

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Suku Kata Siswa Kelas I SD Negeri Tondo

Zulfitri¹, Nurul Fitriah Aras², Sinta Satria Dewi Pendit³, Zulnuraini⁴, Kasmawati⁵

*Correspondence email: zulfitriaola7@gmail.com

Universitas Tadulako

(Submitted: 20-05-2026 ,Revised: 26-07-2026, Accepted: 01-08-2026)

ABSTRAK: Pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menanamkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri peserta didik. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar belum optimal sehingga penanaman nilai karakter kurang berkembang secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran serta mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang muncul selama proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian seorang guru dan 25 siswa kelas IV SD Negeri Paningkiran 1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuesioner sebagai data pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran cerita rakyat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendukung berkembangnya nilai karakter kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, mampu menjalankan peran yang diberikan, serta menunjukkan keberanian tampil di depan kelas. Dengan demikian, metode bermain peran dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter dalam pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Cerita Rakyat, Bermain Peran, Sekolah Dasar

ABSTRACT: Character education in elementary schools still faces challenges in instilling attitudes of cooperation, responsibility, and self-confidence in students. Learning that is still teacher-centered causes student involvement in the learning process to be less than optimal so that the instillation of character values is not fully developed. This study aims to describe the implementation of folklore learning through the role-playing method and to identify the character values that emerge during the learning process. The study used a qualitative descriptive approach with research subjects of a teacher and 25 fourth-grade students of Paningkiran 1 Elementary School. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and questionnaires. The data were analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while questionnaire data served as supporting data. The results of the study indicate that the application of the role-playing method in folklore learning can increase student involvement in learning and support the development of character values of cooperation,

responsibility, and self-confidence. Students are actively involved in group activities, are able to carry out the roles given, and show courage to appear in front of the class. Thus, the role-playing method can be used as an alternative learning method to instill character values in folklore learning in elementary schools.

Keywords: *Character Education, Folk Tales, Role Playing, Elementary School*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah dasar. Penanaman nilai-nilai karakter sejak dini menjadi fondasi penting dalam membentuk peserta didik yang memiliki sikap, perilaku, dan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan karakter, peserta didik diharapkan tidak hanya berkembang dari aspek pengetahuan, tetapi juga mampu menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya.

Pendidikan karakter salah satu aspek utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar karena berkaitan dengan pembentukan sikap, moral, serta kebiasaan peserta didik dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Alifia et al. 2025). Berbagai permasalahan moral dan sosial yang dihadapi oleh generasi muda, seperti rendahnya rasa tanggung jawab, kurangnya percaya diri, lemahnya kemampuan bekerja sama, serta menurunnya sikap disiplin dan kepedulian sosial menunjukkan bahwa pendidikan karakter perlu mendapat perhatian yang lebih serius (Wandari and Rohana 2023). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa nilai-nilai karakter belum sepenuhnya terintegrasi, dalam keseharian siswa, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang secara sadar dan berkelanjutan untuk menanamkan nilai moral, etika, serta sosial kepada siswa agar dapat menerapkan perilaku yang sesuai dengan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Asmadewi 2023). Lickona mengungkapkan bahwa pendidikan karakter terdiri dari tiga elemen penting, yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral, ketiga elemen ini saling terhubung dalam proses membentuk karakter siswa secara menyeluruh sehingga pendidikan karakter tidak sekedar berfokus pada pemahaman nilai, tetapi juga pada penerapannya dalam kehidupan keseharian (Isnaini and Fanreza 2024). Oleh karena itu, pendidikan karakter tidak sekedar menekankan ranah kognitif, melainkan juga penanaman integritas moral, empati sosial, rasa tanggung jawab, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan karakter menjadi landasan utama karena pada tahap ini peserta didik mulai memahami nilai moral, norma sosial, serta membentuk kebiasaan perilaku dalam kehidupan sehari-hari (Fitri and Imah 2020). Pengalaman sosial yang diperoleh siswa pada masa ini akan memengaruhi perkembangan sikap dan perilaku pada tahap berikutnya. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu

dirancang secara aktif, bermakna, dan kontekstual agar mampu menanamkan nilai karakter secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Paningkiran 1, ditemukan bahwa perkembangan karakter siswa belum berkembang secara optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga keterlibatan siswa belum merata. Sebagian siswa terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, pada aspek tanggung jawab masih terdapat siswa yang belum melaksanakan tugas sekolah sesuai jadwal dan harus diingatkan oleh guru. Sikap kerja sama antarsiswa juga belum terlihat maksimal, terutama saat kegiatan kerja kelompok berlangsung. Beberapa siswa juga belum menunjukkan kedisiplinan yang baik selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa perkembangan karakter siswa masih beragam. Pada aspek percaya diri, hanya sekitar tiga sampai empat siswa yang berani tampil dan berbicara di depan kelas, sedangkan sebagian besar siswa masih menunjukkan rasa malu dan ragu. Dalam aspek kerja sama, siswa belum mampu bekerja sama secara efektif karena masih cenderung memilih teman dalam kelompok. Pada aspek tanggung jawab, masih terdapat beberapa siswa yang belum menyelesaikan tugas dengan baik tanpa arahan guru. Di sisi lain, perkembangan teknologi dan media digital turut memengaruhi minat peserta didik. Siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada konten instan di media sosial dibandingkan cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai moral.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran karakter di sekolah dasar memerlukan metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna secara langsung. Pembelajaran karakter yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal cenderung kurang efektif dalam menanamkan nilai moral dan sosial secara mendalam (Adelia et al. 2022). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang membantu peserta didik menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menanamkan nilai karakter adalah metode bermain peran (*role playing*) (Nugraheni and Pratama 2025). Metode bermain peran adalah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu agar siswa memperoleh pemahaman, nilai, dan kemampuan sosial melalui pengalaman secara langsung (Kurniati 2023). Metode ini menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran karena mereka ikut serta secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga bukan hanya mendapatkan pengetahuan, melainkan juga memahami konteks pembelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, metode bermain peran dapat membantu siswa mengembangkan empati, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta melatih kemampuan bekerja sama dan tanggung jawab melalui simulasi situasi sosial dalam pembelajaran (Riman et al. 2025).

Pemanfaatan cerita rakyat sebagai bahan ajar juga menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran karakter (Merdiyatna 2022). Cerita rakyat mengandung berbagai nilai moral, norma sosial, dan kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Suoth et al. 2022). Melalui cerita rakyat, siswa dapat belajar mengenai sikap tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan percaya diri dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Apabila dipadukan dengan metode bermain peran, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media edukatif yang efektif untuk menanamkan nilai karakter (Fadilla et al. 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar. Pratama et al. (2025) menyatakan bahwa metode bermain peran meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta pemahaman nilai karakter dalam pembelajaran. Denisa Septiani et al. (2025) mengungkapkan metode ini mendukung perkembangan sosial-emosional siswa, terutama dalam kerja sama, empati, dan komunikasi. Selain itu, Musthofiyyah et al. (2025) mengungkapkan bahwa cerita rakyat mengandung nilai karakter seperti sopan santun, kerja keras, percaya diri, dan rendah hati yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi cerita rakyat dan metode bermain peran dapat berkontribusi pada pengembangan karakter siswa.

Namun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih mengkaji cerita rakyat dan metode bermain peran secara terpisah. Penelitian tentang cerita rakyat umumnya hanya berfokus pada identifikasi atau analisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita tanpa mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian mengenai metode bermain peran lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, keterampilan berbicara, atau keaktifan siswa tanpa mengintegrasikan cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengombinasikan cerita rakyat dan metode bermain peran dalam satu rangkaian pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian cerita rakyat dengan metode bermain peran dalam satu desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mendeskripsikan proses penanaman nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas memerankan tokoh, berinteraksi dengan teman, dan melakukan refleksi terhadap nilai-nilai yang dipelajari sehingga proses internalisasi karakter dapat berlangsung secara lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran dalam menanamkan nilai karakter siswa sekolah dasar serta mendeskripsikan perilaku karakter

kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran dalam menanamkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Paningkiran 1 dengan subjek penelitian siswa kelas IV sebanyak 25 orang, yang terdiri atas 14 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki, serta seorang guru kelas IV. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa yang telah berkembang sehingga mampu mengikuti kegiatan bermain peran secara aktif.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, serta kuesioner sebagai data pendukung. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, khususnya perilaku yang mencerminkan nilai karakter kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta perkembangan karakter siswa. Kuesioner digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Pembelajaran dilaksanakan melalui metode bermain peran dengan tahapan pemanasan, pemilihan peran, penyusunan adegan, pemeranan, diskusi, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Nilai karakter yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi tanggung jawab, percaya diri, dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Ash-Shiddiqi et al. 2025). Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode melalui perbandingan data observasi, wawancara, dan kuesioner agar data lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

III. KAJIAN TEORI

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang secara sadar untuk menanamkan nilai-nilai moral, sikap, dan perilaku positif dalam diri peserta didik (Susanti et al. 2022). Pendidikan karakter tidak hanya bertujuan membentuk individu yang memiliki pengetahuan yang baik, tetapi juga membangun kebiasaan berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Melalui pendidikan karakter, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap positif yang tercermin dalam tindakan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, maupun masyarakat.

Pendidikan karakter pada hakikatnya merupakan proses pembinaan yang bertujuan membentuk kepribadian peserta didik secara utuh melalui pengembangan nilai-nilai

moral, etika, dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Handayani and Sholihah 2025). Proses tersebut tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter positif. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu dilaksanakan secara berkesinambungan melalui berbagai kegiatan pembelajaran agar nilai-nilai yang ditanamkan dapat dipahami, dihayati, dan diwujudkan dalam tindakan nyata oleh peserta didik.

Menurut Thomas Lickona, karakter mencakup moral knowing, moral feeling, dan moral behavior yang saling berkaitan dalam kehidupan sehari-hari (Hidayatun et al. 2026). Moral knowing berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami nilai-nilai moral, moral feeling berkaitan dengan kesadaran dan perasaan untuk mencintai serta menghargai nilai moral, sedangkan moral behavior berkaitan dengan kemampuan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter bukan hanya menekankan pada kemampuan siswa memahami nilai baik dan buruk, tetapi juga pada pembiasaan sikap dan tindakan yang mencerminkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan konsep tersebut, terdapat berbagai nilai karakter yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, nilai karakter seperti percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama menjadi bagian penting dalam pembentukan kepribadian siswa (L. Septiani et al. 2025). Percaya diri berkaitan dengan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam bertindak dan mengambil keputusan, tanggung jawab berkaitan dengan kesadaran siswa dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, sedangkan kerja sama menunjukkan kemampuan siswa untuk berinteraksi bersama orang lain dalam mencapai tujuan bersama (Adifa Zuhra et al. 2024).

Ketiga nilai karakter tersebut saling melengkapi dalam mendukung perkembangan peserta didik di sekolah dasar. Percaya diri mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tanggung jawab membentuk kesadaran siswa dalam menyelesaikan tugas, mematuhi aturan, serta menerima konsekuensi atas setiap tindakan yang dilakukan. Sementara itu, kerja sama membantu siswa mengembangkan kemampuan berkomunikasi, menghargai perbedaan pendapat, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penanaman nilai percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama menjadi bagian penting dalam membentuk kepribadian peserta didik, karena mampu mendukung perkembangan sosial, emosional, dan akademik serta mempersiapkan siswa untuk berinteraksi secara positif dalam kehidupan sehari-hari (Pramasanti et al. 2020).

Keberhasilan pendidikan karakter dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara langsung nilai-nilai yang dipelajari. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi belum cukup untuk membentuk karakter siswa apabila tidak disertai dengan pengalaman belajar yang bermakna (Rusita and Rohmani 2026). Oleh karena itu, guru perlu

menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, berdiskusi, serta merefleksikan perilaku yang muncul selama proses pembelajaran sehingga nilai-nilai karakter dapat berkembang secara berkelanjutan.

Penanaman nilai-nilai karakter tidak berlangsung secara instan, tetapi memerlukan proses yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Guru berperan sebagai teladan sekaligus fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar bermakna agar peserta didik mampu memahami, menghayati, dan membiasakan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak cukup hanya memberikan pengetahuan mengenai nilai-nilai moral, tetapi juga harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai tersebut melalui interaksi sosial, pemecahan masalah, diskusi, maupun pengalaman langsung. Dengan demikian, nilai karakter tidak hanya dipahami pada ranah kognitif, tetapi juga berkembang pada ranah afektif dan psikomotor sehingga menjadi bagian dari kepribadian peserta didik.

Upaya penanaman nilai-nilai karakter memerlukan proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata agar nilai tersebut dapat dipahami, diinternalisasi, dan diterapkan dalam aktivitas harian (Ence et al. 2025). Salah satu metode pembelajaran yang dapat mendukung proses tersebut adalah metode bermain peran (role playing) (Wea et al. 2025). Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel, metode bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi sosial tertentu (Nanda Putri et al. 2024). Melalui metode ini, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta mengekspresikan sikap dan emosi sesuai dengan peran yang dimainkan (Redjeb et al. 2025). Tahapan pembelajaran role playing meliputi pemanasan, pemilihan peran, penataan panggung, pemeranan, diskusi dan evaluasi, bermain ulang, serta penarikan kesimpulan (Rachman et al. 2020). Proses tersebut tidak sekedar membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendorong internalisasi nilai-nilai karakter lebih bermakna melalui keterlibatan langsung siswa.

Metode bermain peran memiliki keunggulan karena mampu menghadirkan situasi pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses belajar (Nur Azizah et al. 2025). Keterlibatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai peran, mengungkapkan pendapat, serta memahami suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

Metode bermain peran juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman sosial yang menyerupai situasi nyata. Selama kegiatan berlangsung, siswa belajar memahami sudut pandang orang lain, mengendalikan emosi, mengambil

keputusan, serta bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Pengalaman tersebut membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sikap dan keterampilan sosial siswa. Pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial tersebut mampu mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan partisipasi aktif siswa sehingga nilai-nilai karakter tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga dipraktikkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Utami et al. 2024).

Dalam penerapannya, metode bermain peran dapat dipadukan dengan penggunaan cerita rakyat sebagai sumber belajar (Oppy Eria Trisnawati et al. 2023). Cerita rakyat ialah warisan budaya yang diwariskan diteruskan dari generasi ke generasi dan mengandung berbagai nilai moral serta kearifan lokal (Turyani et al. 2024). Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter bagi peserta didik (Suntini et al. 2025). Tokoh dan alur cerita dalam cerita rakyat umumnya menggambarkan berbagai konflik kehidupan yang mengandung pesan moral sehingga dapat dijadikan pembelajaran bagi siswa. Melalui cerita rakyat, siswa dapat memahami nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, percaya diri, dan sikap sosial lainnya (Karunia et al. 2025).

Cerita rakyat memiliki karakteristik yang sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar karena menggunakan alur cerita yang sederhana, tokoh yang mudah dikenali, serta konflik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut memudahkan siswa dalam memahami pesan moral yang disampaikan sekaligus membedakan perilaku yang patut diteladani maupun dihindari. Dengan demikian, cerita rakyat tidak hanya menjadi media untuk mengenalkan budaya dan kearifan lokal, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik (Uswatun Hasanah and Joko Daryanto 2026).

Penggunaan cerita rakyat akan semakin efektif apabila diintegrasikan dengan metode bermain peran. Melalui kegiatan memerankan tokoh dalam cerita rakyat, peserta didik tidak hanya memahami isi cerita secara kognitif, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menghayati karakter, sikap, dan nilai-nilai yang diperankan (Alycia Putri et al. 2025). Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman, serta merefleksikan pesan moral yang terkandung dalam cerita. Oleh karena itu, integrasi cerita rakyat dengan metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu mendukung penanaman nilai karakter secara lebih aktif, menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

IV. HASIL PENELITIAN

Temuan penelitian ini diawali dengan penyajian data hasil observasi terhadap pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran cerita rakyat. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran yang mencakup sintaks metode bermain peran.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Pemanasan	88%	Sangat baik
Memilih peran	83%	Sangat baik
Menata panggung	92%	Sangat baik
Pemeranan	83%	Sangat baik
Diskusi dan evaluasi	83%	Sangat baik
Bermain ulang	100%	Sangat baik
Penarikan kesimpulan	92%	Sangat baik

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti, (2026)

Berdasarkan tabel 1, pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran berada pada kategori sangat baik. Seluruh tahapan pembelajaran menunjukkan hasil yang baik, dengan persentase pada tahap pemanasan sebesar 88%, pemilihan peran, pemeranan, serta diskusi dan evaluasi sebesar 83%, sedangkan menata panggung dan generalisasi mencapai 92%. Adapun tahap bermain ulang memperoleh persentase tertinggi yaitu 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran telah terlaksana dengan sangat baik pada setiap tahap.

Tabel 2. Hasil Keseluruhan Observasi 1

Aspek	Persentase	Kategori
Tanggung jawab	70%	Baik
Percaya diri	70%	Baik
Kerja sama	75%	Baik

Sumber: Data observasi hari pertama, diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 2, hasil pengamatan hari pertama menunjukkan bahwa seluruh dimensi karakter siswa berada dalam kategori baik. Dimensi kerja sama memperoleh persentase tertinggi sebesar 75%, diikuti dimensi percaya diri dan tanggung jawab yang masing-masing sebesar 70%. Hasil ini menunjukkan bahwa karakter siswa telah berkembang dengan baik, dengan dimensi kerja sama sebagai aspek yang paling menonjol.

Tabel 3. Hasil Keseluruhan Observasi 2

Aspek	Persentase	Kategori
Tanggung jawab	87%	Sangat Baik
Percaya diri	92%	Sangat Baik

Kerja sama	90%	Sangat Baik
------------	-----	-------------

Sumber: Data observasi hari kedua, diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 3, hasil pengamatan hari kedua menunjukkan bahwa seluruh aspek karakter siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek kepercayaan diri memperoleh persentase tertinggi sebesar 92%, diikuti aspek kerja sama sebesar 90%, dan aspek tanggung jawab sebesar 87%. Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan karakter siswa pada seluruh aspek setelah penerapan metode bermain peran. Selain itu, hasil kuesioner digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan observasi dan wawancara, dengan menunjukkan respons positif siswa terhadap pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran dalam menanamkan nilai karakter.

Tabel 4. Hasil keseluruhan kuesioner respon siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Persepsi siswa	90%	Sangat Baik
Tanggung jawab	90%	Sangat Baik
Percaya diri	94%	Sangat baik
Kerja sama	94%	Sangat Baik

Sumber: Data kuesioner, diolah peneliti (2026)

Berdasarkan tabel 4, hasil kuesioner menunjukkan bahwa seluruh aspek berada pada kategori sangat baik. Aspek persepsi siswa dan tanggung jawab masing-masing memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan aspek percaya diri dan kerja sama masing-masing sebesar 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran, sekaligus mengindikasikan bahwa metode tersebut efektif dalam menumbuhkan nilai karakter siswa.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Cerita Rakyat melalui Metode Bermain Peran

Pelaksanaan pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan hasil yang sangat memuaskan di setiap tahap pembelajaran. Hal ini terlihat dari semua aspek yang mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase berkisar antara 83% hingga 100%. Penemuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran secara terstruktur dan mengikuti langkah-langkah metode bermain peran.

Pada tahap pemanasan, diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Karakter percaya diri siswa melalui keberanian menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Kegiatan apersepsi dan pemberian pertanyaan pemantik mendorong siswa agar berpartisipasi aktif serta mendukung mereka dalam memahami konteks cerita sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa tahap pemanasan berperan dalam meningkatkan kesiapan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pada tahap memilih peran diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Siswa terlibat aktif dalam menentukan karakter yang akan diperankan setelah guru menjelaskan tokoh dalam cerita. Pembentukan kelompok dilakukan secara sistematis agar seluruh siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Kegiatan tersebut melatih karakter tanggung jawab karena setiap siswa dituntut memahami dan menjalankan perannya dengan baik sesuai karakter yang dipilih.

Pada tahap perencanaan panggung diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Siswa mulai bekerja sama dalam menyusun dialog sederhana dan memahami alur cerita sesuai peran masing-masing. Guru memberikan arahan mengenai ekspresi dan jalannya cerita sehingga siswa lebih memahami karakter yang akan diperankan. Kegiatan tersebut menunjukkan munculnya nilai kerja sama dan tanggung jawab melalui diskusi kelompok, pembagian tugas, serta kesiapan siswa dalam mempersiapkan peran sebelum tahap pemeranan dilakukan.

Pada tahap pemeranan diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Siswa menunjukkan karakter percaya diri melalui keberanian tampil di depan kelas, penggunaan suara yang jelas, serta kemampuan mengekspresikan peran sesuai karakter yang dimainkan. Alur cerita berlangsung sesuai skenario sehingga kegiatan bermain peran berjalan secara terarah. Selain itu, nilai kerja sama juga terlihat melalui kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan menyesuaikan peran dengan anggota kelompok selama pementasan berlangsung.

Pada tahap diskusi dan evaluasi diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Siswa mulai mampu menyampaikan pendapat dan refleksi terhadap kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Diskusi dilakukan melalui arahan guru yang memberikan kesempatan siswa untuk merespon penampilan teman serta mengemukakan pengalaman belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mulai berkembang dalam kemampuan berpikir reflektif dan berani mengungkapkan pendapat, walaupun beberapa siswa masih butuh arahan untuk lebih aktif dalam diskusi.

Pada tahap bermain ulang diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Siswa diberi kesempatan untuk memperbaiki penampilan sebelumnya serta memperdalam pemahaman terhadap peran yang dimainkan. Hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan performa siswa dalam aspek dialog, ekspresi, dan kelancaran alur cerita. Selain itu, terlihat penguatan nilai karakter berupa tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri dalam menjalankan peran secara lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Pada tahap penarikan kesimpulan diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Siswa mampu menyimpulkan inti cerita serta mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya, seperti tanggung jawab, percaya diri, dan

kerja sama. Pemahaman tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menyampaikan kembali pesan moral dari kegiatan bermain peran. Hasil ini menunjukkan bahwa tahap penarikan kesimpulan berperan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan nilai karakter yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran berada pada kategori sangat baik dan efektif dalam menanamkan nilai karakter siswa, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri melalui keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan (Amirah and Liansari 2023) bahwa metode bermain peran tidak hanya menumbuhkan keterampilan berbahasa dan keterlibatan belajar, tetapi juga berperan dalam internalisasi nilai karakter pada siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut, hasil kuesioner sebagai data pendukung menunjukkan bahwa seluruh aspek berada pada kategori sangat baik. Aspek persepsi siswa dan tanggung jawab memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan aspek percaya diri dan kerja sama masing-masing sebesar 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran dipandang efektif dalam menanamkan nilai karakter pada siswa. Siswa mampu memahami isi cerita, serta menunjukkan sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta keberanian dalam mengekspresikan diri selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pelaksanaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran cerita rakyat tidak hanya berjalan sesuai sintaks, tetapi juga efektif dalam menanamkan berbagai nilai karakter pada siswa secara terintegrasi dalam setiap tahap pembelajaran.

Perilaku Nilai Karakter Siswa dalam Pembelajaran

Pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran cerita rakyat juga berkontribusi dalam menanamkan nilai karakter. Penggunaan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran memuat pesan-pesan moral yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain memahami cerita, siswa juga menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri. Hasil observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan adanya perkembangan positif pada karakter siswa, yaitu kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri selama pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran.

Aspek tanggung jawab menunjukkan perkembangan dari pengamatan pertama sebesar 70% (kategori baik) menjadi 87% (kategori sangat baik) pada pengamatan kedua. Pada pengamatan pertama, siswa masih memerlukan arahan guru dalam menjalankan peran dan terdapat beberapa kesalahan dalam pelaksanaan dialog. Namun pada pengamatan kedua, siswa mulai mampu melaksanakan peran dengan lebih mandiri, memahami dialog dengan lebih baik, serta menyelesaikan tugas sesuai peran masing-masing. Perkembangan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berkontribusi dalam membentuk sikap tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran (Hidayati et al. 2024).

Aspek percaya diri menunjukkan perkembangan dari 70% (kategori baik) pada hari pertama menjadi 92% (kategori sangat baik) pada hari kedua. Pada awal pembelajaran, siswa masih tampak ragu dalam menyampaikan dialog dan menampilkan ekspresi sesuai peran. Namun pada hari kedua, siswa menunjukkan perkembangan keberanian tampil di depan kelas, berbicara dengan lebih lancar, serta mengekspresikan peran dengan lebih sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keberanian tampil di depan umum sehingga kepercayaan diri siswa meningkat secara bertahap (Azmi 2025). Oleh karena itu, keterlibatan aktif dalam aktivitas bermain peran memberikan perkembangan yang baik. bagi perkembangan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar.

Aspek kerja sama menunjukkan perkembangan dari 75% (kategori baik) pada hari pertama menjadi 90% (kategori sangat baik) pada hari kedua. Pada awal pembelajaran, siswa mulai mampu bekerja sama dalam kelompok, meskipun masih ada yang kurang aktif dan bantuan antar siswa masih bersifat situasional. Pada hari kedua, siswa menunjukkan perkembangan dalam kolaborasi, terlihat dari kemampuan membagi peran, saling menghargai pendapat, serta membantu teman yang mengalami kesulitan selama kegiatan bermain peran berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam mengembangkan keterampilan kerja sama melalui interaksi langsung antar siswa dalam kelompok, sejalan dengan Puspasari et al. (2025) bahwa nilai kerja sama dapat dibentuk melalui aktivitas kolaboratif.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas IV yang menyatakan pembelajaran metode bermain peran dalam cerita rakyat mempengaruhi secara baik dalam pembentukan karakter siswa. Guru mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek percaya diri, terlihat dari keberanian tampil di depan kelas, kemampuan menyampaikan dialog sesuai peran, serta mengekspresikan karakter dengan lebih baik. Pada aspek tanggung jawab, siswa lebih disiplin dalam menjalankan tugas peran dan mempersiapkan dialog dengan baik. Sementara itu, pada aspek kerja sama, siswa mampu bekerja dalam kelompok melalui pembagian tugas, saling membantu, serta menghargai pendapat teman selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode bermain peran dinilai efektif dalam menanamkan nilai karakter percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton, serta membantu meningkatkan kepercayaan diri tentang nilai kebersamaan. Secara teoritis, metode bermain peran memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan internalisasi nilai karakter secara lebih bermakna. Selain itu, pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pembelajaran turut memperkuat pengembangan nilai karena memuat nilai-nilai moral yang relevan (Triyani 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang sangat baik pada karakter siswa selama pembelajaran cerita rakyat melalui metode bermain peran. Metode ini efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran bermakna sehingga mendukung pemahaman materi dan internalisasi nilai-nilai karakter.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain peran pada pembelajaran cerita rakyat di kelas IV SD Negeri Paningkiran 1 terlaksana dengan baik melalui tahapan pembelajaran yang sistematis. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna serta berkontribusi terhadap pengembangan karakter siswa. Nilai karakter yang berkembang meliputi kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri yang tercermin dari partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar.

Guru disarankan menggunakan metode bermain peran sebagai cara alternatif dalam pembelajaran guna menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Diharapkan sekolah dapat memberikan dukungan terhadap penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan berfokus pada penguatan karakter. Peneliti selanjutnya bisa melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan variabel atau model pembelajaran yang beragam untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Fitri et al. 2022. Membangun Kerja Sama Tim Dalam Perilaku Organisasi. Vol. 2.
- Adifa Zuhra, Novri, and Asrida Mahyuni Harahap. 2024. "Dasar-Dasar Pendidikan Karakter Membangun Siswa Berakhlak Mulia." JMA) 2(11):3031–5220. doi:10.62281.
- Alycia Putri, Syavira et al. 2025. KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING DALAM MELATIH SISWA MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR CERITA RAKYAT PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SDN KEPUTRAN I/332 SURABAYA. Vol. 17.
- Amirah, Bilqis, and Vevy Liansari. 2023. "Meningkatkan Metode Bermain Peran Dalam Menceritakan Kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar." EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN 5(5):2117–26. doi:10.31004/edukatif.v5i5.5608.
- Ash-Shiddiqi, Hasby et al. 2025. Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. Vol. 3.
- Asmadewi. 2023. "Urgensi Pendidikan Karakter Sejak Dini Dalam Dunia Pendidikan." Jurnal Pengembangan Dan Pembelajaran Islam.
- Azmi, Tonaya. n.d. Building Confidence Through Drama and Role Play. www.ijfmr.com.

- Ence, Eufrasia et al. 2025. "Membangun Karakter Moral Melalui Pendidikan Etika Di Sekolah." *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin* 2(2):247–60. doi:10.71153/jimmi.v2i2.291.
- Fadilla, Asrifa et al. 2024. "KEAFRIAN LOKAL DALAM BUKU CERITA RAKYAT DAERAH SUMATERA BARAT." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Fitri, Mardi, and Na Imah. 2020. "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):2622–5484. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>.
- Handayani, Riskiya Putri, and Baqiyatush Sholihah. 2025. "Strengthening Students' Religious Character Education Through Character Apple Activities At SD Negeri Ngaliyan 01." *Jurnal Pendidikan Karakter*. doi:10.21831/jpka.v16i2.82876.
- Hidayati, Naimah et al. 2024. Perceptions of the Effectiveness of the Role Playing Learning Model in the Process of Learning Pancasila Values in Elementary Schools. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Hidayatun, Nur et al. 2026. "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Ilalat Masyarakat Ranah: Prespektif Thomas Lickona." *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture* 6(1):1–10. doi:10.25299/j-lelc.2026.26682.
- Isnaini, Hazizah, and Robie Fanreza. 2024. "Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah." *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2(4):279–97. doi:10.61132/semantik.v2i4.1130.
- Karunia, Saryani et al. 2025. Peran Cerita Rakyat Asal Usul Serawai Dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Generasi Muda Di Desa. Vol. 5. <https://dmi-journals.org/deiktis/index>.
- Kurniati, Dedeh. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Melalui Strategi Licalido(Lihat Baca Tulis Dongeng)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sastra Indonesia Dan Daerah* 13(1).
- Maileni, Putri Nanda et al. 2024. "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran Ppkn Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila SDIT Raudhatur Rahmah Pekanbaru." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 2(5):315–20. doi:10.61132/morfologi.v2i5.997.
- Merdiyatna, Yang Yang. 2022. "Pemanfaatan Cerita Rakyat Dalam Keterampilan Berbahasa." *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4(2):88–96. doi:10.26499/bahasa.v4i2.292.

- Musthofiyyah, Rizkiyatul et al. 2025. "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun." *Aulad: Journal on Early Childhood* 8(1):20–30. doi:10.31004/aulad.v8i1.902.
- Nugraheni, Wahyu Fitria, and Marius Pratama. 2025. "Implementing Role Play to Teach Speaking Skills for Secretarial Purposes." *International Journal of Educational Development* 2(3):107–13. doi:10.61132/ijed.v2i3.366.
- Nur Azizah, Adea et al. 2025. PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 1 PURWOSARI.
- Oppy Eria Trisnawati, and Achmad Fathoni. 2023. "The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7(1):142–49. doi:10.23887/jisd.v7i1.56643.
- Pramasanti, Rifa et al. 2020. IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA DI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KURIKULUM 2013 DI SD NEGERI 2 BERKOH. Vol. 5.
- Pratama, Valen et al. 2025. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa SD." *Jurnal Penelitian Nusantara* 1:153–56. doi:10.59435/menulis.v1i6.340.
- Puspasari, Yulia et al. 2025. Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas X Dalam Pembelajaran Collaborative Learning Melalui Penulisan Teks Anekdote. Vol. 11. Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>.
- Putri Selina, Alifia Faraya, and Hadi Irawan Wiranata. 2025. Peran Strategis Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Pelajar.
- Rachman, Aulia Asri et al. 2020. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Redjeb, R. Wiwin et al. 2025. "Representasi Edukasi Dan Estetika Budaya Dalam Cerita Rakyat Misteri Pulau Imam." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(5):1335–45. doi:10.31004/obsesi.v9i5.6911.
- Riman et al. 2025. "Strategi Role Playing Dalam Membangun Karakter Siswa Di Era Digital." *Sukacita : Jurnal Pendidikan Iman Kristen* 2(4):52–61. doi:10.61132/sukacita.v2i4.1506.
- Rusita, Rusita, and Abd. Hadi Rohmani. 2026. "PERAN GURU DALAM MENGINPLEMENTASIKAN TEORI KONTRUKTIVISME UNTUK MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS ANAK USIA DINI DI RA AL

KAUTSAR.” TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan 6(1):360–70. doi:10.51878/teaching.v6i1.9841.

Septiani, Denisa et al. 2025. “Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Pengembangan Sosial Dan Emosional Peserta Didik.” JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS) 3(2):375–84. doi:10.54066/jupendis.v3i2.3207.

Septiani, Lily et al. 2025. “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Ekstrakurikuler Drumben Di Sekolah Dasar Negeri Kebon Besar 1 Kota Tangerang.” Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan 4(1):2096–2100. doi:10.31004/jerkin.v4i1.1945.

Suntini, Sun et al. 2025. “Pengenalan Cerita Rakyat Kabupaten Kuningan Sebagai Warisan Budaya Bangsa Di Sekolah Dasar Aisyah Kabupaten Kuningan.” Jurnal Pengabdian Sosial.

Suoth, Like et al. 2022. “Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia.” Journal for Lesson and Learning Studies 5(1):48–53. doi:10.23887/jlls.v5i1.40510.

Susanti et al. 2022. “Pendidikan Karakter Dalam Membangun Kecerdasan Moral Bagi Anak Usia Dini Perspektif Thomas Lickona.” TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora 3(1):10–17. doi:10.33650/trilogi.v3i1.3396.

Triyani. 2025. “Cerita Rakyat Sebagai Sarana Edukasi Moral: Strategi Melalui StoryTelling Pada Anak Usia Dini.” Integrative Perspectives of Social and Science Journal 2(5):8094.

Turyani, lin et al. 2024. “Nilai-Nilai Seni, Budaya, Dan Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Patih Sampun Asal Kabupaten Pemasang.” Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain 1(3):139–48. doi:10.62383/realisasi.v1i3.192.

Uswatun Hasanah, Maulida, and dan Joko Daryanto. 2026. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.” Jurnal Didaktika Dwija Indria 14(2):720–26. doi:10.20961/ddi.v14i1.14.2.720-726.

Utami, Rahmahwati Nurul et al. 2024. “PENERAPAN MEDIA ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA.”