetapi saya sebagai guru kelas mereka tetap mendampingi dan akan lebih menanamkan nilai karakter peduli sosial.<sup>32</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V mata pelajaran PKN tersebut diperoleh informasi bahwa siswa sudah memiliki karakter peduli sosial sejak dini karena adanya pembiasaan-pembiasaan dirumah dan disekolah oleh karena itu nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan kepada siswa harus sesuai dengan realitas

---

<sup>32</sup> Wawancara G1/ 12-8-2021

atau keadaan yang ada. Adapun bentuk penggunaan metode role playing menurut Ibu Ida Muawanah guru kelas V mata pelajaran Fiqih sebagai berikut :

Ibu Ida Muawanah menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran akan dimulai anak-anak terlihat sangat antusias untuk memulai pembelajaran, sebelum pembelajaran dimulai guru sudah menyiapkan materi atau bahasan yang akan disampaikan kepada siswa. Sebelum dimulai pembelajaran saya menyiapkan siswa terlebih dahulu misalnya merapikan tempat duduk, merapikan baju, menyiapkan alat tulis, memeriksa sekitaran tempat duduk agar terlihat bersih dan rapi, hal-hal kecil seperti itu dapat mempengaruhi proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran saya juga sering menggunakan metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi, dan sesekali menggunakan metode bermain peran. Dengan menerapkan metode tersebut saya bisa menanamkan karakter secara umum kepada siswa, apalagi karakter peduli sosial, baik peduli dengantemannya sendiri, masyarakat , orang-orang yang ada di sekitar mereka dan lingkungannya. Misalnya dalam materi zakat siswa tidak hanya praktek bermain peran dalam materi saja tetapi siswa diajak langsung untuk mempraktikkannya dalam masyarakat dan disekolahan pun terdapat kebiasaan untuk berzakat dan berinfak untuk berkorban.<sup>33</sup>

Ibu Ani Yuliati guru mata pelajaran Aqidah Akhlak menambahkan bahwa bentuk penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial adalah sebagai berikut :

Dalam penggunaan metode role playing dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat diterapkan dalam materi secara maksimal sesuai dengan langkah-langkah metode role playing . Dengan menggunakan role playing siswa sangat antusias dan lebih menjadi aktif. Hal ini juga berdampak pada nilai karakter nilai karakter peduli sosial. Saya juga sering mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari mereka agar materi yang disampaikan dengan menggunakan metode role playing tidak hanya angan-angan saja tetapi juga dihubungkan dengan realitanya.<sup>34</sup>

Menurut Ibu Siti Masrifah Guru Matematika menambah bahwa bentuk penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dalam mata pelajaran matematika diterapkan pada saat terdapat materi yang cocok untuk menerapkan metode tersebut, misalnya siswa diberi tugas untuk memecahkan masalah dengan mengukur luas suatu bangunan yang dikerjakan secara bersama-sama siswa dituntut untuk mengukur dan berdiskusi kemudian mempraktekkan langsung di depan kelas dalam bentuk bermain peran. Hal tersebut dapat menanamkan nilai karakter peduli sosial dengan melatih kesabaran tanggung jawab, kerjasama, saling tolong menolong.<sup>35</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa guru menggunakan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial dengan macam-macam bentuk.

---

<sup>33</sup> Wawancara G2/ 12-08-2021

<sup>34</sup> Wawancara G3/ 12-08-2021

<sup>35</sup> Wawancara G5/ 12-08-2021



Dalam pembelajaran bahasa Arab menurut Ibu Zubaidah Rahayu menambahi bahwa :

Metode role playing yang diterapkan dalam bahasa arab sangatlah membantu dan dapat menanamkan nilai karakter peduli sosial hal tersebut dibuktikan bahwa pada saat proses pembelajaran siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan setelah siswa disuruh praktek sendiri siswa langsung tanggap walaupun masih terbata-bata, tetapi setelah siswa praktek saya jelaskan kembali apa alasan kenapa disuruh praktek langsung, setelah itu siswa dapat membedakan perbuatan atau perilaku yang baik dan yang buruk. Selain itu juga siswa menjadi lebih bisa menghargai temannya dan saling membantu satu sama lain. Siswa juga menjadi kondusif dan aktif bertanya didalam kelas.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial di kelas V dalam mata pelajaran PKN di gunakan oleh semua guru tetapi memiliki cara berbeda-beda. Antara guru satu dan guru yang lainnya saling berkolaborasi dan berkontribusi untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial.

Hasil wawancara siswa yang diwawancarai terkait penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial menurut Muhammad Devino Oktavian siswa kelas V menjelaskan bahwa:

Senang sekali ketika bapak/ibu guru menjelaskan dengan metode role playing karena menarik dan menyenangkan, pada saat teman saya ada yang kesusahan saya tetap membantu mereka kalo saya bisa membantu dan tahu kak.<sup>37</sup>

Riang Salsabila mengungkapkan bahwa :

Jika bapak/ibu guru menggunakan metode role playing saya menjadi bersemangat dan deg-degan kak, saya akan membantu teman-teman saya jika teman-teman saya mengalami kesusahan atau memerlukan bantuan.<sup>38</sup>

Mereka sebagai siswa sangat bersemangat untuk senantiasa mengikuti pembelajaran setiap hari

Siti Zumrotul Nasihah Juga menjelaskan bahwa

Pada saat pembelajaran dimulai saya sangat bersemangat dan terus memperhatikan bapak/ibu guru, karena asik dan menyenangkan, ketika ada teman saya yang gaduh saya akan mengingatkan mereka, apabila mereka butuh bantuan maka saya akan membantunya<sup>39</sup>

Casaka Aditiya Firmansyah juga menambahkan bahwa :

Saya biasanya tidak bisa diam kak, sekali-kali saya rame dan membuat gaduh, tetapi tidak lama Cuma sebentar. Ketika bapak/ibu guru menerapkan metode saya

---

<sup>36</sup> Wawancara G4/ 12-08-2021

<sup>37</sup> Wawancara S1/ 25 Agustus 2021

<sup>38</sup> Wawancara S3/ 25 Agustus 2021

<sup>39</sup> Wawancara S4/ 25 Agustus 2021



lebih bersemangat lagi kak, ketika ada teman saya yang membutuhkan bantuan saya akan membantunya baik itu perempuan atau laki-laki<sup>40</sup>

Menurut Anindita Keisha Azzahra siswa kelas 5

Senang kak, materi jadi mudah saya pahami kak, dan saya lebih suka praktek langsung, ketika ada teman saya yang rame pada saat dikelas saya akan langsung meneggunya<sup>41</sup>

Berdasarkan wawancara kepada 5 orang siswa kelas V di atas, siswa sangat senang ketika bapak/ibu guru menerapkan atau menggunakan metode role playing, dan siswa akan lebih tanggap. Selain itu Nilai-nilai karakter siswa juga muncul dalam pembelajaran terbukti bahwa metode role playing bisa membuat kelas menjadi kondusif dan siswa menjadi lebih peka dengan keadaan yang ada disekitarnya.<sup>42</sup>

**b. Faktor penghambat dan pendukung penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial di kelas V dalam mata pelajaran PKN di MIN 7 Ponorogo**

Faktor pendukung dan penghambat menurut guru kelas V di MIN 7 Ponorogo menurut guru PKN Bapak Sidiq Purnomo menjelaskan :

Faktor penghambat dalam penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial di Kelas V yakni terkait waktu pembelajaran yang terbatas hanya 30 menit, sebenarnya untuk menanamkan karakter itu tidak hanya singkat saja. Selain itu kelas V belum mempunyai ruang kelas sendiri jadi juga kadang menggnaggu konsentrasi siswa. Sedangkan faktor pendukung pada penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial adalah kolaborasi antara guru kelas V dan materi yang sesuai, guru mencerminkan sikap-sikap peduli sosial dalam lingkungan sekolah.<sup>43</sup>

Adapun faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial menurut guru fiqh kelas V MI 7 Ponorogo Ibu Ida Muawah menerangkan bahwa:

Untuk faktor penghambat tidak ada kendala pada saat proses penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran, jika faktor pendukungnya yakni antusias siswa sendiri untuk mengikuti pembelajaran.<sup>44</sup>

Menurut guru aqidah akhlak ibu Ani Yuliati menjelaskan bahwa

---

<sup>40</sup> Wawancara S2/ 25 Agustus 2021

<sup>41</sup> Wawancara S5/ 25 Agustus 2021

<sup>42</sup> Observasi G1-G5

<sup>43</sup> Wawancara/G1/12-08-2021

<sup>44</sup> Wawancara G2/ 12-08-2021

Faktor penghambat nya yakni pada siswa nya karena masih banyak kurang pendampingan dirumah , tidak adanya semangat, faktor pendukungnya yakni kebiasaan dirumah<sup>45</sup>

Menurut guru bahasa arab Ibu Zubaidah Musrifah faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial menurut nya

Faktor penghambatnya yakni banyak siswa yang masih belum bisa mengartikan bahasa arab ke bahasa indonesia dengan baik dan benar masih perlu dibimbing satu persatu. Faktor pendukung nya yakni semangat siswa untuk belajar dan rasa ingin tahu siswa sangat tinggi sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.<sup>46</sup>

Sedangkan menurut guru matematika Ibu Siti Musrifah faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial menurut guru fiqh kelas V MI 7 Ponorogo Ibu Ida Muawah menerangkan bahwa:

Faktor penghambat yang biasanya saya temui itu alat yang saya gunakan untuk mrncontohkan kepada siswa tetapi itu tidak terjadi pada semua materi yang saya sampaikan hanya beberapa saja , terus terdapat siswa yang gaduh dan mengganggu teman lainnya, sedangkan faktor pendukungnya yakni kemampuan siswa sendiri untuk mau berusaha.<sup>47</sup>

Menurut Muhammad Devino Oktavian siswa kelas V faktor penghambat penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni :

Faktor penghambat nya guru terburu” menyampaikan materi, sering kehabisan waktu. Selain itu faktor pendukungnya teman-temab yang asik diajak berdiskusi, serta guru mau membimbing.<sup>48</sup>

Menurut Casaka Aditiya Firmanysah siswa kelas V faktor penghambat penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni :

Faktor penghambat nya sering teman-teman mengganggu dan mengajak gaduh, faktor pednukungnya teman-teman aktif dan banyak yang paham<sup>49</sup>

Menurut Anindita Keisha Azzahra siswa kelas V faktor penghambat penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni :

---

<sup>45</sup> Wawancara G3/ 12-08-2021

<sup>46</sup> Wawancara G4/ 12-08-2021

<sup>47</sup> Wawancara G3/ 12-08-2021

<sup>48</sup> Wawancara S1/ 25-08-2021

<sup>49</sup> Wawancara S2/ 25-08-2021

Faktor penghambatnya teman-teman ada yang malu untuk berbicara atau mengungkapkan pendapatnya sedangkan faktor pendukungnya yakni orang tua yang selalu menyemangati dan bapak/ibu guru yang selalu membimbing.<sup>50</sup>

Riang Salsabila siswa kelas V menurutnya faktor penghambat dan pendukung tentang penggunaan metode role playing untuk penanaman karakter peduli sosial yakni :

Faktor penghambat nya yakni kebiasaan dirumah tidak terus dibimbing orang tua, kalo disekolahan kadang-kadang berbeda pendapat dalam diskusi dan teman-teman suka menang sendiri. Faktor pendukungnya jika disekolahan banyak teman sehingga bisa membedakan mana yang baik dan buruk.<sup>51</sup>

Menurut Siti Zumrotul Nasihah faktor penghambat dan pendukung penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni

Faktor penghambatnya adalah ketika dikelas alat yang digunakan terbatas, guru menjelaskan kadang tidak paham, tidak konsentrasi. Faktor pendukungnya, teman-teman yang bersemangat menjadi ikut semangat.<sup>52</sup>

Berdasarkan penjelasan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat menurut guru yakni : 1) Waktu pembelajaran yang mepet pada saat penerapan metode role playing 2) kondisi/kesiapan siswa sendiri pada saat di sekolah 3) tidak ada pendampingan dari orang tua yang intens 3) belum ada nya ruang kelas sendiri untuk kelas V 4) tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Faktor pendukung menurut guru dalam penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni 1) Siswa yang aktif bertanya jika tidak paham, 2) Rasa ingin tahu siswa 3) Guru mata pelajaran yang lainnya juga menerapkan metode role playing untuk penanaman nilai karakter 4) dukungan dari sekolah untuk menjadi wadah pengimplementasian karakter peduli sosial.

Faktor penghambat menurut siswa dalam penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni 1) Siswa yang gaduh dapat

---

<sup>50</sup> Wawancara S5/ 25-08-2021

<sup>51</sup> Wawancara S3/ 25-08-2021

<sup>52</sup> Wawancara S4/ 25-08-2021

mempengaruhi konsentrasi siswa 2) terkadang guru menjelaskan materi terburu-buru 3) waktu yang sangat singkat. Faktor pendukung menurut siswa yakni 1) Teman-teman yang bersemangat menjadi pemicu semangat diri 2) Guru yang selalu membimbing



## BAB V PEMBAHASAN

### A. Analisis Data Tentang Bentuk Penggunaan Role playing untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial

Metode *role playing* , menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan dari metode ini yakni melalui penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta aktif. Metode *role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, memupuk rasa tanggungjawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa, kemudian siswa bebas untuk mengekspos imajinasinya dalam gerakan-gerakan serta pengucapan yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan peranannya pun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.<sup>53</sup>

Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode *role playing* yakni penjelasan

---

<sup>53</sup> Ismawati Alidha, Atep Sujana, Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya", *Jurnal Pena Ilmiah*, 2016

umum yaitu guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *role playing* serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian mentukan pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan cerita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (main), diskusi dan penilaian yang dilakukan *observer*, kelompok bermain peran ulang, kelompok *observer* melakukan diskusi ulang, terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan. Penggunaan metode *role playing* disekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didrmasakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>54</sup>

Penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu cara penanaman nilai karakter peduli sosial yang dilakukan di dalam kelas yang dibenturkan langsung dengan relasi yang ada di lingkungan sekitar mereka. Penggunaan metode *role playing* sendiri siswa tidak hanya dituntut untuk memerankan sebuah peran saja tetapi siswa dituntut untuk menerapkan langsung ke masyarakat atau lingkungan mereka dengan pembiasaan-pembiasaan yang ada. Setelah mereka memerankan metode *role playing* mereka diberi tugas lanjutan yang sesuai

Metode *role playing* atau bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan

---

<sup>54</sup> Ismawati Alidha, Atep Sujana, Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya", *Jurnal Pena Ilmiah*, 2016

peran didalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.<sup>55</sup>

Penggunaan metode role playing dalam pembelajaran PKN yang diterapkan dalam beberapa materi pada saat pembelajaran memberikan dampak positif kepada siswa, siswa menjadi lebih aktif dan lebih tertarik pada proses pembelajaran berlangsung, siswa yang awal mulanya tidak peduli dengan lingkungan disekitar mereka atau dengan teman-teman mereka siswa menjadi lebih peduli terhadap lingkungannya karena dalam proses pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih nyaman, sangat antusias dan bersemangat karena dalam mata pelajaran pkn sendiri juga menggunakan metode-metode yang menarik sehingga membuat siswa penasaran, pada saat pembelajaran dimulai pasti menemukan satu dua anak yang membuat gaduh atau suka mengganggu teman lainnya, tetapi ada beberapa cara agar dalam proses pembelajaran anak tersebut bisa kembali fokus lagi. Biasanya jika ada anak yang rame sendiri akan di tegur kemudian apabila belum kondusif akan diberi sanksi-sanksi yang positif dan memindah tempat duduknya. Supaya siswa tetap fokus dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya metode role playing, tetapi penerapan metode role playing disini tidak terlalu spesifik disemua materi PKN hanya saja ada beberapa materi misalnya dalam BAB 1 Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia disitu siswa diajak mempraktekkan langsung dengan menggunakan metode *role playing* dengan sesuai langkah-langkah penerapannya yakni yang pertama guru membuat suasana kelas menjadi kondusif dan

---

<sup>55</sup> Syifa S. Mukrimaa, 53 Metode Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Bumi Siliwangi, 2014), 147

memotivasi siswa agar fokus dalam pembelajaran kemudian guru memilih peran yang akan dipraktikkan kemudian menyusun tahapan-tahapan peran, kemudian siswa diminta untuk memerankan peran yang sudah direncanakan kemudian siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat pemeranan setelah pemeranan selesai siswa apabila terdapat peran yang masih kurang pas siswa diminta untuk mengulangi kembali peran tersebut kemudian terakhir penarikan kesimpulan

Praktik penguatan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial harus disertai dengan model pembelajaran yang tepat. Sehingga karakter tersebut secara bertahap atau bersamaan terimplementasi dalam perilaku siswa. Untuk melihat tumbuhnya rasa ingin tahu, maka diperlukan beberapa indikator. Rasa ingin tahu dapat dilihat dengan munculnya beberapa perilaku siswa berupa (1) Menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi, (2) Mengajukan pertanyaan tentang objek dan peristiwa. (3) Memerlihatkan minat pada hasil percobaan. Sedangkan peduli sosial dapat dilihat dengan munculnya perilaku siswa berupa (1) Berempati kepada sesama teman kelas, (2) Melakukan aksi sosial, (3) Membangun kerukunan warga kelas. Karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial menjadi penting untuk dikembangkan oleh guru kepada siswa.<sup>56</sup>

Nilai inti kepedulian sosial dalam pendidikan karakter di Indonesia dapat diturunkan menjadi nilai-nilai turunan yaitu : penuh kasih sayang, perhatian, kebijakan, keadaban, komitmen, keharuan, kegotong royongan, kesantunan, rasa hormat, demokratis, kebijaksanaan, disiplin, empati, kesetaraan, suka memberi maaf, persahabatan, kesahajaan, kedermawanan, kelembutan, pandai berterima kasih, pandai bersyukur, suka membantu, suka menghormati, keramah tamahan, kemanusiaan, kerendahan hati, kesetiaan, moderasi, kelembutan hati, kepatuhan, kebersamaan, toleransi

---

<sup>56</sup> Achmad Ryan, Zainuddin, Rosyid Al, "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning", *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2017,88.



dan punya rasa humor.<sup>57</sup>

Dengan mempraktekkan peran-peran yang berbeda siswa menjadi lebih paham dengan apa maksud dari materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran nilai karakter peduli sosial yang sudah mulai muncul setelah menggunakan metode role playing yakni berempati dengan sesama temannya, penuh kasih sayang dengan lingkungan dan orang-orang yang ada disekitarnya, memiliki rasa hormat kepada orang yang lebih tua, kebersamaan dengan teman sebaya, suka memberi maaf kepada teman yang melakukan kesalahan, mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman lainnya, bertanggungjawab atas pekerjaannya, memiliki rasa persaudaraan dan persahabatan terhadap teman-temannya, suka membantu teman lainnya, suka menghormati kepada siapapun atau dengan orang-orang yang dijumpainya, memiliki rasa kelembutan hati, patuh terhadap tata tertib serta aturan yang ada, dan disiplin di sekolahan.

Dengan menerapkan metode tersebut nilai-nilai karakter ditanamkan didalamnya dapat diimplementasikan setiap hari. Selain penggunaan metode role playing diterapkan didalam kelas siswa juga mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari misalnya mengamalkan nilai-nilai pancasila yang didalamnya juga mencakup nilai karakter peduli sosial. Kemudian siswa dibiasakan menghormati guru, dan selalu peka terhadap lingkungannya. Keberhasilan guru dalam menggunakan metode role playing dalam pembelajaran PKN berhasil diterapkan dengan ditandai adanya nilai-nilai karakter peduli sosial yang mulai muncul dan sudah diterapkan oleh siswa. Adanya kolaborasi antara guru kelas V akan lebih mudah untuk menerapkan karakter peduli sosial lebih dalam lagi. Serta pembiasaan-pembiasaan yang berhubungan dengan sosial juga akan mempermudah menanamkan karakter peduli sosial siswa, upaya terus mendampingi dan melatih agar

---

<sup>57</sup> Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 138

siswa senantiasa memiliki nilai karakter peduli sosial dalam dirinya baik dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

## **B. Analisis Tentang Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung Penggunaan Metode Role playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial**

Menanamkan nilai karakter peduli sosial siswa perlu memperhatikan lingkungan sekitar mereka agar siswa benar-benar dapat mengimplementasikan dan memahami dengan betul tentang peduli sosial. Dalam penerapan metode role playing sering sekali muncul kendala-kendala yang dapat mempengaruhi proses penanaman nilai karakter peduli sosial dengan menggunakan metode role playing .

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan beberapa hal yang dijadikan sebagai faktor penghambat dalam penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial menurut guru kelas V di MIN 7 Ponorogo yaitu waktu yang sangat singkat karena untuk menanamkan nilai karakter pada diri anak tidak hanya membutuhkan waktu 10-30 menit saja tetapi membutuhkan waktu yang cukup lama, dengan alokasi 30 menit dirasa hanya samapi pada tahap pengenalan karakter saja, Tidak adanya ruang kelas yang nyaman juga dapat memicu proses penanaman nilai karakter peduli sosial terganggu, siswa banyak yang sering gaduh sendiri dan tidak terkontrol. Pemahaman siswa atau respon siswa terhadap materi yang mempengaruhi pola pikir sehingga terdapat siswa yang sangat aktif dalam proses pembelajaran dan juga terdapat siswa yang cenderung diam meskipun sudah diberikan perhatian yang berlebih. Alat yang ada di sekolah masih belum sepenuhnya ada dan memfasilitasi materi pembelajaran yang ada. Selain itu pendampingan dari orang tua yang masih kurang dan siswa memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Selain itu masih terdapat banyak siswa yang mengganggu teman-temannya yang lainnya dan terdapat siswa yang masih kurang aktif didalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi kurang bersemangat

Faktor pendukung yang dapat membantu proses pembelajaran dalam penggunaan metode role playing untuk penanaman nilai karakter peduli sosial adalah adanya kolaborasi antara guru dengan sama-sama menggunakan metode *role playing* yang dijadikan sebagai penanaman nilai karakter peduli sosial, walaupun materi yang disampaikan berbeda-beda. Hal ini dapat memperlancar mempermudah penanaman nilai karakter peduli sosial pada siswa, selain itu antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dengan semangat siswa yang sangat tinggi dapat memberikan dampak positif dan mempermudah proses pembelajaran.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Bentuk penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yang disesuaikan dengan materi pembelajaran PKN disetiap materi yang diajarkan tetap ditanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial. Dengan penggunaan metode *role playing* yang didukung dengan adanya kebiasaan-kebiasaan di lingkungan sekolah siswa menjadi lebih mudah menanamkan nilai karakter peduli sosial dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter peduli sosial yang muncul dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran PKN yakni berempati dengan sesama temannya, penuh kasih sayang dengan lingkungan dan orang-orang yang ada disekitarnya, memiliki rasa hormat kepada orang yang lebih tua, kebersamaan dengan teman sebaya, suka memberi maaf kepada teman yang melakukan kesalahan, mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman lainnya, bertanggungjawab atas pekerjaannya, memiliki rasa persaudaraan dan persahabatan terhadap teman-temannya, suka membantu teman lainnya, suka menghormati kepada siapapun atau dengan orang-orang yang dijumpainya, memiliki rasa kelembutan hati, patuh terhadap tata tertib serta aturan yang ada, dan disiplin disekolahan.
2. Faktor penghambat dalam penggunaan metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli sosial yakni keterbatasan waktu, tidak adanya sarana dan prasarana yang memadai, daya serap atau kemampuan siswa dalam memahami materi, tingkat semangat siswa dan latar belakang siswa atau keadaan personal siswa, dan kurangnya pendampingan dari orang tua. Hal-hal tersebut sangatlah mempengaruhi dan memperhambat tujuan yang akan dicapai. Faktor pendukungnya adalah adanya kolaborasi antara guru membuat penggunaan metode *role playing* bisa mudah

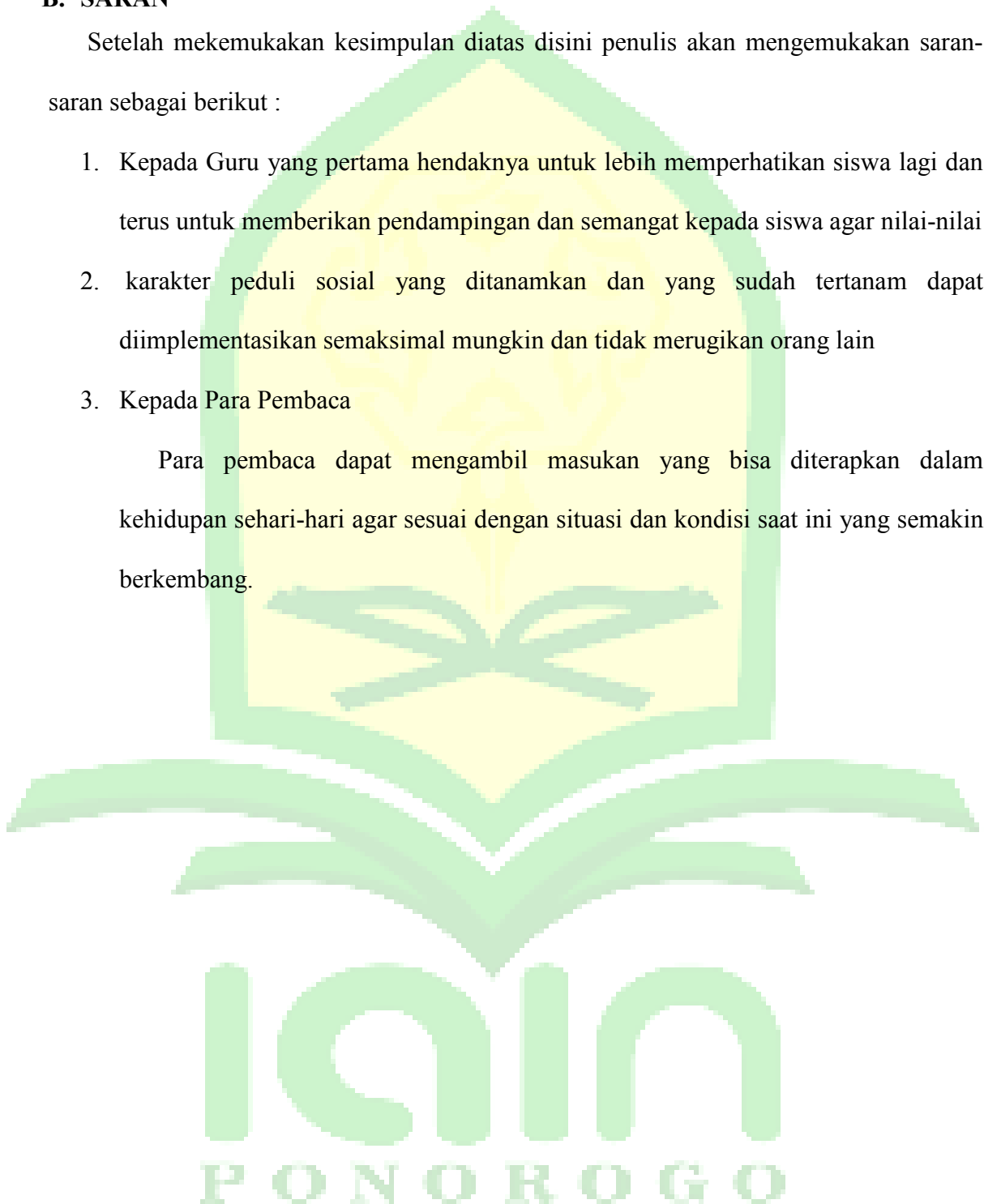
diterapkan serta siswa yang sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang mampu mempermudah proses mencapai tujuan yang diharapkan.

## **B. SARAN**

Setelah mekemukakan kesimpulan diatas disini penulis akan mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru yang pertama hendaknya untuk lebih memperhatikan siswa lagi dan terus untuk memberikan pendampingan dan semangat kepada siswa agar nilai-nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan dan yang sudah tertanam dapat diimplementasikan semaksimal mungkin dan tidak merugikan orang lain
2. Kepada Para Pembaca

Para pembaca dapat mengambil masukan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari agar sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini yang semakin berkembang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Asa, Agam Ibnu. 2019. *Pendidikan Karakter Menurut KI Hadjar Dewantara dan Driyakara*.  
Jurnal Pendidikan Karakter. 2. 2019
- Abdullah, Jalaludin. 2013. *Filsafat Pendidikan: Manusia, Filsafat, Pendidikan*. Jakarta:  
Rajawali Pers
- Agung, Putry. Yukustyas. 2018. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial  
Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekas Indonesia Bandar Lampung*. Jurnal  
Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini.
- Alidha, Ismawati. Atep Sujana. Ali Sudin. 2016. *Penerapan Metode Role playing Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan  
Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah.
- Arif, Moh. Miftahul. 2016. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Studi Multi  
Kasus Di The Naff Elementary School Kediri Dan MI Manba'ul Afkar Sendang  
Banyakan Kediri*. *Dinamika Penelitian*. 2016
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006. hlm  
129.
- Irjanti, Rosaria. Farid Agus Setiawan. 2018. *Pengaruh Nilai-Nilai Karakter Terhadap  
Prestasibelajar Di Sdit Salman Al Fa Risi*. Jurnal Pendidikan Karakter. 1.
- Listyarti, Retno. Pendidikan. Jakarta: Esensi. 2012
- Martayadi, Uwi Martayadi. Marzuki. 2019. *Keefektifan metode role playing untuk penanaman  
nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Harmoni  
Sosial: Jurnal Pendidikan IPS. Volume 6. No 1. 13-21.
- Mustari, Mohammad. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo  
Persada. 2014. hlm. 184

- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2002. hlm 70
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan.
- Ryan, Achmad. Zainuddin. Rosyid Al. *Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. 2017
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013. hlm. 138
- Syifa S. Mukrimaa. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran* Bandung: Bumi Siliwangi. 2014.147
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2017. hlm. 90
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2017. 87-223
- Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2005. hlm. 236.
- Pinton. Mustafa Setya, et al. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Malang. 2020. hlm. 21-22
- Yaumi, Muhammad. *Pendidikan Karakter : Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Kencana. 2014. hlm. 77
- Yuliana, Dewi. 2010. *Pentingnya Pendidikan Karakter Bangsa Guna Merevitalisasi Ketahanan Bangsa*. Udayana Mengabdi. 2
- Zakariyah, Anik. Abdulloh Hamid. 2020. *Kolaborasi Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online Di Rumah*. Jurnal Pendidikan.