



TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL DALAM
PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
DI KELAS V SDN 2 KENDALREJO
KABUPATEN TRENGGALEK**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

RULLY DWI ARIYANI

NIM. 530003166

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2020

ABSTRACT

ANALYSIS OF CHARACTER VALUES OF SOCIAL CARE IN INSTRUCTION WITH THE ROLE PLAYING METHOD IN FIFTH GRADE OF THE SDN 2 KENDALREJO IN THE TRENGGALEK DISTRICT

RULLY DWI ARIYANI
Universitas Terbuka
rullygenta@gmail.com

The purpose of this study is to describe instructions with a role playing method that develops social care characters as well as to describe the values of social care characters of students in fifth grade SDN 2 Kendalrejo Trenggalek District when and after instruction with the role playing method. This research was a qualitative research. Data collection techniques used were observation, questionnaire, interview, and study documentation. The data analysis technique used was qualitative data analysis. The results showed as follows. (1) Instruction with a role playing method can be carried out to develop the social care character of fifth grade students of SDN 2 Kendalrejo, Trenggalek District. (2) The values of social care characters that showed up when instruction with the role playing method with a very good category: do not hurt others, love peace in facing problem, able to work together, and do not take advantage of others; with good category: love humans and other creatures, tolerant of differences, act politely, and treat others people politely amounted. (3) The values of students' social care characters that emerged after participating in instruction with the role playing method in fifth grade SDN 2 Kendalrejo Trenggalek District based on the opinions of friends of students with a very good category: do not take advantage of others, do not like to hurt others, and loved humans and other creatures; with. good category: peace-loving in dealing with problems, tolerant of differences, able to work together, acting politely, and treated others politely.

Keyword: Social Care Characters, Role Playing Method.

ABSTRAK

ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS V SDN 2 KENDALREJO KABUPATEN TRENGGALEK

RULLY DWI ARIYANI
Universitas Terbuka
rullygenta@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial serta mendeskripsikan nilai-nilai karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek pada saat dan setelah pembelajaran dengan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. (1) Pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dilaksanakan untuk mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek. (2) Nilai-nilai karakter peduli sosial yang muncul saat pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek dengan kategori sangat baik: tidak menyakiti orang lain, cinta damai dalam menghadapi persoalan, mampu bekerja sama, dan tidak mengambil keuntungan dari orang lain; dengan kategori baik: menyayangi manusia dan makhluk lain, toleran terhadap perbedaan, bertindak santun, dan memperlakukan orang lain dengan sopan. (3) Nilai-nilai karakter peduli sosial siswa yang muncul setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek berdasarkan pendapat teman dari siswa dengan kategori sangat baik: tidak mengambil keuntungan dari orang lain, tidak suka menyakiti orang lain, dan menyayangi manusia dan makhluk lain; dengan kategori baik: cinta damai dalam menghadapi persoalan, toleran terhadap perbedaan, mampu bekerja sama, bertindak santun, dan memperlakukan orang lain dengan sopan

Kata Kunci: Karakter Peduli Sosial, Metode *Role Playing*

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul Analisis Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan(plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Tulungagung, 11 Februari 2020
Yang Menyatakan

METERAI
TEMPAL

06268A 3386072

6000
ENAM RIBU RUPIAH

RULLY DWI ARIYANI
NIM : 530003166

PERSETUJUAN TAPM PASCA UJIAN SIDANG

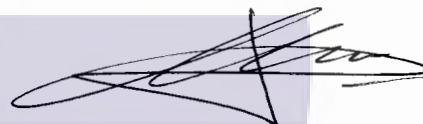
Judul TAPM : Analisis Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek.

Penyusun TAPM : RULLY DWI ARIYANI
NIM : 530003166
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2020

Menyetujui:

Pembimbing II,

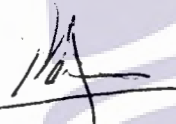
Pembimbing I,

Dr. Siti Julaeha, MA.
NIP 19650429 198903 2 001

Dr. Rer.nat. I Made Sulandra, M.Si.
NIP 19631216 198701 1 001

Penguji Ahli

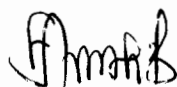


Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 19540501 198303 1 005

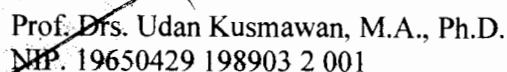
Mengetahui:

Ketua Pascasarjana
Pendidikan Keguruan,

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 19600821 198601 2 001



Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 19650429 198903 2 001

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG

Nama : RULLY DWI ARIYANI
 NIM : 530003166
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
 Judul TAPM : Analisis Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek

TAPM telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2020

Waktu : 13.30 – 15.00 WIB

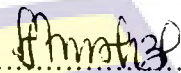
dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Tanda Tangan

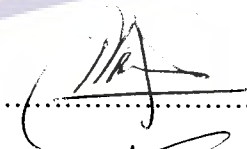
Ketua Komisi Penguji

Nama : Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.


.....

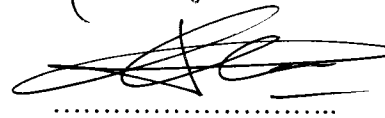
Penguji Ahli

Nama : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.


.....

Pembimbing I

Nama : Dr. Rer.nat. I Made Sulandra, M.Si


.....

Pembimbing II

Nama : Dr. Siti Julaeha, M.A.


.....

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke Hadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan Hidayah-Nya, penulisan TAPM dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek” ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir Program Magister (TAPM) ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana Universitas Terbuka.

Penulis menyadari bahwa TAPM ini dapat diselesaikan atas bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. Ojat Darajat, M.Bus., Ph.D. selaku Rektor Universitas Terbuka yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Program Pascasarjana Universitas Terbuka.
2. Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka.
3. Dr. Lilik Sulistyowati, M.Si. selaku Direktur UPBJJ-UT Malang, beserta dosen Program Pascasarjana
4. Drs. Moh Syarif, M.Pd. selaku penanggung jawab Program Pascasarjana Universitas Terbuka UPBJJ Malang
5. Dr.rer.nat. I Made Sulandra, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah sabar dan meluangkan waktunya dalam proses penyempurnaan TAPM ini.
6. Dr. Siti Julaeha, M.A. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dan memberikan saran kepada penulis sehingga TAPM ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Drs. Kusprigianto selaku Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Trenggalek yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan Program Pascasarjana.
8. Drs. Munib, M.Pd. selaku Ketua PGRI Kabupaten Trenggalek yang selalu memberikan motivasi, semangat kepada penulis untuk tetap berjuang menyelesaikan TAPM ini.

9. Kepala sekolah, guru, dan petugas SDN 2 Kendalrejo Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Terbuka UPBJJ-UT Malang atas bantuan dan motivasi serta kebersamaan selama menempuh Program Pascasarjana.
11. Kepada Ibu, anak serta keluarga tercinta, yang telah memberikan semangat dan motivasi serta iringan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan TAPM ini.

Atas segala bantuan, dorongan, motivasi serta dukungan baik moril maupun materil, penulis benar-benar tidak mampu untuk membalasnya. Pada kesempatan ini hanya dapat memanjatkan doa, semoga amal dan kebajikan yang telah Bapak/Ibu/Saudara(i) dan sahabat berikan mendapatkan limpahan pahala dari Allah SWT.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan kelebihan, semoga TAPM ini memberi manfaat, terutama bagi pengembangan ilmu dan perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia.

Tulungagung, Februari 2020

Penulis

RULLY DWI ARIYANI
NIM. 530003166

RIWAYAT HIDUP

Nama : RULLY DWI ARIYANI

NIM : 530003166

Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)

Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 12 Desember 1975

Riwayat Pendidikan : Lulus SDN 1 Bandung pada tahun 1988
Lulus SMPN 1 Bandung pada tahun 1991
Lulus SMA Negeri Kauman pada tahun 1994
Lulus D-II PGSD UNESA pada tahun 2003
Lulus S1 PPKn STKIP PGRI Tulungagung tahun 2007
Lulus S1 PGSD Universitas Terbuka pada tahun 2010

Riwayat Pekerjaan : Tahun 2011 s/d 2013 sebagai guru di SDN 1 Ngembel
Tahun 2013 s/d 2016 sebagai guru di SDN 3
Watuagung Kec. Watulimo Kab. Trenggalek
Tahun 2016 s/d sekarang sebagai guru di SDN 2
Kendalrejo Kec. Durenan Kab. Trenggalek

Tulungagung, Februari 2020

Rully Dwi Ariyani
NIM 53003166

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAM TAPM	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Nilai Karakter	8
2. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	23
3. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	37
B. Penelitian Terdahulu	42

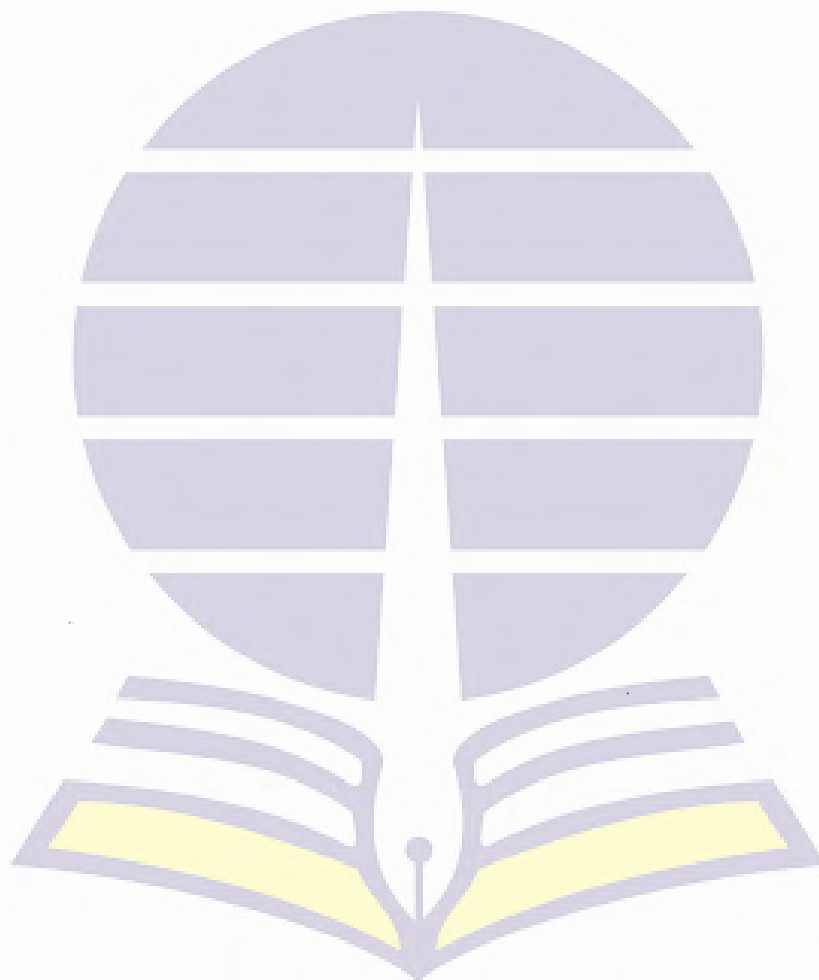
C. Kerangka Berpikir	45
D. Operasionalisasi Konsep	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Desain Penelitian	50
B. Subyek Penelitian	51
C. Instrumen Penelitian	52
D. Prosedur Pengumpulan Data	61
E. Metode Analisis Data	63
F. Uji Keabsahan Temuan Penelitian	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
A. Deskripsi Objek Penelitian	71
B. Hasil Penelitian	71
C. Pembahasan	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Revie Penelitian Terdahulu.....	42
Tabel 3.1 Kisi-kisi Penelitian	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Siswa	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Teman Siswa	57
Tabel 3.5 Tingkat Persentase Pengukuran Melalui Angket	59
Tabel 3.6 Kisi-kisi Wawancara Kepala Sekolah	59
Tabel 3.7 Kisi-kisi Wawancara Guru	60
Tabel 3.8 Kisi-kisi Wawancara Siswa	60
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 1	76
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 2	83
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 3	89
Tabel 4.4 Hasil Analisis Nilai Karakter Peduli Sosial Siswa	96
Tabel 4.5 Hasil Analisis Nilai Karakter Peduli Sosiai Teman Siswa	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian	46
Gambar 3.1 Analisis Data Model Interaktif	65



DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran	1 Pedoman Observasi	113
Lampiran	2 Angket Siswa	115
Lampiran	3 Angket Teman Siswa.....	118
Lampiran	4 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	121
Lampiran	5 Pedoman Wawancara Guru	122
Lampiran	6 Pedoman Wawancara Siswa.....	123
Lampiran	7 Transkrip Wawancara	124
Lampiran	8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1.....	133
Lampiran	9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2	141
Lampiran	10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3	151
Lampiran	11 Dokumentasi	159
Lampiran	12 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	161
Lampiran	13 Hasil Angket Siswa.....	163
Lampiran	14 Hasil Angket Teman Siswa.....	166
Lampiran	15 Permohonan Izin Penelitian dari UT Malang.....	169
Lampiran	16 Hasil Cek Plagiasi UT Bab II.....	170
Lampiran	17 Hasil Cek Plagiasi UT Bab I-V.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter menjadi fondasi yang utama untuk mensukseskan Indonesia Emas 2045. Pendidikan karakter merupakan bagian dari proses membentuk kepribadian bangsa. Kementerian Pendidikan Nasional menjadikan pendidikan karakter sebagai fokus pendidikan di seluruh nusantara (Herdani, 2010: 56). Pendidikan karakter menjadi suatu hal yang sangat penting untuk diterapkan dan perlu mendapatkan perhatian untuk meningkatkan kualitas bangsa.

Mengingat pada zaman yang semakin maju ini banyak ditemui sikap dan perilaku manusia yang cenderung kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Sebagai lingkungan pendidikan yang paling utama keluarga khususnya harus dapat menjadi contoh yang baik. Keluarga mempunyai peran dalam membentuk watak dan sikap anak. Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan dasar mempunyai tugas untuk mencetak generasi yang berakhlak mulia melalui pendidikan karakter pada siswanya. Dengan demikian, pendidikan karakter dapat dilakukan baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat.

Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 mempunyai target membentuk manusia yang kreatif, inovatif, dan terampil, serta memiliki pengetahuan yang terintegrasi. Pelaksanaan Kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik. Dengan demikian, dalam pembentukan karakter peserta didik, guru harus aktif

untuk menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang telah diprogramkan.

Menurut Samani dan Hariyanto (2012: 2), pendidikan karakter semakin hari semakin mendapat pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Pendidikan karakter sangat dibutuhkan pada segala jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama sampai dengan perguruan tinggi. Bahkan, pendidikan karakter dimulai semenjak usia dini, sehingga ketika dalam usia dewasa, individu menjadi kebal terhadap tantangan dan rintangan yang datang untuk menggoda keyakinannya yang pada akhirnya permasalahan yang ada di dunia pendidikan segera mendapatkan penyelesaian.

Sekolah Dasar sebagai suatu lembaga pendidikan yang memiliki tugas membentuk nilai karakter kepada siswa. Nilai kepedulian sosial menjadi salah satu nilai yang perlu untuk ditanamkan pada diri siswa. Adanya proses penanaman nilai peduli sosial bagi guru di sekolah sangatlah dianjurkan, mengingat telah pudarnya rasa empati, yang dapat dilihat adanya sikap acuh dengan kondisi teman, meningkatnya perkelahian antar-siswa, dan lain sebagainya.

Menurut Listyarti (2012: 7), peduli sosial merupakan suatu tindakan atau sikap untuk membantu orang lain yang memerlukan bantuan. Yaumi (2014: 77) menjelaskan bahwa kepedulian sosial ialah suatu bentuk kesadaran manusia sebagai makhluk sosial yang tidak memungkinkan untuk hidup sendirian. Dengan demikian, peduli sosial ialah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja kepada orang lain yang membutuhkan.

Setiap individu pada dasarnya memiliki karakter masing-masing. Salah satu karakter anak yang harus dibentuk dan dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah sikap kepedulian sosial terhadap sesama teman sebaya. Membentuk sikap kepedulian sosial sesama di lingkungan sekolah merupakan suatu hal yang dapat terbilang sulit untuk diterapkan dan harus ditanam sejak dini. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan globalisasi, dimana semakin pesatnya kemajuan teknologi yang berdampak pada lunturnya sikap peduli individu terhadap orang lain. Individu mulai asyik dengan dirinya sendiri dan tidak memperhatikan orang lain.

Kepedulian sosial sesama teman sebaya dapat dilakukan dengan cara tolong-menolong, berempati, berbagi, bekerjasama, menghormati, sopan santun, tanggung jawab sosial, dan dukungan sosial. Kurangnya sikap kepedulian sosial jika dibiarkan akan menghambat perkembangan sosial dan interaksi sosial siswa dalam bergaul di lingkungan sekolah, sehingga siswa pada akhirnya menjadi lebih cenderung memikirkan dirinya sendiri. Dalam rangka memberi bantuan untuk mengembangkan kepedulian sosial dapat dilakukan melalui metode *role playing*.

Hasil survai pada saat pra-observasi yang dilakukan di kelas V SDN 2 Kendalrejo menunjukkan ada hambatan-hambatan dari guru yaitu siswa kurang memiliki rasa empati dan kurangnya komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran di kelas. Mengingat pentingnya penanaman karakter peduli sosial diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran *role playing* diyakini dapat membuat siswa memahami dan mempunyai penghayatan terhadap isi materi

yang diberikan oleh guru. Penerapan *role playing* ditujukan untuk menanamkan kedisiplinan, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, serta menumbuhkan nilai kepedulian sosial yang baik pada siswa.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di kelas sangat dibutuhkan oleh siswa. Dengan metode *role playing*, siswa banyak belajar tentang berbagai peran terkait kepedulian sosial. Penguatan karakter peduli sosial melalui metode *role playing* ditujukan untuk membentuk jiwa kedermawanan dan rasa kepedulian sosial yang tinggi agar dapat diterapkan dan ditanamkan dalam kehidupan keseharian siswa.

Role playing disebut juga dengan sosiodrama sebagai suatu metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk bermain peran terkait dengan materi pembelajaran yang diajarkan guru. *Role playing* sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah, 2017: 26). *Role playing* merupakan suatu metode yang lebih banyak interaksi siswa baik dengan siswa lainnya atau dengan situasi sosial yang ada di lingkungan sekitar. Siswa bertindak memerankan tokoh yang sesuai menjadi lakonnya. Siswa berinteraksi untuk memerankan peran secara terbuka. Dalam pelaksanaan metode ini seorang guru dituntut untuk mencermati apa yang perlu dibenahi dari perilaku yang diperankan oleh siswa (Yamin, 2012: 87).

Setiap metode pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan. Demikian halnya dengan metode *role playing*. Setiap metode pembelajaran bersifat saling melengkapi. Metode ini dapat diterapkan pada materi pelajaran yang lain, tergantung pada karakteristik materi pelajaran yang diberikan.

Dengan pembelajaran *role playing*, siswa menjadi lebih aktif untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang telah ditentukan, sehingga nilai-nilai karakter peduli sosial yang ditanamkan pada siswa dapat membawa perubahan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek”.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?
2. Bagaimana nilai-nilai karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*?
3. Bagaimana nilai-nilai karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek

2. Menganalisis nilai-nilai karakter peduli sosial siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek saat pembelajaran dengan metode *role playing*
3. Menganalisis nilai-nilai karakter peduli sosial siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek setelah pembelajaran dengan metode *role playing*

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori tentang nilai-nilai karakter peduli sosial dengan menggunakan metode *role playing* sehingga dapat memberikan yang terbaik untuk masa depan bangsa yang bermartabat.

2. Kegunaan Praktis

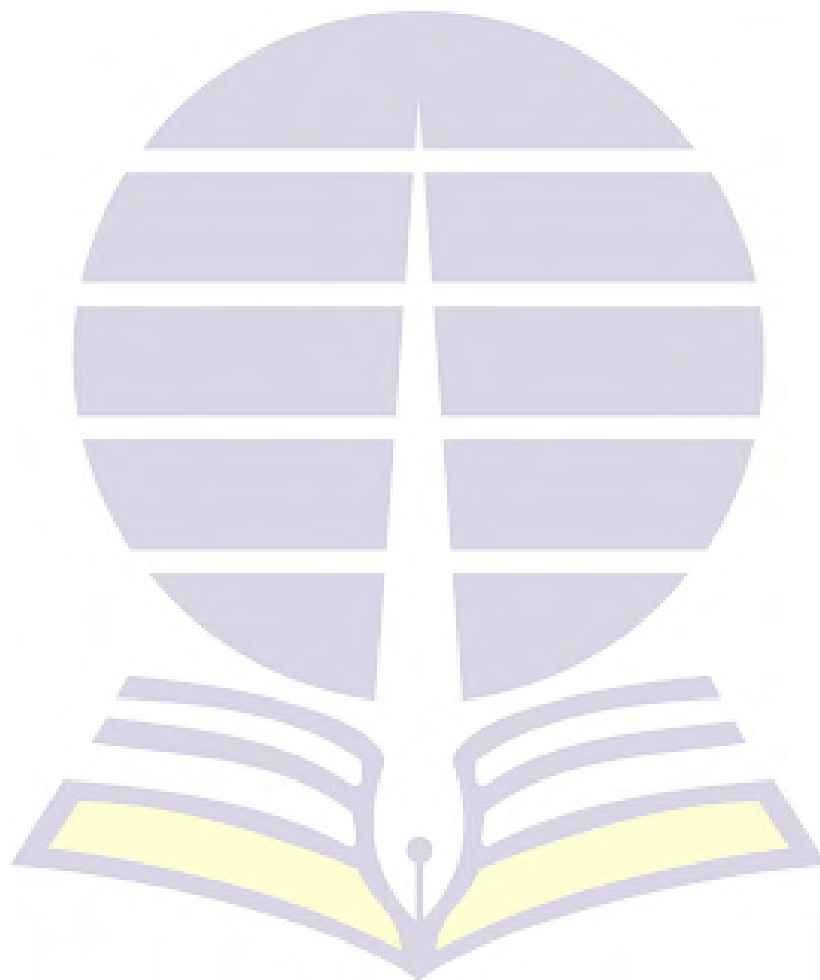
- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif metode untuk mengembangkan dan/atau meningkatkan karakter peduli sosial siswanya.

- b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini hendaknya dijadikan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk membuat kebijakan sebagai upaya memberikan pengarahan kepada guru untuk menggunakan metode *role playing*

sebagai alternatif metode pembelajaran untuk menanamkan, mengembangkan, dan meningkatkan karakter nilai-nilai peduli sosial siswa



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Nilai Karakter

Nilai merupakan sifat yang penting dan diperlukan dalam kehidupan. Nilai sebagai sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan kognitif dan kemampuan afektif (Najib, 2015: 47). Nilai adalah norma yang telah ditetapkan untuk menyatu dalam diri siswa. Pembakuan baik nilai baik maupun buruk serta pengaturan tindakan siswa harus ditetapkan dalam diri siswa (Majid, 2015: 23).

Nilai (*value*) telah dianggap sebagai norma yang baik, karena akan dapat menunjukkan jalan dalam melaksanakan tugas dalam kehidupan misalnya nilai: kejujuran, kesederhanaan, dan lain sebagainya (Yanti, 2016: 2). Sementara itu, karakter dapat dinilai sebagai cerminan akan kepribadian, cara berpikir dan bertindak dalam kehidupan (Barnawi, 2012: 20).

Menurut Samani dan Hariyanto (2012: 22) karakter adalah sesuatu yang sangat penting dan vital bagi tercapainya tujuan hidup. Karakter merupakan dorongan pilihan untuk menentukan yang terbaik dalam hidup. Sebagai bangsa Indonesia, setiap pilihan harus dilandasi oleh Pancasila. Dengan demikian, nilai karakter dapat disebut sebagai suatu konsep yang dapat menjadi pedoman dalam berperilaku (Solichin, 2015: 47).

Karakter sebagai sifat kejiwaan, moral dan akhlak yang menjadi pembeda antara orang yang satu dengan yang lainnya. Karakter merupakan nilai khas yang tertanam dalam jiwa dan terimplikasi dalam perbuatan sehari-hari.

Karakter seseorang dapat terpancar dari keserasian dari pikiran, hati, rasa dan karsa seseorang (Kurniawan, 2013: 29).

Karakter berasal dari kata *character* yang artinya karakter, dalam bahasa Yunani dikenal dengan *charassain* yang mempunyai arti membuat tajam, membuat dalam. Ciri karakter pribadi meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pemikiran (Majid dan Andayani, 2011: 42).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter yang dimiliki manusia yang berbeda menjadi karakteristik dalam perilaku. Nilai karakter sebagai suatu nilai dalam bertindak yang sangat penting diperlukan dalam kehidupan. Nilai karakter dapat dijadikan sebagai suatu konsep yang dapat menjadi pedoman dalam berperilaku.

a. Pilar-Pilar dan Nilai dalam Karakter

Menurut Zubaedi (2011: 4-11) pilar-pilar dari pendidikan karakter adalah: 1) cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya; 2) tanggungjawab, disiplin, dan mandiri; 3) jujur; 4) hormat dan santun; 5) kasih sayang, peduli dan kerjasama; 6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; 7) keadilan dan kepemimpinan; 8) baik dan rendah hati; serta 9) cinta damai dan persatuan.

Pendidikan nilai-nilai karakter di Indonesia selain mengambil dari nilai dari keseluruhan agama namun juga pengembangan yang diperoleh berdasarkan pandangan hidup bangsa, budaya, dan nilai-nilai yang terkandung dalam tujuan pendidikan nasional (Aunillah, 2013: 23).

Dengan demikian, pendidikan karakter dapat mengambil nilai inti berikut yang akan dikembangkan di sekolah masing-masing.

Pertama, agama. Mayoritas masyarakat Indonesia mempunyai agama. Dengan demikian, kehidupan masyarakat selalu berdasarkan pada nilai-nilai yang diajarkan oleh agama dan kepercayaannya masing-masing, sehingga nilai-nilai pendidikan karakter berdasarkan pada nilai-nilai keagamaan.

Kedua, Pancasila. Negara Kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pendidikan karakter mempunyai tujuan untuk menyiapkan siswa menjadi bangsa yang lebih baik, sehingga menjadi keniscayaan nilai Pancasila diambil sebagai nilai pilar dari pendidikan karakter.

Ketiga, budaya. Nilai budaya digunakan sebagai dasar kebermaknaan untuk komunikasi antar-warga negara. Hal ini menunjukkan pentingnya suatu nilai budaya sebagai sumber dari pendidikan karakter.

Keempat, tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih akrab disebut sebagai UU Sisdiknas mencantumkan tujuan pendidikan nasional dalam Pasal 3 sebagai berikut. "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab". Dengan demikian, pengembangan pendidikan karakter menjadi sumber yang paling dibutuhkan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Mulyana (2014: 32), mengklasifikasikan ada enam orientasi nilai yang sering dijadikan rujukan oleh manusia dalam kehidupannya. Nilai-nilai tersebut adalah sebagai berikut.

a. Nilai teoretik

Nilai ini melibatkan pertimbangan logis dan rasional dalam memikirkan dan membuktikan kebenaran sesuatu. Nilai teoretik memiliki kadar benar-salah menurut timbangan akal pikiran. Oleh karena itu, nilai ini erat dengan konsep, aksioma, dalil, prinsip, teori, dan generalisasi yang diperoleh dari sejumlah pengamatan dan pembuktian ilmiah. Kadar kebenaran teoretik muncul dalam beragam bentuk sesuai dengan wilayah kajiannya. Kebenaran teoretik filsafat lebih mencerminkan hasil pemikiran radikal dan komprehensif atas gejala-gejala yang lahir dalam kehidupan, sedangkan kebenaran ilmu pengetahuan menampilkan kebenaran objektif yang dicapai dari hasil pengujian dan pengamatan yang mengikuti norma ilmiah. Karena itu, komunitas manusia yang tertarik pada nilai ini adalah para filosof dan ilmuwan (Mulyana, 2014: 33). Nilai kebenaran bersifat sementara selama temuan teorinya masih dipakai dan belum dibantah oleh teori yang lain.

b. Nilai ekonomis

Nilai ekonomi mempertimbangkan nilai untung dan rugi. Yang menjadi pertimbangan dari nilai ekonomi yaitu harga. Dengan demikian, nilai ekonomis memprioritaskan manfaat bagi kehidupan manusia. (Mulyana, 2014: 34). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa nilai ekonomis memiliki sifat pragmatis dan berdasarkan dari kebutuhan sehari-hari manusia.

c. Nilai estetik

Nilai estetik mempunyai nilai yang tinggi dalam bentuk dan keharmonisan. Nilai estetik dapat melahirkan keindahan ataupun ketidakindahan. Keindahan yang dirasakan setiap orang berbeda. Nilai keindahan hanya dapat dimiliki oleh orang yang berjiwa seni misalnya: musisi, desainer, pelukis, dan sebagainya.

d. Nilai sosial

Nilai sosial di dalamnya mencakup kasih sayang dengan sesama (Mulyana, 2014: 35). Dalam nilai sosial terjadi interaksi sosial antara orang yang satu dengan yang lainnya. Prasangka dapat menyertai dalam lingkup kehidupan sosial. Nilai sosial yang tertanam dalam diri seseorang akan menimbulkan rasa cinta yang secara alami dengan sesamanya. Dengan demikian, nilai sosial harus senantiasa dikembangkan agar seseorang dapat berhubungan dengan sesamanya tanpa adanya perselisihan ataupun pertengkaran yang mengancam pergaulan sehari-harinya.

e. Nilai politik

Nilai tertinggi dari nilai politik yaitu kekuasaan. Kekuasaan dapat mempengaruhi lingkungan sekitarnya bahkan dapat mengambil kebijakan akan sesuatu permasalahan yang ada di lingkungan. Kekuatan sangat penting dan dapat berpengaruh pada kegiatan politik seseorang, sehingga seseorang dapat menggunakan kekuasaannya untuk kemaslahatan masyarakat.

f. Nilai agama

Nilai agama menjadi suatu hal yang harus dimiliki oleh seseorang. Adanya nilai agama yang kuat, dapat mencegah seseorang dari mengalami kekacauan dalam diri dan lingkungan. Bahkan seseorang akan menjadi kuat dalam menjalani kehidupan yang sangat keras dengan senantiasa mempunyai keyakinan hanya kepada Tuhan, sehingga menjadikan seseorang manusia yang tangguh.

Keenam nilai tersebut di atas dapat menciptakan perilaku dasar manusia. Manusia yang berpikir dapat menjalankan kegiatan ekonomi dengan bekerja, memiliki moral yang baik dalam menikmati keindahan tanpa merusaknya dan belajar politik agar dapat berkuasa dan mengontrol diri dengan baik serta mempunyai keyakinan kepada Tuhan.

Menurut Aunillah (2013: 23), siswa sejak dini dididik mengenai nilai karakter yang mencakup: sikap amanah, saling menghormati, mempunyai rasa kepedulian yang tinggi, bersikap jujur, bertanggung jawab, dan sebagainya. Dalam implementasi pembelajaran, nilai-nilai tersebut diintegrasikan dalam kurikulum. Pendekatan lain adalah menerapkannya

dalam mata pelajaran yang cocok dan sesuai dengan nilai-nilai tersebut, misalnya nilai demokrasi dan patriotisme diajarkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan, nilai menghargai alam diajarkan dalam pembelajaran Sains.

b. Karakter Kepedulian Sosial

Milfayetti, dkk. (2012: 13) mendefinisikan bahwa peduli adalah orang yang peduli dengan keberadaan orang lain dan selalu memperhatikan orang lain. Perilaku peduli adalah sikap baik dengan sesama, sikap empati atas penderitaan yang dirasakan oleh orang lain, sikap memaafkan kepada orang lain, berbuat baik kepada orang lain serta peduli terhadap keberlanjutan kehidupan umat manusia.

Pedulii sosial merupakan suatu sikap kepedulian atas segala peristiwa yang ada di masyarakat. Peduli sosial bukan berarti ikut campur atas urusan orang lain, akan tetapi membantu memberikan solusi atau pemecahan masalah kepada orang lain. Menurut Zuedi (2011: 169), peduli sosial adalah sikap ataupun tindakan senantiasa ingin membantu orang lain yang membutuhkan. Kepedulian sosial tidak terlepas dari kesadaran sosial. Kesadaran sosial merupakan kemampuan seseorang atau sekelompok orang untuk memahami arti dari situasi sosial. Hal ini sangat tergantung dari bagaimana empati seseorang terhadap orang lain atau sekelompok orang atau makhluk sosial.

Menurut Alma, dkk. (2015:201), makhluk sosial merupakan manusia yang hidup sendiri namun mempunyai ketergantungan kepada sesamanya, sehingga manusia saling membutuhkan yang dengannya kehidupan akan

semakin imbang. Manusia adalah seorang makhluk yang tidak dapat sendiri, tetapi membutuhkan makhluk yang lain dalam kehidupannya, sehingga manusia mempunyai kesadaran bersosialisasi. Hamalik (2011: 23) menyebutkan bahwa kesadaran sosial merupakan suatu keterampilan untuk memahami arti situasi sosial yang dijalaninya, sehingga manusia dalam kehidupannya mempunyai sikap saling menghormati, saling mengasihi, dan memiliki rasa kepedulian dengan keadaan yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Kehidupan masyarakat sekarang ini bergeser menjadi lebih individualis. Kebersamaan dan saling menolong dengan penuh ketulusan yang dahulu menjadi ciri khas masyarakat kita semakin menghilang. Kepedulian terhadap sesama pun semakin menipis. Konsentrasi kehidupan masyarakat sekarang ini didominasi pada bagaimana mencapai mimpi-mimpi materialis (Naim, 2012: 207).

Pergeseran kehidupan ini disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah faktor perubahan sosial yang berlangsung secara masif. Arus modernitas menjadi pendorong utama perubahan sosial ini. Implikasinya nyata dari arus modernitas adalah kehidupan yang kian mekanis. Aktivitas hidup dicurahkan untuk bekerja dan hal-hal teknis lainnya. Interaksi antara satu orang dengan orang lainnya lebih didasari oleh kepentingan, bukan ketulusan. Orang bergaul karena memiliki kesamaan kepentingan karier, politik, bisnis, ekonomi, dan kepentingan lainnya. Sementara relasi yang berbasis ketulusan semakin tidak mendapatkan tempat (Naim, 2012: 208).

Berkaitan dengan hal ini, peduli sesama harus dilakukan tanpa pamrih. Tanpa pamrih berarti tidak mengharapkan balasan atas pemberian atau bentuk apapun yang dilakukan kepada orang lain. Jadi, saat seseorang melakukan aktivitas sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keengganan atau ucapan menggerutu. Semuanya dilakukan dengan cuma-cuma, tanpa pamrih, hati terbuka, dan tanpa menghitung-hitung. Kepedulian sejati itu tidak bersyarat.

Kepedulian sosial merupakan suatu sikap ataupun tindakan yang senantiasa dilakukan dengan memberikan bantuan kepada orang lain (Gunawan, 2012: 112). Peserta didik yang memiliki kepedulian sosial menunjukkan sikap kekhawatiran yang mendalam terhadap musibah yang dialami orang lain, memelihara kebaikan yang diberikan kepada semua orang. Karakteristik dari kepedulian sosial adalah sebagai berikut.

- 1) Kepedulian kepada orang lain atas peristiwa yang dialaminya
- 2) Tidak bersikap kasar dan kejam kepada orang lain
- 3) Mempunyai empati yang tinggi terhadap orang lain
- 4) Memperlihatkan kepedulian yang tinggi kepada orang lain untuk memberikan kenyamanan
- 5) Memberikan bantuan kepada yang membutuhkan
- 6) Mendahulukan kepeduliannya pada kepentingan orang lain dari pada kepentingannya sendiri.

Sikap peduli sosial menjadi inti dari pelaksanaan pendidikan karakter yang bertujuan untuk mempunyai kepedulian kepada orang lain yang membutuhkan (Listyarti, 2012: 7). Peduli sosial merupakan pelaksanaan

dari terbentuknya kesadaran dalam diri manusia yang membutuhkan orang lain sebagai makhluk sosial. Dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari, manusia membutuhkan orang lain dan saling tergantung antara satu dengan yang lainnya (Yaumi, 2014: 77). Manusia akan merasakan kesusahan orang lain, sehingga mempunyai keinginan untuk menolong dan memberikan bantuan atas kesulitan yang diderita sesamanya.

Nilai-nilai peduli sosial diantaranya adalah perhatian, kasih sayang, komitmen, kesantunan, menghormati, demokratis, empati, saling memaafkan, persahabatan, dan sebagainya (Samani dan Hariyanto, 2013:138). Nilai turunan tersebut dapat dijadikan indikator mengenai karakter kepedulian sosial. Individu yang memiliki kepedulian sosial akan mampu berhadapan dengan lingkungannya dan menampilkan sifat positif seperti yang dirinci di atas.

Seseorang menolong orang lain atau melakukan kepedulian sosial dengan alasan berikut.

- a. Teori ongkos hasil: teori ini menyatakan bahwa orang merasa tidak enak ketika melihat orang memerlukan pertolongan dan termotivasi untuk melakukan sesuatu yang meringankan orang tersebut. Orang kemudian mempertimbangkan ongkos antara menolong atau tidak. Semakin jelas kebutuhan untuk menolong, semakin ingin orang untuk menolong. Adanya orang lain mengurangi niatan untuk menolong karena adanya penyebaran tanggung jawab, suatu kepercayaan bahwa orang lain akan menolong. Karakteristik lingkungan dan kepribadian juga memengaruhi tindakan tolong-menolong.

- b. Teori empati-altruisme: teori ini menyatakan bahwa menolong disebabkan adanya pikiran “ikut merasakan” yang dialami orang lain. Akan timbul perasaan bahwa menolong orang berarti menolong diri sendiri. Ini disebut juga dengan kebaikan altruis. Empati merupakan dimensi penting dalam pemberian bantuan.
- c. Teori evolusi-sosialis: teori ini mengajukan bahwa menolong orang lain itu dimaksudkan untuk mendukung daya tahan hidup rasa atau kelompoknya. Yang terjadi adalah mendahulukan komunitas daripada dirinya, karena diri tiap orang terkadang harus dikorbankan demi keselamatan semua orang (Budiningsih, 2014:47).

Sikap peduli sosial dan suka menolong merupakan tulang punggung keteguhan suatu masyarakat. Jika tidak ada sikap ini, masyarakat akan ambruk. Dengan menanamkan dan mengembangkan nilai karakter kepedulian sosial kepada peserta didik maka di masa depan akan terbentuk generasi-generasi baru yang saling menghormati, saling membantu, dan bekerja sama untuk mensejahterakan lingkungan masyarakat di sekitarnya.

Kemendiknas (2011: 29), menyatakan bahwa peduli sosial sebagai sikap dan tindakan yang senantiasa memberikan bantuan kepada siapa saja yang membutuhkan. Sebagaimana Zuchdi (2011: 170) menjelaskan bahwa kepedulian sosial sebagai suatu sikap dan tindakan senantiasa untuk memberikan bantuan atau meringankan beban orang yang membutuhkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peduli sosial adalah sikap yang dapat tumbuh sebagai perwujudan dari hasil komunikasi dengan sesama manusia yang mempunyai rasa empati dan kasih sayang, sehingga

secara spontan manusia mau membantu sesama yang membutuhkan bantuan darinya.

Berikut bentuk-bentuk peduli sosial menurut Alma, dkk. (2015: 205-208).

1) Mempunyai kepedulian di lingkungan keluarga

Keluarga yaitu suatu lingkungan sosial paling kecil yang ada dalam kehidupan manusia. Selain itu, keluarga merupakan lingkungan yang pertama dapat mengenalkan pada manusia mengenai interaksi. Interaksi yang diwujudkan melalui air muka dan suara. Siswa dapat belajar memahami tentang gerakan dan rona wajah keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan yang paling berperan sebagai tempat terbentuknya suatu sikap peduli sosial yang nantinya mempengaruhi sikap siswa untuk peduli pada lingkungan yang lebih luas. Lingkungan dalam keluarga dapat mengantarkan atau titik awal dari pengembangan peduli sosial (Ahmadi & Uhbiyati, 2015: 278).

2) Mempunyai kepedulian di lingkungan masyarakat

Dalam lingkungan yang luas, masyarakat pastilah mempunyai golongan-golongan sosial. Menurut Ahmadi & Uhbiyati (2015: 186), kelompok sosial sebagai unsur dari terlaksananya pendidikan yang mengantarkan masyarakatnya menjadi lebih dewasa terlihat dalam perilakunya kepada masyarakat.

3) Mempunyai kepedulian di lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sebagai lingkungan yang penting dalam menanamkan kepedulian sosial pada siswa. Young Pai (Rohman, 2011: 201) menyatakan bahwa sekolah memiliki 2 (dua) fungsi yaitu:

1) sekolah sebagai instrumen transmisi dari nilai sosial kemasyarakatan, dan 2) sekolah sebagai agen dari transformasi sosial. Dengan demikian, nilai kepedulian sosial bermanfaat bagi siswa dalam berkomunikasi dan interaksi sosial di lingkungannya.

Menurut Suyadi (2013: 9), peduli sosial adalah sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian baik terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkan. Menurut Samani dan Hariyanto (2012: 51), indikator yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial adalah sebagai berikut.

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan
- 2) Bertindak santun
- 3) Toleran terhadap perbedaan
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain
- 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain
- 6) Mampu bekerja sama
- 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat
- 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain
- 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan

Samani dan Hariyanto (2012: 51) dalam Sifa (2015) menyatakan ada 9 (sembilan) indikator karakter peduli sosial. Oleh karena penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar, maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini hanya 8 (delapan) dari 9 (sembilan) indikator tersebut, yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan
- 2) Bertindak santun
- 3) Toleran terhadap perbedaan
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain
- 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain

- 6) Mampu bekerja sama
- 7) Menyayangi manusia dan makhluk lain
- 8) Cinta damai dalam menghadapi persoalan.

c. Pentingnya peduli sosial

Perkembangan era millennial tidak akan terlepas dari perubahan generasi. Era millennial ini berdampak pada kegiatan sehari-hari seseorang. Ada yang terindikasi berdampak negatif dimana seseorang menjadi tidak peduli terhadap orang lain, jarang mengadakan hubungan sosial dengan yang lain. Ada yang terindikasi dampak positif yaitu seseorang tetap bersosialisasi dan melakukan interaksi baik dalam pekerjaan maupun pergaulan sehari-hari.

Tergesernya sikap peduli sosial sudah melanda masyarakat saat ini, sebagaimana Alma, dkk. (2015: 206) mengklasifikasikan terdapat 3 (tiga) hal ciri-ciri kepedulian seseorang telah hilang, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjadi penonton saat terjadi bencana, bukannya membantu
- 2) Sikap acuh tak acuh pada tetangga
- 3) Tidak ikut serta dalam kegiatan di masyarakat

Dengan demikian, sekolah harus segera melakukan tindakan dengan segera menanamkan karakter peduli sosial kepada siswa dan bahkan memberikan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kemendiknas (2011: 29), peduli sosial dapat ditanamkan kepada siswa dengan cara: memfasilitasi kegiatan bersifat sosial, memfasilitasi siswa untuk menyumbang, berempati kepada sesama teman, dan melakukan aksi sosial.

Penerapan nilai peduli sosial sudah ditanamkan pada setiap mata pelajaran dengan harapan nilai ini dapat menanjam dalam pikiran, hati, dan perasaan siswa, sehingga dapat terpancar dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, sekolah juga harus mengadakan kegiatan yang mendukung tumbuhnya nilai peduli sosial dalam diri siswa dengan mengajak siswa ke panti asuhan dan sebagainya.

d. Faktor-faktor yang menyebabkan turunnya kepedulian sosial

Menurut Alma, dkk. (2015: 209), faktor yang menyebabkan turunnya kepedulian sosial adalah karena kemajuan teknologi. Teknologi tersebut diantaranya sebagai berikut.

1) Internet

Dunia maya yang sangat transparan dalam mencari suatu informasi malah menjadi sarana yang menyebabkan lunturnya kepedulian sosial. Manusia menjadi lupa waktu karena terlalu asyik menjelajah dunia maya. Tanpa disadari mereka lupa dan tidak menghiraukan lingkungan masyarakat sekitar, sehingga rasa peduli terhadap lingkungan sekitar kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk dari kegiatan tersebut.

2) Sarana hiburan

Sarana hiburan yang dapat dilihat anak dapat berpengaruh terhadap sikap peduli sosial yang ada dalam diri anak. Melihat tayangan-tayangan yang tidak ada unsur pendidikan, menjadikan anak acuh tak acuh terhadap lingkungan. Bahkan anak yang senantiasa bermain *game* menyebabkan kepedulian sosialnya akan hilang, karena terbiasa

mementingkan kepentingan sendiri daripada kepentingan orang lain. Seiring dengan kemajuan teknologi, hiburan turut berkembang. Hal ini harus diwaspadai, agar anak tetap bersosialisasi di lingkungan sekitar dengan adanya pengawasan dari orang tua.

3) Tayangan TV

Tayangan televisi merupakan sarana hiburan, dimana anak menangkap apa yang ditayangkan di televisi tanpa memikirkan akibatnya, misalnya anak lebih asyik menonton gossip dan sinetron. Anak akan menirukan sikap yang ditampilkan pada acara televisi tersebut dimana tayangan televisi mengajarkan untuk bersikap negatif diantaranya berbohong, berteriak-teriak yang dapat dilihat setiap hari.

4) Masuknya budaya barat

Masuknya budaya barat akan menyebabkan budaya, norma, dan nilai kepedulian sosialnya berkurang. Orang yang kepedulian sosialnya hilang, akan merasa tidak peka terhadap kejadian yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Masyarakat yang sudah tidak peduli terhadap lingkungannya akan berakhir menjadi masyarakat yang apatis.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode dalam bahasa Inggris *method*, Yunani *methodos*, *meta* artinya sesudah atau melampaui; *hodos* = jalan atau cara. Secara istilah, metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan, atau cara melaksanakan

untuk mencapai ilmu pengetahuan berdasarkan kaidah-kaidah yang jelas (Lapis PGMI, 2011: 7).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dikarenakan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman (Arifin, 2012: 10). Secara yuridis, Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Haryanti (2014: 107), penggunaan kata pembelajaran dengan cara konseptual memiliki tiga implikasi. **Pertama**, perlunya diusahakan supaya proses pembelajaran dilakukan berlangsung secara interaktif antara siswa dengan sumber belajar yang direncanakan. **Kedua**, bagi siswa, dalam pembelajaran dapat berlangsung interaksi internal yang melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa dengan sumber belajar. Sumber belajar sendiri cukup beragam, yaitu: (1) nilai-nilai yang ada dalam mata pelajaran yang sedang diajarkan; (2) guru yang berfungsi sebagai fasilitator; (3) bahan ajar cetak maupun non-cetak; (4) media dan alat yang dipakai belajar; (5) cara dan teknik belajar yang dikembangkan; serta (6) kondisi lingkungan (sosial, budaya, spiritual, dan alam) yang menghasilkan perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih dewasa. **Ketiga**, dalam proses itu juga terbuka peluang

untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang memiliki peluang paling baik bagi tercapainya tujuan.

Penggunaan kata pembelajaran mengidentifikasikan sesuatu yang lebih luas dan bermakna daripada sekedar belajar mengajar. Dalam kata pembelajaran terkandung arti yang lebih konstruktif, yaitu sebuah upaya untuk membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus-menerus belajar. Jadi ada konsistensi dan kesinambungan yang tidak berhenti. Dengan demikian, dalam pembelajaran, yang menjadi titik tekannya adalah membangun dan mengupayakan keaktifan siswa. Hal ini penting sebab dalam konsepsi belajar mengajar, aspek ini kurang memperoleh perhatian secara memadai. Dengan memberikan perhatian pada keaktifan siswa, maka diharapkan siswa memperoleh hasil lebih maksimal dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Metode pembelajaran merupakan cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual ataupun secara kelompok (Sabri, 2015: 52). Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang guru perlu mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Syarat-syarat yang harus diperhatikan seorang guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut (Sabri, 2015: 53).

- a. Metode yang dipergunakan harus dapat membangkitkan motif, minat, atau gairah belajar siswa.
- b. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut.
- c. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya
- d. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- e. Metode yang digunakan dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- f. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012: 44).

Role Playing merupakan metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah, 2017:26). Melalui pembelajaran yang lebih menggunakan teknik bermain peran, siswa dapat belajar memaknai konsep peran, siswa mempunyai kesadaran mengenai peran-peran yang berbeda, dan siswa mampu menggunakan olah pikirannya untuk berperilaku dengan orang lain. Proses pembelajaran yang mengedepankan bermain peran

dapat memberikan contoh gambaran yang berarti mengenai kehidupan berperilaku yang berguna untuk: (1) mengeluarkan potensi perasaan dalam dirinya; (2) mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang lebih terutama pada sikap, nilai, dan sudut pandangnya; (3) berkembangnya keterampilan dalam memecahkan masalah; dan (4) memperdalam materi pelajaran dengan berbagai cara yang dimiliki oleh siswa.

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu teknik agar siswa lebih menguasai materi pelajaran yang dilakukan dengan lebih mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Perkembangan imajinasi dan penghayatan pada siswa dilakukan dengan bermain peran sebagai tokoh yang diperankan oleh siswa. Bermain peran yang banyak melibatkan siswa dan membuat siswa lebih senang untuk belajar dapat mendorong siswa: (1) berpartisipasi secara langsung dan menunjukkan kemampuannya, serta (2) melakukan permainan yang dapat menghadirkan pengalaman yang baik untuk siswa berinteraksi dengan teman-temannya.

Metode pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu siswa mengemukakan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari peran-perannya sebagai seorang siswa, serta memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaan, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsi, (3) mengembangkan

keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, serta (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Uno, 2011:26).

Pelaksanaan *role playing* didasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari (Zaini, 2016: 98), yaitu sebagai berikut.

- a. Mengambil peran (*role taking*), yaitu siswa diharuskan untuk berperan sesuai dengan tokoh dalam peran yang diambil.
- b. Membuat peran (*role making*), yaitu siswa harus mampu memerankan tokoh yang dipilihnya sesuai dengan yang direncanakan secara maksimal.
- c. Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu siswa dapat memerankan peran dan berinteraksi dengan sesama peran yang lain sehingga terjadi interaksi sosial.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*, siswa dipersiapkan untuk berperan sesuai dengan peran yang diberikan oleh guru, kemudian siswa-siswa lainnya mengidentifikasi informasi yang diberikan dari peran tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu, siswa mendiskusikan suatu peran tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Melalui penggunaan metode *role playing* diharapkan siswa mempunyai pemahaman sesuai dengan yang ditargetkan oleh guru. Permainan peran ini dapat mengarahkan siswa lebih mempunyai pengalaman secara langsung dalam kehidupan sehari-hari seperti cara untuk memenuhi kebutuhannya, kegiatan perekonomian, dan seterusnya (Zaini, 2016:98). Guru dalam proses pembelajaran berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan

permainan peran bergantung pada kualitas permainan yang diperankan oleh siswa dengan memberikan analisis pada perannya. Selain itu, keberhasilan juga tergantung pada cara pandang siswa mengenai peran yang diperankan sebagaimana situasi yang nyata (*real life situation*) yang ada di lingkungan sekitarnya.

Hamzah (2017: 26) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), (2) pemilihan partisipan, (3) penyiapan pengamat (*observer*), (4) penataan panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, serta (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Sementara itu, Huda (2013: 115) menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa; mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa; mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku; serta mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Huda (2013: 115) menjelaskan pada hakikatnya metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan siswa dalam suatu situasi masalah dan adanya keinginan untuk memunculkan suatu pemecahan masalah serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. Bermain peran berfungsi untuk menggali potensi terkait dengan perasaan yang ada dalam diri

siswa, memindahkan informasi, dan merealisasikan sudut pandang cara berperilaku pada siswa. Hal itu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dengan cara yang berbeda.

Huda (2013: 116) menyatakan sintaks dalam menerapkan *role playing* dengan langkah-langkah tahap sebagai berikut.

a. Pemanasan Suasana Kelompok

- 1) Guru memilah-milah masalah yang ada.
- 2) Guru memaparkan permasalahan.
- 3) Guru memberikan penafsiran pada permasalahan yang ada.
- 4) Guru memberikan informasi terkait permainan peran.

b. Seleksi Partisipan

- 1) Guru memberikan analisis terhadap peran.
- 2) Guru mempersiapkan pemain peran.

c. Pengaturan *Setting*

- 1) Guru mempersiapkan peran yang akan dimainkan siswa.
- 2) Guru menjelaskan ulang peran yang diberikan kepada siswa.
- 3) Guru dan siswa mencoba mempelajari situasi yang terkait masalah peran yang diberikan.

d. Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat

- 1) Guru dan siswa memilih pokok bahasan yang digunakan.
- 2) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

e. Pemeranan

- 1) Guru dan siswa memulai kegiatan bermain peran.
- 2) Guru dan siswa melaksanakan kegiatan bermain peran.

3) Guru dan siswa mengakhiri kegiatan bermain peran.

f. Diskusi dan Evaluasi

- 1) Guru dan siswa mengoreksi peran yang telah dimainkan.
- 2) Guru dan siswa memusyawarahkan peran-peran utama yang dibahas.
- 3) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

g. Pemeranan Kembali

- 1) Guru dan siswa bermain peran yang tidak sama.
- 2) Guru memberikan masukan terkait kegiatan bermain peran untuk berikutnya.

h. Diskusi dan Evaluasi

Guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terkait peran yang telah dimainkan.

i. *Sharing* dan Generalisasi Pengalaman

- 1) Guru dan siswa menghubungkan suatu situasi sosial yang telah diperankan dengan kehidupan lingkungan sekitar mengenai masalah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru memberikan penjelasan terkait prinsip dalam berperilaku.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan metode *role playing* antara lain sebagai berikut.

- a. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu menguraikan permasalahan yang diambil supaya siswa dapat merasakan masalah dan mempunyai keinginan untuk lebih dalam mempelajarinya.

- b. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang disesuaikan dengan masalah yang dibahas dan menguraikan karakter yang akan dimainkan oleh siswa dalam kegiatan bermain peran.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran; guru mempersiapkan naskah terkait masalah yang akan diperankan, dan siswa boleh memberikan tambahan kata sendiri dalam memainkan perannya.
- d. Menyiapkan pengamat, yaitu menyiapkan siswa lain yang bertugas mengamati dan mengisi lembar aktivitas.
- e. Pemeranan/pelaksanaan; siswa dapat memulai aksinya dalam memerankan tokoh sesuai dengan naskah yang diberikan oleh guru, dan mendemonstrasikan perannya dengan semaksimal mungkin.
- f. Diskusi dan Evaluasi, dilakukan oleh guru dan siswa yang pokok bahasannya masalah yang dimunculkan oleh siswa itu sendiri.
- g. Pengambilan kesimpulan dari kegiatan permainan yang telah terjadi, sehingga dapat disimpulkan hasilnya.

Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk menyiapkan situasi bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas (Hamalik, 2012: 215).

- a. Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi bermain peran

Masalah yang telah terpilih harus dijadikan kegiatan bermain peran.

Penekanan lebih pada jenis peran yang akan dimainkan, permasalahan dan situasi, serta pentingnya peran yang diberikan kepada siswa.

Kejelasan suasana, deskripsi peristiwa, peran tokoh, dan posisi yang diambil untuk dimainkan perannya, harus dipersiapkan secara matang.

- 2) Sebelum pelaksanaan kegiatan *role playing*, siswa *di-briefing* atau dilatih sesuai dengan perannya masing-masing.
- 3) Guru menginstruksikan kepada siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya.
- 4) Guru memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa serta menyampaikannya kepada penonton.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Pemain peran terus berperan sebagaimana peran yang diberikan kepadanya, sedangkan teman-temannya yang menonton memeran perannya sebagaimana yang ditugaskan di awal, yaitu sebagai observer.
- 2) Permainan peran dihentikan pada titik terpenting yang dapat diambil hikmahnya oleh penonton dan pemain, sehingga lebih memahami materi yang dipelajari.
- 3) Seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. Diskusi dilakukan dengan bimbingan guru untuk menumbuhkan pengalaman yang nyata pada siswa dengan tujuan peran yang dimainkan siswa dapat mewarnai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga menjadi siswa yang lebih baik.

c. Evaluasi Bermain Peran

- 1) Guru memberikan penilaian yang efektif dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran.
- 2) Guru menyiapkan laporan tertulis tentang pelaksanaan kegiatan *role playing*, sehingga jelas kelemahan dan kelebihan dari metode pembelajaran.

Menurut Zaini (2016: 100), alasan digunakan metode *role playing* di dalam kelas antara lain sebagai berikut.

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
- c. Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
- d. Membandingkan dan mengontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
- e. Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret
- f. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
- g. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- h. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
- i. Mendorong pembelajaran seumur hidup
- j. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
- k. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif
- l. Mengembangkan pemahaman yang empatik

m. Memberi *feedback* yang segera bagi pelajar dan peserta didik

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, baik pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan senang, tertarik, dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

Metode pembelajaran *role playing* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing*.

a. *Role playing* sederhana (*Simple Role Playing*)

Tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisasi secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat skenario kemudian diminta memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.

b. *Role playing* sebagai latihan (*Role Playing Exercises*)

Tipe ini merupakan *role playing* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role playing*. Peserta membutuhkan waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.

c. *Role playing* yang diperpanjang (*Extended Role Playing*)

Pada tipe ini, peserta membutuhkan *briefing* tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandalkan peran komunitas dan/atau peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role playing* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari penuh atau lebih lama lagi.

Pembelajaran dengan *role playing* diterapkan sebagai pendorong agar keterampilan dalam menyelesaikan setiap masalah dan rasa peduli sosial terhadap sesama teman lebih meningkat. Permainan peran dengan memerankan tokoh yang sesuai dengan kondisi siswa dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga siswa akan terbiasa untuk melakukan kebaikan atau sikap yang sesuai dengan tokoh yang diperankan. Kegiatan permainan peran dapat menarik siswa serta menimbulkan rasa senang dan semangat dalam belajar, sehingga materi pelajaran dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan tahap-tahap di atas penggunaan metode *role playing* dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role playing* sebagai berikut.

- 1) Kelebihan metode *role playing*
 - a. Membangkitkan gairah dan semangat optimis mendalam pada diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
 - b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi antusias dan dinamis

- c. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar

2) Kekurangan metode *role playing*

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

(Djamarah dan Zain, 2013:88)

3. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari dua kata yaitu Pendidikan dan Kewarganegaraan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan

negara (Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003). Kewarganegaraan dalam bahasa latinnya disebut "*civis*" selanjutnya dari kata "*civis*" dalam bahasa Inggris timbul kata "*civic*" yang artinya warga negara atau kewarganegaraan. Akhirnya dari kata "*civic*" lahir kata "*civics*" yang artinya ilmu kewarganegaraan atau *civics education*.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Ruminiati (2017: 15) menyatakan bahwa pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai demokrasi dan juga mengajarkan moral dan norma secara utuh dan berkesinambungan untuk membentuk watak warga negara yang baik, yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat (Aji, 2013: 28). Menurut Aji (2013: 31), mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina moral, nilai, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Nasional, PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PPKn adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Menurut Edmonson (dalam Ubaedillah, 2015: 5), makna *Civics* selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban dan hak warga negara. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia antara lain: (a) membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; (b) menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa; serta (c) mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu

persamaan, kebebasan, toleransi, dan tanggung jawab (Ubaedillah, 2015: 9). Dapat disimpulkan dari berbagai pendapat diatas bahwa PKn bertujuan untuk: (a) menjadikan warga negara Indonesia yang kritis, rasional, kreatif, cerdas, aktif, dan demokratis; (b) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; (c) mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab; serta (d) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD merupakan sarana pembentukan sikap dan ahlak mulia sebagai warga negara sebagai salah satu tujuan PKn. Terdapat banyak materi yang harus diberikan guna tercapainya tujuan dari mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara umum meliputi aspek: (1) persatuan dan kesatuan, (2) norma hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan Pancasila, dan (8) globalisasi (Ubaedillah, 2011: 9).

Tujuan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, yaitu sebagai berikut.

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara

- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik akan mudah tercapai jika pendidikan nilai, moral, dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan. Dari ulasan mengenai tujuan pembelajaran PKn tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mau tahu serta mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkup di atas, dapat diketahui bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu wahana yang berfungsi melestarikan nilai luhur Pancasila, mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya, serta membina pengalaman dan kesadaran warga negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara. Manfaat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar adalah terbentuknya watak atau karakteristik warga negara yang baik. Manfaat mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah membantu siswa:

- a. memperoleh pemahaman cita-cita nasional/tujuan negara;
- b. dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat, dan negara; serta

- c. mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan-keputusan yang cerdas.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini disajikan pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1
Review Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Kiromim Baroroh, (2011)	Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter melalui Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter siswa dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi siswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%). Pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%. Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%. Indikator kerja keras berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter dengan kenaikan 7,4%.
2	Gilang Faizar Rahman (2014)	Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial pada Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar Negeri Muarareja 2 Kota Tegal Tahun Ajaran 2013/2014	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pendidikan nilai kepedulian sosial melalui strategi keteladanan, kegiatan spontan teguran, pengondisian lingkungan, dan kegiatan rutin. Guru memberikan pendidikan nilai kepedulian sosial melalui penanaman nilai secara verbal dan non-verbal. Penanaman secara verbal melalui pemberian motivasi, nasihat, cerita, teguran, hukuman, dan pujian. Penanaman secara non-verbal melalui pembiasaan perilaku dan teladan.

No	Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
3	Ahsan Masrukhan (2016)	Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta	<p>Pelaksanaan pendidikan karakter peduli sosial dilakukan melalui kegiatan berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan diri berupa kegiatan rutin dengan infaq; guru memberikan keteladanan berupa contoh langsung, guru juga melaksanakan kegiatan spontan dengan menegur siswa yang acuh dengan teman; serta melalui pengondisian dengan memasang tata tertib, kode etik siswa, dan poster berkaitan dengan peduli sosial, mengondisikan kelas dengan kerja kelompok. • Pengintegrasian karakter peduli sosial dalam materi pelajaran; dan • Pengembangan budaya sekolah yang dilaksanakan melalui kegiatan sekolah sesuai dengan indikator karakter peduli sosial
4	Susan Lestari dan Rohani (2016)	Penanaman Karakter Peduli Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tangaran Kabupaten Sambas	<p>Bentuk penanaman karakter peduli sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tangaran Kabupaten Sambas terdiri dari: bakti sosial, memberikan sumbangan pada korban bencana alam dan tolong-menolong. Kegiatan tersebut diterapkan oleh semua warga sekolah (guru dan siswa). Kegiatan tersebut diterapkan dengan penuh kesadaran dan benar-benar tulus. Peran guru dalam menanamkan karakter peduli sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tangaran Kabupaten Sambas terdiri dari memberikan keteladanan, menanamkan kedisiplinan, pembiasaan atau kegiatan rutin, dan pengondisian lingkungan.</p>
5	Chairil Faif Pasani dan Lestari (2016)	Karakter Peduli Sosial Siswa dalam Pembelajaran	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter peduli sosial siswa melalui pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> pada pembelajaran</p>

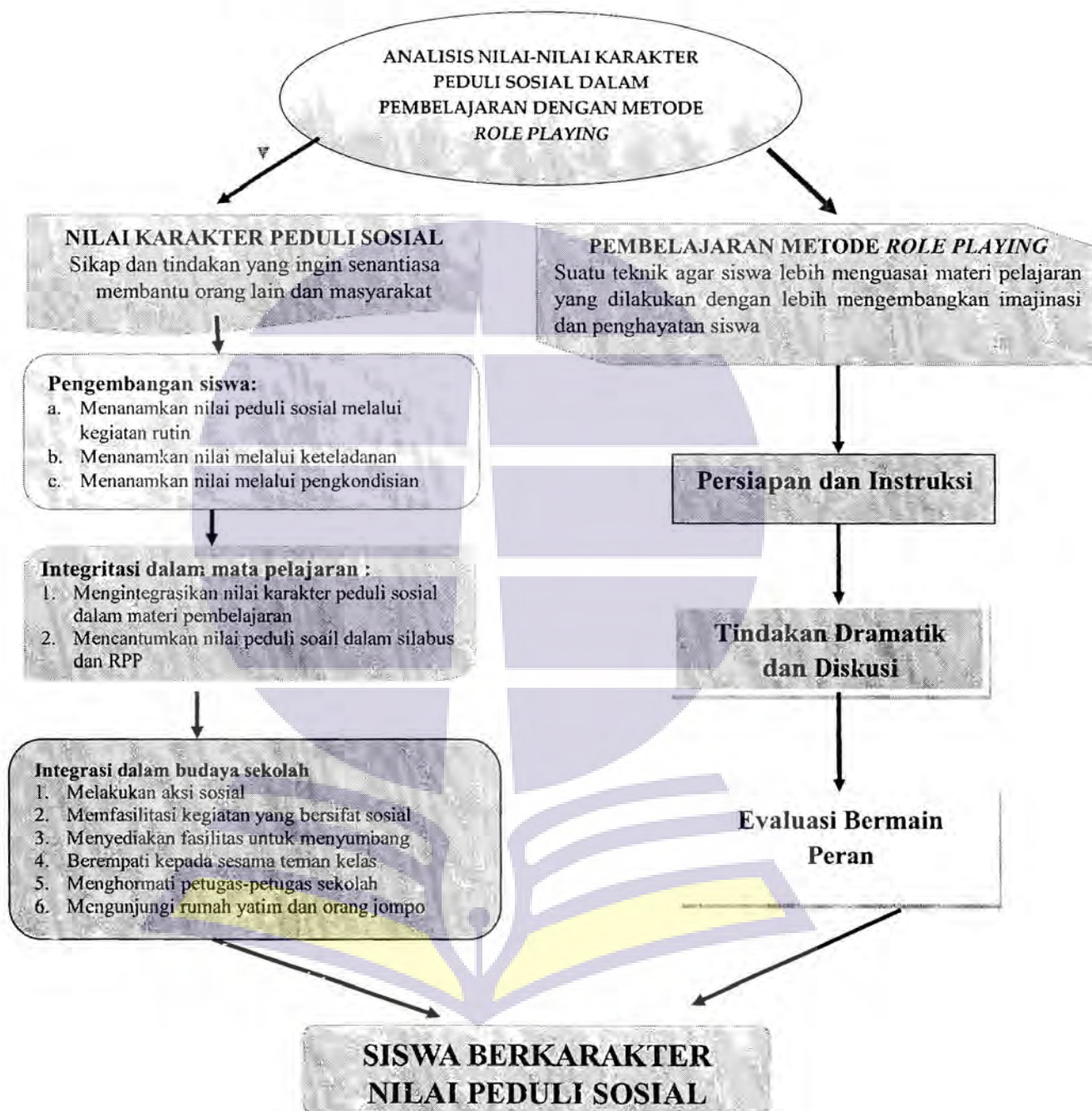
No	Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
		Matematika dengan Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i>	matematika mulai berkembang. Hasil belajar siswa melalui pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> berada pada trend rata-rata. Serta terdapat hubungan antara karakter peduli sosial siswa dengan hasil belajar melalui pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> .
6	Putry Agung (2018)	Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai-nilai karakter peduli sosial selama di lingkungan sekolah. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis deskripsi yang memperlihatkan aspek penilaian anak dengan penilaian awal yaitu 65,63% anak dalam kriteria cukup dan 18,75% anak dalam kriteria baik. Berdasarkan hasil tes akhir diperoleh data sebesar 62,5% anak menunjukkan perkembangan perilaku sosial anak dengan kriteria baik dan 15% dengan kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai-nilai karakter perilaku sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pendidikan karakter melalui bermain peran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang pendidikan karakter. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menganalisis nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan Metode *Role Playing*.

C. Kerangka Berpikir

Pengembangan nilai-nilai karakter peduli sosial melalui pembelajaran dengan mengimplementasikan metode *role playing* penting untuk dilaksanakan, mengingat telah lunturnya kepedulian sosial diantaranya hanya menjadi penonton di saat terjadi bencana, acuh, dan tidak bersedia membaaur dengan masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran *role playing* diharapkan dapat menjadi pendorong bagi siswa agar mempunyai keterampilan dalam menyelesaikan setiap masalah dan meningkatkan rasa peduli sosial terhadap sesama teman. Memerankan tokoh yang sesuai dengan kondisi siswa dapat memberikan pengalaman langsung, sehingga siswa akan terbiasa melakukan kebaikan sesuai dengan tokoh yang diperankan. Kegiatan permainan peran dapat menarik siswa serta menimbulkan rasa senang dan bersemangat dalam belajar, sehingga materi pelajaran dapat terserap dengan baik oleh siswa. Dengan bermain peran, siswa akan terdorong untuk bertindak sesuai dengan perannya yaitu peduli sosialnya lebih baik sehingga berdampak pada kehidupan sehari-hari. Siswa lebih mempunyai empati terhadap lingkungannya.

Kerangka pikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Pikir Penelitian

D. Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep adalah cara untuk mendefinisikan sebuah konsep agar dapat diukur. Peduli sosial merupakan suatu tindakan atau sikap untuk

membantu orang lain yang memerlukan bantuan (Listyarti, 2012: 7). Yaumi (2014: 77) menjelaskan bahwa kepedulian sosial ialah suatu bentuk kesadaran manusia sebagai makhluk sosial yang tidak memungkinkan untuk hidup sendirian. Dengan demikian, peduli sosial ialah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja kepada orang lain yang membutuhkan.

Adapun indikator karakter peduli sosial yang digunakan dalam penelitian ini ada 8 (delapan), yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan
- 2) Bertindak santun
- 3) Toleran terhadap perbedaan
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain
- 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain
- 6) Mampu bekerja sama
- 7) Menyayangi manusia dan makhluk lain
- 8) Cinta damai dalam menghadapi persoalan

Dalam pembelajaran dengan metode *role playing*, siswa banyak belajar tentang berbagai peran terkait kepedulian sosial. Penguatan karakter peduli sosial melalui metode *role playing* ditujukan untuk membentuk jiwa kedermawanan dan rasa kepedulian sosial yang tinggi agar dapat diterapkan dan ditanamkan dalam kehidupan keseharian siswa. Pembelajaran *role playing*, diterapkan dengan sintaks atau langkah-langkah sebagai berikut.

a. Pemanasan Suasana Kelompok

- 1) Guru memilah-milah masalah yang ada.
- 2) Guru memaparkan permasalahan.

3) Guru memberikan penafsiran pada permasalahan yang ada.

4) Guru memberikan informasi terkait permainan peran.

b. Seleksi Partisipan

1) Guru memberikan analisis terhadap peran.

2) Guru mempersiapkan pemain peran.

c. Pengaturan *Setting*

1) Guru mempersiapkan peran yang akan dimainkan siswa.

2) Guru menjelaskan ulang peran yang diberikan kepada siswa.

3) Guru dan siswa mencoba mempelajari situasi yang terkait masalah peran yang diberikan.

d. Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat

1) Guru dan siswa memilih pokok bahasan yang digunakan.

2) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

e. Pemeranan

1) Guru dan siswa memulai kegiatan bermain peran.

2) Guru dan siswa melaksanakan kegiatan bermain peran.

3) Guru dan siswa mengakhiri kegiatan bermain peran.

f. Diskusi dan Evaluasi

1) Guru dan siswa mengoreksi peran yang telah dimainkan.

2) Guru dan siswa memusyawarahkan peran-peran utama yang dibahas.

3) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

g. Pemeranan Kembali

1) Guru dan siswa bermain peran yang tidak sama.

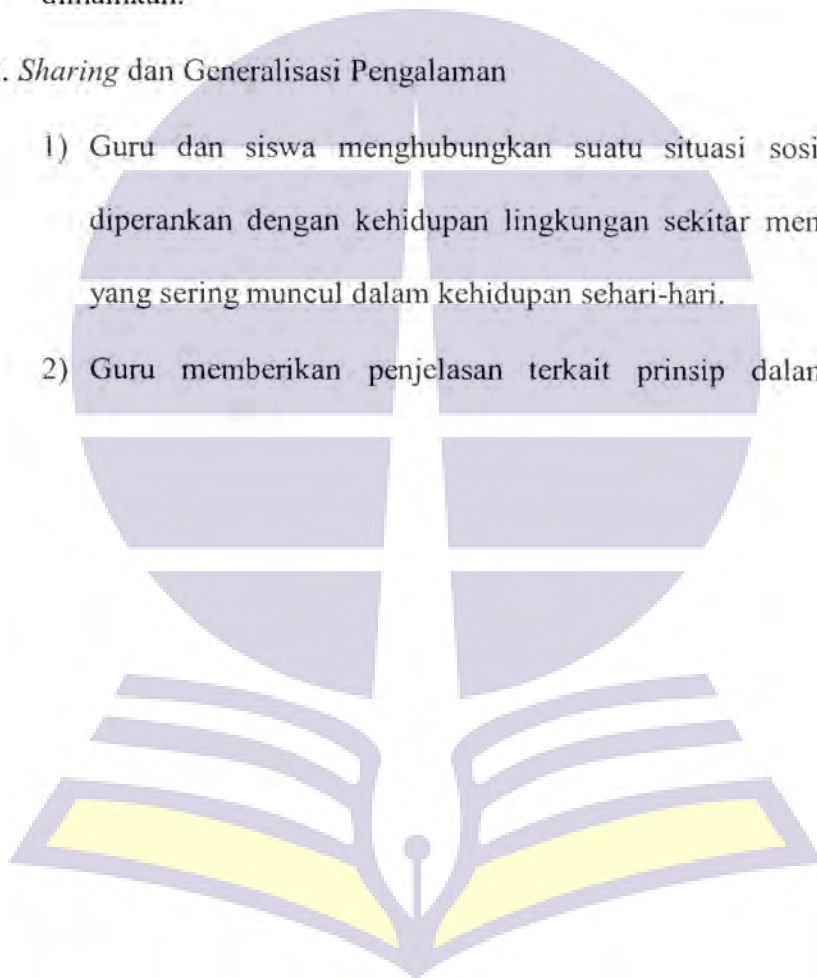
2) Guru memberikan masukan terkait kegiatan bermain peran untuk berikutnya.

h. Diskusi dan Evaluasi

Guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terkait peran yang telah dimainkan.

i. *Sharing* dan Generalisasi Pengalaman

- 1) Guru dan siswa menghubungkan suatu situasi sosial yang telah diperankan dengan kehidupan lingkungan sekitar mengenai masalah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru memberikan penjelasan terkait prinsip dalam berperilaku.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu penelitian kualitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial dan proses pembelajarannya. Selain itu, data yang dikumpulkan juga bersifat kualitatif yang diperoleh dari suatu fenomena pembelajaran dengan metode *role playing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2012: 6), bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian untuk memahami fenomena yang ada senyatanya sesuai dengan keadaan sebenarnya di lokasi penelitian, sehingga peneliti menguraikan dengan jelas sesuai dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata ataupun apa saja tentang keadaan alamiah yang dilakukan oleh subjek penelitian.

Penelitian kualitatif dimulai dengan sudut pandang dan penggunaan kerangka penafsiran/teoretis yang membentuk atau memengaruhi studi tentang permasalahan riset yang terkait dengan makna yang dikenakan oleh individu atau kelompok pada suatu permasalahan sosial atau manusia (Creswell, 2015: 59). Studi pendahuluan untuk menentukan fokus penelitian. Hal tersebut sesuai dengan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan secara mendalam Nilai-Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek.

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seseorang atau sesuatu yang diperoleh keterangan. Pemilihan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposif untuk memperoleh data yang lebih fokus dan terarah dari setiap subjek yang relevan. Sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2012: 301), teknik purposif merupakan teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN 2 Kendalrejo dengan jumlah 21 siswa yang terdiri dari 10 siswa putri dan 11 siswa putra. Guru yang menjadi subjek penelitian adalah guru kelas yang sekaligus melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing*. Sementara itu, objek penelitian ini adalah pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* pada materi Perilaku Peduli Sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Penentuan subjek dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut. (1) Kepala sekolah dianggap sebagai pihak yang paling mengetahui situasi dan kondisi terkait apa yang ada di sekolah. (2) Guru kelas karena guru tersebut paling sering terlibat langsung dengan pendidikan anak di kelas. (3) Siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek karena materi pembelajaran tentang nilai peduli sosial ada di Kelas V. Alasan pemilihan SDN 2 Kendalrejo karena sekolah ini berada dalam kawasan yang padat penduduk dan siswa-siswanya mempunyai prestasi dengan memenangkan perlombaan tingkat kecamatan yaitu siswa berprestasi pramuka, lomba adzan, menghafal surat-surat pendek, dan sebagainya.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai peran yang sangat penting, karena peneliti sendiri membuat perencanaan, menggali data, menganalisis data, menafsirkannya serta menarik kesimpulan, dan diakhiri dengan menulis laporan penelitiannya (Moleong, 2012: 168). Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sugiyono (2012: 306) yang menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti, bahkan peneliti menjadi instrumen kunci dalam penelitian.

Data dalam penelitian kualitatif ini dikumpulkan dari hasil observasi, hasil angket, hasil wawancara, hasil dokumentasi, dan hasil rekaman video. Oleh karena itu, selain peneliti sebagai instrumen, maka instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, angket, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Penelitian

No.	Variabel	Sub-Variabel	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Karakter Peduli Sosial	Memperlakukan orang lain dengan sopan	Siswa	Pemberian Angket	Angket
		Bertindak santun	Siswa	Pemberian Angket	Angket
		Toleran terhadap perbedaan	Siswa	Pemberian Angket	Angket
		Tidak suka menyakiti orang lain	Siswa	Pemberian Angket	Angket
		Tidak mengambil keuntungan dari orang lain	Siswa	Pemberian Angket	Angket
		Mampu bekerja sama	Siswa	Pemberian Angket	Angket

No.	Variabel	Sub-Variabel	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
		Menyayangi manusia dan makhluk lain	Siswa	Pemberian Angket	Angket
		Cinta damai dalam menghadapi persoalan	Siswa	Pemberian Angket	Angket
2.	Pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	Persiapan	Siswa, guru, dan kepala sekolah	Observasi, Wawancara, dan Studi Dokumentasi	Lembar Observasi Pedoman Wawancara Form Isian
		Tindakan Dramatik dan Diskusi	Siswa, guru, dan kepala sekolah	Observasi, Wawancara, dan Studi Dokumentasi	Lembar Observasi Pedoman Wawancara Form Isian
		Evaluasi Bermain Peran	Siswa, guru, dan kepala sekolah	Observasi, Wawancara, dan Studi Dokumentasi	Lembar Observasi Pedoman Wawancara Form Isian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Pada penelitian ini digunakan lembar observasi yang juga dilengkapi dengan catatan lapangan. Dalam penelitian ini, pengamatan dilakukan dengan cara tidak berperan serta. Pada pengamatan tidak berperan serta, pengamat hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh informasi terkait nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode *role playing*.

Data yang diperoleh melalui observasi adalah nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode *role playing*. Pelaksanaan

observasi dilakukan peneliti dengan mengadakan pengamatan yang mencakup kegiatan dalam pembelajaran. Adapun kisi-kisi pedoman observasinya sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Pedoman Observasi

No	Aspek yang diobservasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1.	Persiapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dalam menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial			
2.	Tindakan dramatik dan diskusi pada pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dalam menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial			
3.	Evaluasi bermain peran pada pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dalam menanamkan nilai-nilai karakter peduli sosial			

2. Angket

Teknik pengumpulan data dengan angket ini dilaksanakan dengan jalan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis, responden tinggal mengisi atau memilih jawaban yang tersedia sesuai dengan petunjuk. Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali nilai-nilai karakter peduli sosial siswa. Adapun kisi-kisi angketnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Siswa

No	Indikator	Deskriptor	Item Pernyataan
1	Memperlakukan orang lain dengan sopan	1. Saya selalu berbicara dengan lemah lembut kepada teman-teman.	1,2,3,4
		2. Saya berbicara dengan sopan kepada yang lebih tua.	
		3. Saya mengucapkan salam ketika masuk kelas.	
		4. Saya bertegur sapa jika bertemu dengan teman.	
2	Bertindak santun	5. Saya berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang.	5,6,7,8,9
		6. Saya tidak suka memotong pembicaraan orang lain secara tiba-tiba.	
		7. Saya mengajak berjabat tangan jika bertemu teman di jalan.	
		8. Saya memberikan senyuman saat teman menyapa.	
		9. Saat berpapasan dengan orang yang lebih tua, saya menganggukkan kepala.	
3	Toleran terhadap perbedaan	10. Saya memaksakan kehendak kepada orang lain.	10,11,12,13
		11. Saya merasa mempunyai penilaian yang lebih baik daripada teman-teman.	
		12. Saya menghargai perbedaan pendapat.	
		13. Saya menghargai kemampuan orang lain.	
4	Tidak suka menyakiti orang	14. Saya bersikap apa adanya kepada teman-teman.	14, 15, 16
		15. Saya dan teman-teman	

No	Indikator	Deskriptor	Item Pernyataan
	lain	saling mengasihi satu sama lain.	
		16. Saya bersama teman saling membantu saat mengerjakan tugas.	
5	Tidak mengambil keuntungan dari orang lain	17. Saya tidak membohongi teman.	17,18, 19,20
		18. Saya tidak suka menceritakan kejelekan orang lain.	
		19. Saya dan teman-teman suka saling menutupi kelemahan masing-masing.	
		20. Saya tidak menjelekkkan teman.	
6	Mampu bekerja sama	21. Saya membantu teman.	21,22, 23,24
		22. Saya memberi uang kepada teman yang membutuhkan.	
		23. Saya dan teman saya sering berdiskusi mengenai materi pelajaran.	
		24. Saya senang berkumpul dengan teman.	
7	Menyayangi manusia dan makhluk lain	25. Saya tidak menganggap remeh teman-teman.	25,26,27, 28
		26. Saya menjaga rahasia teman.	
		27. Saya mempercayai teman-teman.	
		28. Saya suka membantu teman jika membutuhkan.	
8	Cinta damai dalam menghadapi persoalan	29. Saya jarang bilang 'tidak' pada keputusan teman saya.	29,30,31,32
		30. Saya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan terkadang menggunakan bahasa Jawa Krama kepada guru.	
		31. Saya selalu riang saat guru masuk kelas.	
		32. Saya selalu bersalaman dengan guru ketika saya datang dan pulang sekolah.	

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Teman Siswa

No	Indikator	Deskriptor	Item Pernyataan
1	Memperlakukan orang lain dengan sopan	1. Dia selalu berbicara dengan lemah lembut kepada teman-teman.	1,2,3,4
		2. Dia berbicara dengan sopan kepada yang lebih tua.	
		3. Dia mengucapkan salam ketika masuk kelas.	
		4. Dia bertegur sapa jika bertemu dengan teman.	
2	Bertindak santun	5. Dia berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang.	5,6,7,8,9
		6. Dia tidak suka memotong pembicaraan orang lain secara tiba-tiba.	
		7. Dia mengajak berjabat tangan jika bertemu teman di jalan.	
		8. Dia memberikan senyuman saat teman menyapa.	
		9. Saat berpapasan dengan orang yang lebih tua, dia menganggukkan kepala.	
3	Toleran terhadap perbedaan	10. Dia memaksakan kehendak kepada orang lain.	10,11,12,13
		11. Dia merasa mempunyai penilaian yang lebih baik daripada teman-teman.	
		12. Dia menghargai perbedaan pendapat.	
		13. Dia menghargai kemampuan orang lain.	
4	Tidak suka menyakiti orang lain	14. Dia bersikap apa adanya kepada teman-teman.	14, 15, 16
		15. Dia dan teman-teman saling mengasihi satu sama lain.	
		16. Dia bersama teman saling membantu saat mengerjakan tugas.	

No	Indikator	Deskriptor	Item Pernyataan
5	Tidak mengambil keuntungan dari orang lain	17. Dia tidak membohongi teman.	17,18, 19,20
		18. Dia tidak suka menceritakan kejelekan orang lain.	
		19. Dia dan teman-teman suka saling menutupi kelemahan masing-masing.	
		20. Dia tidak menjelekkkan teman.	
6	Mampu bekerja sama	21. Dia membantu teman.	21,22, 23,24
		22. Dia memberi uang kepada teman yang membutuhkan.	
		23. Dia dan teman saya sering berdiskusi mengenai materi pelajaran.	
		24. Dia senang berkumpul dengan teman.	
7	Menyayangi manusia dan makhluk lain	25. Dia tidak menganggap remeh teman-teman.	25,26,27,28
		26. Dia menjaga rahasia teman.	
		27. Dia mempercayai teman-teman.	
		28. Dia suka membantu teman jika membutuhkan.	
8	Cinta damai dalam menghadapi persoalan	29. Dia jarang bilang 'tidak' pada keputusan teman saya.	29,30,31,32
		30. Dia menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan terkadang menggunakan bahasa Jawa Krama kepada guru.	
		31. Dia selalu riang saat guru masuk kelas.	
		32. Dia selalu bersalaman dengan guru ketika dia datang dan pulang sekolah.	

Pengukuran responden terhadap pernyataan dalam angket ini digunakan dengan distribusi frekuensi dan skala Likert nilai rata-rata (mean). Skala pengukuran yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5
Tingkat Persentase Pengukuran melalui Angket

Rentang	Persentase	Deskripsi
4,20 – 5,00	84,0% - 100%	Sangat baik
3,40 – 4,19	68,0% - 83,9%	Baik
2,60 – 3,39	52,0% - 67,9%	Cukup
1,80 – 2,59	36,0% - 51,9%	Tidak Baik
1,00 – 1,79	20,0% - 35,9%	Sangat Tidak Baik

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat untuk menggali informasi dari kepala sekolah, guru, dan siswa untuk memperoleh gambaran lebih dalam mengenai nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode *role playing*. Kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Wawancara Kepala Sekolah

No	Aspek yang ditanyakan	Item Pertanyaan
1	Pelaksanaan pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial	1, 2, 3, 4, 5,
2	Persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	6
3	Instruksi yang diberikan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	7
4	Tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	8
5	Evaluasi bermain peran yang diberikan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	9

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Aspek yang ditanyakan	Item Pertanyaan
1	Pelaksanaan pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial	1, 2, 3, 4, 5,
2	Persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	6
3	Instruksi yang diberikan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	7
4	Tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	8
5	Evaluasi bermain peran yang diberikan dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	9

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Wawancara Siswa

No	Aspek yang ditanyakan	Sub-Aspek	Nomor Pertanyaan
1	Kegiatan di luar pembelajaran	Kegiatan rutin yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial	1
		Sekolah mengajarkan untuk peduli terhadap sesama.	2
		Mengondisikan agar anak terbiasa peduli terhadap sesama	3
		Guru memberikan teladan untuk saling peduli terhadap sesama.	4
2	Kegiatan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	Persiapan	5
		Tindakan dramatik dan diskusi	6
		Evaluasi bermain	7

4. Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya momental dari seseorang. Dokumen dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1-3, dialog bermain peran, dan kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter peduli sosial siswa dalam pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui aktivitas berikut.

1. Observasi

Teknik observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dan situasi dalam pembelajaran hingga ditemukan permasalahan dan direncanakan pemecahannya. Observasi penelitian dilakukan selama pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek.

Teknik observasi yang dilakukan adalah dengan cara terjun langsung ke lapangan (di dalam kelas dan juga di luar kelas). Dengan metode ini peneliti dapat mengamati secara dekat pelaksanaan nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek. Untuk memperjelas hasil observasi peneliti menyiapkan video rekaman kegiatan pembelajaran *role*

playing. Rekaman video dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan metode *role playing* dengan memerankan peran yang telah dipersiapkan.

2. Pemberian Angket

Pemberian angket ini dilaksanakan untuk memperoleh pendapat siswa terkait dengan nilai-nilai karakter peduli sosial. Penyusunan angket dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Pertanyaan disusun sesuai dengan tujuan.
- b. Menggunakan kalimat pendek, tegas, dan tidak bersifat negatif
- c. Meminta responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan jujur

3. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Wawancara ini dilaksanakan untuk konfirmasi terkait hasil angket dan observasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, dua guru (yang mengajar siswa Kelas V), dan dua siswa Kelas V. Wawancara terhadap guru bertujuan untuk memperoleh gambaran lebih dalam mengenai nilai-nilai karakter peduli sosial siswa Kelas V. Sementara itu, wawancara dengan siswa Kelas V bertujuan untuk konfirmasi terkait hasil angket dan observasi.

4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada di sekolah. Studi dokumentasi ini dimaksudkan

untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1-3, dialog bermain peran, dan kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter peduli sosial siswa dalam pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek.

E. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan (Sugiyono, 2012: 336). Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan untuk menentukan fokus penelitian. Analisis data penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2012: 338) dapat dilakukan melalui tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: 1) reduksi data (*data reduction*), 2) penyajian data (*data display*), dan 3) penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Komponen alur tersebut dijelaskan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada tahapan reduksi data, hal-hal yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

- a. Mengklasifikasikan hasil dari lembar observasi, hasil angket, wawancara, dan studi dokumentasi

- b. Melengkapi data dengan cara mengkaji isi data baik berupa hasil observasi, hasil angket, dan hasil wawancara maupun hasil studi dokumentasi.

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan diverifikasi. Reduksi data berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sudah mengantisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak sewaktu memutuskan kerangka konseptual, wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan penentuan metode pengumpulan data. Selama pengumpulan data berlangsung sudah terjadi tahapan reduksi. Proses ini berlanjut sampai pasca pengumpulan data di lapangan, bahkan pada akhir pembuatan laporan sehingga tersusun lengkap.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012: 339), penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian ini juga dimaksudkan untuk mendeskripsikan, menguraikan kenyataan senyatanya yang ada di lokasi penelitian, sehingga dapat ditemukan informasi yang benar-benar nyata. Informasi yang dipaparkan merupakan uraian proses kegiatan pembelajaran serta hasil yang diperoleh sebagai akibat dari pembelajaran

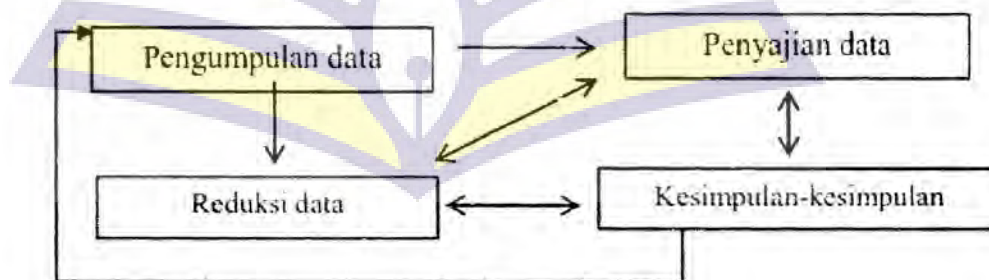
dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga dapat dilihat nilai-nilai karakter peduli sosial peserta didik.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Kegiatan analisis pada tahap ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Peneliti membuat simpulan-simpulan yang sifatnya masih terbuka, umum, kemudian menuju ke yang spesifik/rinci. Kesimpulan final diharapkan dapat diperoleh setelah pengumpulan data selesai.

Mengacu pada pendapat Miles dan Huberman, bahwa proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sehingga datanya sampai titik jenuh. Proses penelitian ini berbentuk siklus meliputi pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Berikut adalah “model interaktif” yang digambarkan oleh Miles dan Huberman.



Gambar 3.1
Analisis Data Model Interaktif

F. Uji Keabsahan Temuan Penelitian

Informasi yang telah berhasil dikumpulkan dan dijadikan data dalam penelitian ini diperiksa kredibilitasnya, sehingga datanya dapat dipertanggungjawabkan dan dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan. Untuk mengecek dan memeriksa keabsahan data yang terkumpul, terdapat teknik keabsahan data sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

1. Keterpercayaan (*Credibility*)

Keterpercayaan merupakan kriteria yang digunakan untuk membuktikan bahwa data seputar pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* didapat dari beberapa sumber di lapangan yang benar-benar mengandung nilai kebenaran (*true value*).

Karena peneliti sendiri sebagai instrumen penelitian, sehingga sangat dimungkinkan dalam pelaksanaan di lapangan terjadi kecondongan purbasangka (*bias*). Untuk menghindari hal tersebut, data yang diperoleh diuji kredibilitasnya (derajat kepercayaannya).

Derajat kepercayaan atau pengecekan kredibilitas data penelitian dilakukan guna membuktikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar sesuai dengan apa yang sesungguhnya terjadi secara wajar di lapangan (Haryanti, 2014). Derajat kepercayaan data dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memenuhi kriteria (nilai) kebenaran yang bersifat emik, baik bagi pembaca maupun bagi subjek yang diteliti.

Dengan merujuk pada pendapat Lincoln dan Guba (2005), maka untuk mencari taraf keterpercayaan penelitian ini dilakukan dengan cara berikut.

a. Triangulasi

Triangulasi adalah cara yang paling sering digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2012:330), ada tiga macam triangulasi yang digunakan untuk mendukung dan memperoleh keabsahan data.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Informasi dari kepala sekolah kemudian triangulasi ke guru serta melebar ke siswa. Data dari sumber tersebut dideskripsikan, dikategorikan, mana yang memiliki pandangan sama, dan yang berbeda.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini, data tentang pelaksanaan pendidikan karakter peduli sosial yang dilakukan melalui wawancara, dicek dengan observasi, kemudian dengan studi dokumentasi.

b. Pembahasan Sejawat

Maksud dari pemeriksaan sejawat menurut Moleong (2012: 89) adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau

hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Pemcriksaan sejawat ini dilakukan dengan jalan mengumpulkan teman peneliti yang memiliki pengetahuan umum yang sama tentang apa yang sedang diteliti, sehingga bersama mereka peneliti dapat mereview persepsi, pandangan, dan analisis yang sedang dilakukan. Dari informasi yang berhasil digali, diharapkan dapat terjadi pertemuan pendapat yang berbeda yang akhirnya dapat lebih memantapkan hasil penelitian.

c. Memperpanjang Keikutsertaan

Perpanjangan kehadiran atau keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai (Moleong, 2012: 327). Dengan perpanjangan kehadiran ini hubungan peneliti dengan informan akan semakin akrab terbuka dan saling mempercayai, sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi.

Jika telah terjadi hubungan yang demikian maka akan terjadi pula kewajaran dalam penelitian, dimana kehadiran peneliti tidak lagi mengganggu perilaku yang diamati. Oleh karena itu, keterlibatan peneliti dalam pengumpulan data tidak cukup dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan kehadiran agar terjadi peningkatan kepercayaan atas data yang dikumpulkan. Perpanjangan waktu dilakukan peneliti untuk memperkuat keabsahan data dengan menggali informasi yang lebih lengkap lagi yang dirasa kurang oleh peneliti,

sehingga informasi yang diperoleh benar-benar akurat digunakan untuk hasil penelitian.

2. Keteralihan (*Transferability*)

Transferabilitas atau keteralihan dalam penelitian kualitatif dapat dicapai dengan cara “uraian rinci”. Untuk kepentingan ini, laporan hasil penelitian dibuat secara rinci. Uraian laporan diusahakan dapat mengungkapkan secara khusus segala sesuatu yang diperlukan oleh pembaca, agar para pembaca dapat memahami temuan-temuan yang diperoleh (Haryanti, 2014).

3. Kebergantungan (*Dependability*)

Dependabilitas atau ketergantungan adalah langkah yang dilakukan untuk menanggulangi kesalahan-kesalahan dalam konseptualisme rencana penelitian, pengumpulan data, interpretasi temuan, dan pelaporan hasil penelitian. Untuk itu, diperlukan *dependent auditor*. Sebagai *dependent auditor* dalam penelitian ini adalah teori-teori yang telah lahir lebih dahulu oleh para ahli. Dalam penelitian ini, *dependent auditor* digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian.

4. Kepastian (*Confirmability*)

Pengauditan konfirmabilitas (*confirmability audit*) dalam penelitian ini dilakukan bersama-sama dengan pengauditan dependabilitas. Perbedaannya, pengauditan konfirmabilitas digunakan untuk menilai hasil (*product*) penelitian, sedangkan pengauditan dependabilitas digunakan

untuk menilai proses (*process*) yang dilalui penelitian di lapangan. Inti pertanyaan pada confirmabilitas adalah: apakah keterkaitan antara data, informasi, dan interpretasi yang dituangkan dalam organisasi pelaporan didukung oleh materi-materi yang tersedia atau digunakan dalam *audit trail*. Dalam penelitian ini pengauditan kepastian dilakukan untuk menilai hasil penelitian sudah sesuai atau belum dengan materi yang ada di teori, sehingga jelas hasil penelitian ini dapat mengembangkan teori.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kendalrejo, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek. Letak sekolah cukup strategis karena terletak di tepi jalan raya dengan luas $\pm 1.200 \text{ m}^2$. Bangunan sekolah terdiri dari 14 ruangan yaitu 6 (enam) ruang kelas, 1 (satu) ruang kepala sekolah, 1 (satu) ruang guru, 1 (satu) ruang UKS, 1 (satu) mushola, 1 (satu) ruang perpustakaan, dan 3 (tiga) kamar mandi. Siswa SDN 2 Kendalrejo secara keseluruhan berjumlah 70 siswa, sedangkan guru di SDN 2 Kendalrejo berjumlah 9 (sembilan) guru.

B. Hasil Penelitian

1. Pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek

Observasi dilakukan terhadap pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek dalam 3 (tiga) kali pertemuan.

a. Pertemuan Pertama

1) Persiapan

Persiapan guru dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 dan dialog. Dari hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa guru sudah mempersiapkan kegiatan dengan

menentukan topik yang dimainkan oleh siswa, memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan, memilih siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya, dan memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa. Dialog bermain peran sudah dipersiapkan, siswa tinggal menghafalnya di rumah, karena persiapan sudah dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung. Dalam pertemuan pertama, siswa belum begitu terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah mengenai persiapan yang dilakukan untuk menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas.

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa:

Sebelum kegiatan pembelajaran bermain peran dilaksanakan ada beberapa hal yang harus dipersiapkan mulai dari penentuan topik, menggambarkan peran yang akan dimainkan, membagikan peran dalam permainan dan persiapan naskah. Tahap persiapan ini harus dipersiapkan dengan matang, agar pelaksanaannya nanti tidak mengecewakan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Wawancara dengan siswa mengenai persiapan yang dilakukan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial menyatakan bahwa:

Saya dikasih teks dialog permainan peran yang harus dihafalkan di rumah, sehingga sewaktu di sekolah tinggal mempertontonkannya di depan kelas. Namun dalam pertemuan pertama ini saya belum begitu paham dalam pelaksanaannya, namun saya senang. (Wawancara: S1, 4/4/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa yang menyatakan bahwa:

Saya diberi oleh ibu guru teks dialog yang harus saya hapalkan dulu di rumah untuk bermain peran di kelas minggu depan. Pertemuan pertama ini saya harus menghafal dan bisa berperan nantinya. (Wawancara: S2, 4/4/2019)

Hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa persiapan yang dilakukan dalam menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial yaitu guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

Tindakan dramatik dan diskusi ini ditunjukkan pada waktu siswa memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan bagiannya masing-masing dengan dampingan guru kelas. Tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran dengan metode *role playing* tentang nilai-nilai karakter peduli sosial dilakukan dengan mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa:

Tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, hal itu dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa. Kegiatan pembelajarannya

diawal siswa harus terbiasa dulu, nanti pasti lama-lama akan terbiasa juga. (Wawancara: KS,4/4/2019)

Sementara itu, guru menyatakan bahwa:

Pelaksanaan bermain dilakukan sesuai rencana yaitu pemain peran memainkan peran sesuai peran yang diberikan kepadanya. Setelah permainan selesai, seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. Siswa bermain drama dengan bergantian secara berkelompok (elaborasi) sesuai dengan peran yang dimainkan. Kegiatan pembelajaran di awal menyenangkan, tapi siswa harus terbiasa dulu, nanti juga akan lebih paham dengan karakternya masing-masing. (Wawancara: GK, 4/4/ 2019)

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa:

Pelaksanaan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada tahap persiapan, siswa mulai memainkan peran dan pastinya terlihat menyenangkan, namun masih ada beberapa siswa yang belum sesuai harapan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Berkenaan dengan tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, siswa menyatakan bahwa:

Saya dan teman satu tim mendemonstrasikan peran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan ini sangat menyenangkan dan membuat saya lebih ingin banyak membantu jika ada yang membutuhkan. (Wawancara: S1, 29/3/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain sebagai berikut.

Saya sangat senang dalam bermain peran, karena dapat menjiwai peran tersebut dan menggugah hati saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan saya. (Wawancara: S2, 29/3/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa tindakan dramatik dan diskusi

yang diberikan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dilakukan melalui demonstrasi peran yang sedang dimainkan oleh siswa.

3) Evaluasi bermain peran

Evaluasi bermain peran dilakukan untuk memberikan penilaian dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, siswa serius dalam berakting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar sebagaimana pernyataan kepala sekolah sebagai berikut.

Kepala sekolah mengetahui evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan melihat keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama masih kurang baik, siswa belum begitu menguasai perannya. (Wawancara: KS, 8/4/2019)

Mengenai evaluasi bermain peran dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, guru menyatakan bahwa:

Setelah melakukan kegiatan *role playing*, masing-masing kelompok diberi pertanyaan oleh guru. Untuk mengetahui sekilas mengenai pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang telah diajarkan pada siswa. Setelah itu, guru memberikan penilaian dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran yang telah berlangsung. Pembelajaran dengan metode *role playing* membutuhkan pembiasaan, masih ada siswa yang belum menguasai karakter perannya. (Wawancara: GK, 8/4/2019)

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama dan budi pekerti yang menyatakan bahwa:

Setelah diadakan pelaksanaan bermain peran ada penilaian yang dilakukan oleh guru, yang mana guru memberikan arahan dan perbaikan yang harus dilakukan oleh siswa. Jika sudah sesuai dengan harapan, guru memberikan penghargaan melalui ucapan. (Wawancara: GPABP, 8/4/2019)

Wawancara dengan siswa mengenai evaluasi bermain peran yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, menyatakan bahwa:

Setelah bermain peran, teman-teman pengamat diberi pertanyaan oleh ibu guru. (Wawancara: S1, 8/4/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Teman-teman yang menjadi pengamat diberi pertanyaan yang berkaitan dengan keberhasilan saya dan teman-teman dalam bermain peran. (Wawancara: S2, 8/4/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah dan guru kelas mengungkapkan bahwa evaluasi bermain peran yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial metode *role playing* dilihat dari keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajar serta dari kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Data hasil observasi kegiatan pembelajaran disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 1

No	Aspek yang Diobservasi	Pertemuan I
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang pembelajaran <i>role playing</i> dapat diterima oleh siswa	3
2.	Alat peraga digunakan guru dengan baik dalam	3

No	Aspek yang Diobservasi	Pertemuan I
	pembelajaran	
3.	Guru dapat mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>	4
4.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian siswa	3
5.	Siswa mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang pembelajaran <i>role playing</i>	4
6.	Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan pembelajaran <i>role playing</i>	3
7.	Siswa melakukan persiapan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	3
8.	Siswa mengikuti instruksi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	3
9.	Siswa melakukan tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	3
10.	Siswa merasa tertarik dan antusias untuk melakukan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	5
11.	Siswa tampak senang setelah mengikuti pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> .	5
Jumlah Skor		39
Skor Maksimal		55
Persentase rata-rata		70,90%

Dari hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa rata-rata atau persentase pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek pada pertemuan I yaitu 70,90% (predikat atau kategori cukup).

b. Pertemuan Kedua

1) Persiapan

Kegiatan persiapan guru dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 dan dialog yang telah dibuat oleh guru kelas yang mana dilakukan dengan menentukan topik yang dimainkan oleh siswa,

memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan, memilih siswa sesuai dengan perannya dalam naskah yang dipersiapkan sebelumnya, dan memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa yang langkah-langkahnya sesuai dengan pada pertemuan 1. Hasil wawancara dengan kepala sekolah sebagai berikut.

Kepala sekolah sudah mengetahui persiapan yang dilakukan oleh guru dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, karena sebelum kegiatan berlangsung selalu berkomunikasi dengan saya. (Wawancara: KS, 2/4/2019)

Berdasarkan wawancara dengan guru mengenai persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial metode *role playing*, diketahui bahwa:

Persiapan yang dilakukan sama dengan pertemuan pertama yaitu menentukan topik, memilih dan pemberitahuan pada siswa sesuai dengan perannya masing-masing siswa. Dalam pertemuan kedua ini siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran. (Wawancara: GK, 2/4/2019)

Data tersebut didukung hasil wawancara dengan guru pendidikan agama dan budi pekerti yang menyatakan bahwa:

Jika dalam satu pertemuan belum sesuai harapan, guru akan melakukan pertemuan berikutnya dengan metode yang sama, persiapan dilakukan lebih matang, sehingga nanti hasilnya lebih baik. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Berdasarkan wawancara dengan siswa mengenai persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* diketahui bahwa:

Saya dikasih teks dialog permainan peran yang harus dihafalkan di rumah. Pada pertemuan kedua ini saya sudah mulai paham dalam pelaksanaannya, berasa asyik mengikutinya. (Wawancara: S1, 4/4/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain sebagai berikut.

Saya diberi oleh ibu guru teks dialog yang harus saya hapalkan dulu di rumah untuk ditampilkan pada waktu masuk sekolah, saya harus menghafalkan lagi agar bisa berperan nantinya. Asyik juga sih ternyata, senang dan lebih paham lagi mengenai tema yang dimainkan. (Wawancara: S2, 4/4/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui guru kelas dan siswa mengungkapkan bahwa persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* yaitu guru dan siswa dalam pertemuan kedua ini masih harus mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas, sehingga dapat berperan dengan baik sesuai karakter dalam teks.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

Tindakan dramatik dilakukan siswa dengan memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan bagiannya masing-masing dengan didampingi guru kelas. Siswa melaksanakan perannya dengan senang dan gembira.

Tindakan diskusi dilakukan setelah pemain selesai memainkan peran secara keseluruhan dan mereka kembali ke tempat duduk masing-masing. Selanjutnya, siswa yang tidak memerankan tokoh dalam kejadian ini bertugas sebagai pengamat. Mereka mendiskusikan jalannya permainan peran dari awal hingga akhir. Siswa dapat memahami inti dari permainan peran tersebut sehingga mereka tidak akan kesulitan memahami pelajaran, sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa:

Saya mengetahui tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, hal itu dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran ya diawal siswa harus terbiasa dulu, nanti pasti lama-lama akan terbiasa juga, seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. (Wawancara: KS, 4/4/2019)

Berdasarkan wawancara dengan guru mengenai tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* diketahui bahwa:

Pelaksanaan bermain peran dilakukan sesuai yang direncanakan. di pertemuan kedua ini siswa sudah mulai berperan dengan baik dan mulai paham dengan karakter peran yang dimainkannya masing-masing. (Wawancara: GK, 4/4/2019)

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru pendidikan agama dan budi pekerti yang menyatakan bahwa:

Pelaksanaan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Siswa sudah terlihat memerankan permainan perannya dengan baik, sehingga menjiwai karakter masing-masing perannya, siswa senang. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Mengenai tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, siswa menyatakan bahwa:

Kegiatan bermain peran kedua sungguh menyenangkan. Aku bisa memerankannya, lumayanlah walaupun ada teks yang lupa tadi, tapi aku sangat suka. (Wawancara: S1, 29/3/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Saya sangat senang baik di pertemuan 1 dan 2 ini dalam bermain peran, karena saya selalu dapat menjiwai peran

tersebut dan menggugah hati saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan saya dan dapat penilaian dari guru dengan sangat menyenangkan. (Wawancara: S2, 29/3/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa. Walaupun masih ada siswa yang lupa teksnya, namun tetap berjalan sangat menyenangkan.

3) Evaluasi bermain peran

Evaluasi bermain peran yang diberikan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dilakukan dengan melihat keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajar serta dari kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama masih kurang baik, siswa belum begitu menguasai perannya seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama, sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa:

Saya mengetahui evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan melihat keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama masih kurang baik, siswa belum begitu menguasai perannya seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. (Wawancara: KS, 8/4/2019)

Wawancara dengan guru mengenai evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, menyatakan bahwa:

Seperti halnya dengan pertemuan pertama, saya tetap memberikan evaluasi setelah permainan peran dilaksanakan. Pembelajaran dengan metode *role playing* membutuhkan pembiasaan, pada pertemuan kedua ini sudah lumayan bagus menguasai karakter perannya, walaupun tadi ada siswa yang lupa teksnya. (Wawancara: GK, 8/4/2019).

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru pendidikan agama dan budi pekerti yang menyatakan bahwa:

Setelah pelaksanaan bermain peran dilaksanakan guru melakukan evaluasi, yang mana biasanya guru mengoreksi dan memberikan komentar serta penghargaan pada permainan siswa. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Hasil wawancara dengan siswa mengenai evaluasi bermain peran yang diberikan dengan metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, menyatakan bahwa:

Setelah bermain peran, teman-teman pengamat diberi pertanyaan oleh ibu guru. dan setelah itu guru memberikan penilaian pada setiap permainan peran, sehingga semangat lagi untuk belajar. (Wawancara: S1, 8/4/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Seperti pertemuan pertama, teman-teman yang menjadi pengamat diberi pertanyaan yang berkaitan dengan keberhasilan saya dan teman-teman dalam bermain peran. (Wawancara: S2, 8/4/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui guru kelas mengungkapkan bahwa evaluasi bermain peran yang diberikan dalam

metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dilihat dari keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar.

Hasil observasi Pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 2

No	Aspek yang Diobservasi	Pertemuan II
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang pembelajaran <i>role playing</i> dapat diterima oleh siswa	4
2.	Alat peraga digunakan guru dengan baik dalam pembelajaran	4
3.	Guru dapat mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>	4
4.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian siswa	3
5.	Siswa mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang pembelajaran <i>role playing</i>	4
6.	Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan pembelajaran <i>role playing</i>	4
7.	Siswa melakukan persiapan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	3
8.	Siswa mengikuti instruksi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	4
9.	Siswa melakukan tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	4
10.	Siswa merasa tertarik dan antusias untuk melakukan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	5
11.	Siswa tampak senang setelah mengikuti pembelajaran	5

No	Aspek yang Diobservasi	Pertemuan II
	dengan metode <i>role playing</i> .	
	Jumlah Skor	44
	Skor Maksimal	55
	Persentase rata-rata	80,00%

Dari hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa rata-rata atau persentase pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek pada pertemuan I yaitu 80,00% (predikat atau kategori baik).

c. Pertemuan Ketiga

1) Persiapan

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa persiapan dalam kegiatan bermain peran dilakukan dengan semangat dan siswa bersungguh-sungguh untuk dapat menampilkan perannya dengan baik. Persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* yaitu guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas.

Hasil wawancara dengan guru mengenai persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, menyatakan bahwa:

Persiapan terlaksana dengan baik. Terlihat saat bermain peran, anak-anak hafal teksnya. Dalam pertemuan ketiga ini siswa sudah terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran. (Wawancara: GK, 2/4/2019)

Data tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama dan budi pekerti yang menyatakan bahwa:

Pada tahap persiapan ini harus dipersiapkan dengan matang, agar pelaksanaannya nanti tidak mengecewakan. Dan hasilnya siswa sudah bisa memerankan perannya dengan baik dan bisa bekerjasama dengan teman. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Hasil wawancara dengan siswa mengenai persiapan yang dilakukan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial menyatakan bahwa:

Saya hafalin lagi teks yang diberikan guru hingga hafal, saya hanya melakukan sedikit kesalahan, dan mendapatkan penilaian yang baik dari guru. (Wawancara: S1, 4/4/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Saya lagi-lagi diberi oleh ibu guru teks dialog yang harus saya hapalkan dulu di rumah untuk bermain peran di kelas minggu depan. Saya hafalin dengan baik, dan memperhatikan karakter yang harus aku mainkan nantinya. (Wawancara: S2, 4/4/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* yaitu guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

Tindakan dramatik dan diskusi dilakukan guru kelas dan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role*

playing. Hal itu dilakukan dengan mendemonstrasikan peran yang dimainkan oleh siswa yang nantinya akan didiskusikan bersama setelah permainan peran selesai. Dalam wawancara, kepala sekolah menyatakan bahwa:

Saya mengetahui tindakan dramatik dan diskusi dilakukan guru kelas dan siswa yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, hal itu dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa yang nantinya akan didiskusikan bersama setelah permainan peran selesai. (Wawancara: KS, 4/4/2019)

Wawancara dengan guru mengenai tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* menyatakan bahwa:

Pelaksanaan bermain sudah sesuai dengan harapan, siswa bisa menguasai perannya dan hafal teksnya, mereka terlihat sangat senang dan bagus permainan perannya. (Wawancara: GK, 4/4/2019)

Data tersebut didukung hasil wawancara dengan guru lain yang menyatakan bahwa:

Permainan peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada tahap persiapan, siswa mulai memainkan peran dan pastinya terlihat menyenangkan, telah sesuai harapan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019)

Dalam wawancara mengenai tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, siswa menyatakan bahwa:

Bermain peran lagi sungguh menyenangkan. Membuat saya lebih ingin banyak membantu jika ada yang membutuhkan dan senang mengikuti pembelajaran. (Wawancara: S1, 29/3/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Saya sangat senang dalam bermain peran, karena dapat menjiwai peran tersebut dan menggugah hati saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan saya. (Wawancara: S2, 29/3/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui guru kelas dan siswa mengungkapkan bahwa tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial metode *role playing* dilakukan dengan mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa.

3) Evaluasi bermain peran

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah diketahui bahwa evaluasi bermain peran dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* dilakukan dengan melihat keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajar serta kepedulian siswa-siswa terhadap lingkungan sekitar sebagaimana yang dinyatakan kepala sekolah sebagai berikut.

Saya mengetahui evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan melihat keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan ketiga ini siswa mengalami perkembangannya itu siswa sudah menguasai perannya. (Wawancara: KS, 8/4/2019)

Mengenai evaluasi bermain peran dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, guru menyatakan bahwa:

Saya memberikan penilaian dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran yang telah berlangsung. Pembelajaran dengan metode *role playing* sudah terlaksana dengan baik siswa sudah menguasai karakter perannya. (Wawancara: GK, 8/4/2019)

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru pendidikan agama dan budi pekerti yang menyatakan bahwa:

Pada pertemuan ketiga ini setelah diadakan pelaksanaan bermain peran ada penilaian yang dilakukan oleh guru, yang mana guru memberikan arahan dan perbaikan yang harus dilakukan oleh siswa. Pelaksanaannya sudah sesuai dengan harapan, guru memberikan penghargaan melalui ucapan. (Wawancara: GPABP,8/4/2019)

Dalam wawancara mengenai evaluasi bermain peran dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing*, siswa menyatakan bahwa:

Setelah bermain peran, teman-teman pengamat diberi pertanyaan oleh ibu guru dan ibu guru juga memberikan komentar yang menyenangkan. (Wawancara: S1, 8/4/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Seperti pertemuan sebelumnya teman-teman yang menjadi pengamat diberi pertanyaan yang berkaitan dengan keberhasilan saya dan teman-teman dalam bermain peran. (Wawancara: S2, 8/4/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui guru kelas dan siswa mengungkapkan bahwa evaluasi bermain peran dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode *role playing* dilakukan dengan melihat keseriusan siswa dalam beracting dan semangat belajarnya serta kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Data

hasil observasi kegiatan pembelajaran disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 3

No	Aspek yang Diobservasi	Pertemuan III
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang pembelajaran <i>role playing</i> dapat diterima oleh siswa	4
2.	Alat peraga digunakan guru dengan baik dalam pembelajaran	5
3.	Guru dapat mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>	5
4.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian siswa	5
5.	Siswa mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang pembelajaran <i>role playing</i>	4
6.	Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan pembelajaran <i>role playing</i>	5
7.	Siswa melakukan persiapan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	4
8.	Siswa mengikuti instruksi yang diberikan dengan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	5
9.	Siswa melakukan tindakan dramatik dan diskusi dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	5
10.	Siswa merasa tertarik dan antusias untuk melakukan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	5
11.	Siswa tampak senang setelah mengikuti pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> .	5
Jumlah Skor		52
Skor Maksimal		55
Persentase rata-rata		94,54%

Dari hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa rata-rata atau persentase pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*

Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek pada pertemuan III yaitu 94,54% (predikat atau kategori sangat baik).

2. Nilai-nilai karakter peduli sosial siswa kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*

Nilai-nilai karakter peduli sosial dalam pembelajaran dengan metode *role playing* saat mengikuti pembelajaran di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek yaitu sebagai berikut.

a. Kegiatan rutin yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial

Kegiatan rutin yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial yaitu melaksanakan program di sekolah memberikan bantuan kepada yayasan panti asuhan sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah.

Dari wawancara mengenai mengondisikan siswa agar lebih peduli terhadap sesama, guru menyatakan bahwa:

Kegiatan rutin yang dilakukan sekolah guna menanamkan peduli sosial dengan melaksanakan program bantuan yang diberikan kepada yayasan panti asuhan untuk anak yatim, biasanya siswa diajak mendonasikan dananya. (Wawancara: GK, 29/3/2019).

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru lain yang menyatakan bahwa:

Sekolah mengadakan kegiatan rutin dalam rangka menanamkan peduli sosial dengan melaksanakan program bantuan yang diberikan kepada yayasan panti asuhan untuk anak yatim, dengan mengikut sertakan siswa dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. (Wawancara: GPABP, 2/4/ 2019).

Dalam wawancara mengenai pengondisian siswa agar lebih peduli pada sesama, siswa menyatakan bahwa:

Saya biasanya diajak oleh guru untuk mendonasikan bantuan ke panti asuhan, biasanya yang diajak hanya beberapa teman secara bergantian. (Wawancara: S1, 29/3/2019).

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Jika ada pengalokasian bantuan kepada panti asuhan saya diajak, saya suka dan berusaha menyisihkan uang untuk membantu mereka lain kali. (Wawancara: S2, 4/4/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa kegiatan rutin yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial yaitu melaksanakan program di sekolah memberikan bantuan kepada yayasan panti asuhan.

b. Sekolah mengajarkan untuk peduli terhadap sesama

Dari wawancara dengan kepala sekolah diketahui bahwa sekolah mendidik siswa untuk mempunyai kepedulian terhadap sesama dengan memberikan sumbangan kepada korban bencana banjir dan yayasan panti asuhan sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas mengenai mengajarkan siswa agar lebih peduli terhadap sesama diketahui bahwa guru mengajarkan pada siswa agar peduli sesama. Hal itu terlihat memang sudah diajarkan, sewaktu guru menginformasikan agar mereka membantu bencana banjir, secara sukarela menyumbangkan apa yang dia dapat sumbangkan untuk korban bencana, tanpa ada paksaan dari pihak sekolah.

Data tersebut didukung hasil wawancara dengan guru lain yang menyatakan bahwa:

Guru mengajarkan pada siswa untuk peduli sosial yang mana sewaktu guru menginformasikan untuk mereka membantu bencana banjir, secara sukarela menyumbangkan apa yang dia bisa sumbangkan untuk korban bencana, siswa secara sukarela mengisi kotak amal untuk disumbangkan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019).

Dalam wawancara mengenai sekolah mengajarkan nilai peduli sosial pada sesama, siswa menyatakan bahwa:

Saya akan menyumbang sebisa saya, kemarin waktu bencana alam misalnya banjir, saya membantu dengan memberikan uang saku saya untuk disumbangkan ke korban bencana alam. (Wawancara: S1, 29/3/2019).

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Saya menyumbangkan baju yang sudah tidak saya pakai tapi masih bagus untuk korban bencana alam banjir, dan memberikan sebagian uang saku saya buat anak yatim. (Wawancara: S2, 29/3/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa guru mengajarkan pada siswa agar peduli sesama. Hal itu terlihat memang sudah diajarkan, sewaktu guru menginformasikan agar membantu bencana banjir, mereka secara sukarela menyumbangkan apa yang dapat sumbangkan untuk korban bencana. Siswa melakukan kegiatan tersebut tanpa ada paksaan dari pihak sekolah.

c. Mengondisikan agar anak terbiasa peduli terhadap sesama

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa pihak sekolah mengondisikan agar anak terbiasa peduli terhadap sesama yaitu

dengan membuat program di sekolah untuk menyempatkan waktu mengajak siswa menyumbang bencana banjir dan yayasan panti asuhan.

Berdasarkan wawancara dengan guru mengenai mengondisikan siswa agar lebih peduli terhadap sesama, guru menyatakan bahwa:

Pembelajaran dengan *role playing* sangat menyenangkan, sehingga nilai-nilai karakter peduli sosial mudah tertanam dalam diri siswa. Sehingga sewaktu guru menginformasikan untuk mereka membantu bencana banjir, secara sukarela menyumbangkan baju yang tidak terpakai di rumah dan uang saku untuk korban bencana alam. dan juga disini ada program membantu yayasan panti asuhan untuk anak yatim, biasanya siswa diajak mendonasikan dananya. (Wawancara: GK, 29/3/2019).

Mengenai mengajarkan siswa agar lebih peduli terhadap sesama, guru lain juga menyatakan bahwa:

Guru mengajarkan pada siswa agar peduli sesama. Hal itu terlihat memang sudah diajarkan, sewaktu guru menginformasikan untuk mereka membantu bencana banjir, secara sukarela menyumbangkan apa yang dia bisa sumbangkan untuk korban bencana, dilakukan oleh siswa tanpa ada paksaan dari pihak sekolah. (Wawancara: GK, 29/3/2019).

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru lain yang menyatakan bahwa:

Guru mengajarkan pada siswa untuk peduli sosial yang mana sewaktu guru menginformasikan untuk mereka membantu bencana banjir, secara sukarela menyumbangkan apa yang dia bisa sumbangkan untuk korban bencana, siswa secara sukarela mengisi kotak amal untuk disumbangkan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019).

Mengenai sekolah mengajarkan nilai peduli sosial, siswa menyatakan bahwa:

Saya akan menyumbang sebiasa saya kemarin waktu bencana alam misalnya banjir, saya membantu memberikan uang saku saya, untuk disumbangkan ke korban bencana alam. (Wawancara: S1, 29/3/2019).

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain yang menyatakan bahwa:

Saya menyumbangkan baju yang sudah tidak saya pakai tapi masih bagus untuk korban bencana alam banjir, dan memberikan sebagian uang saku saya buat anak yatim. (Wawancara: S2, 29/3/2019).

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah, guru kelas, dan siswa mengungkapkan bahwa guru mengajarkan pada siswa agar peduli sesama. Hal itu terlihat memang sudah diajarkan, sewaktu guru menginformasikan agar membantu bencana banjir, mereka secara sukarela menyumbangkan apa yang dapat sumbangkan untuk korban bencana. Siswa melakukan kegiatan tersebut tanpa ada paksaan dari pihak sekolah.

d. Guru memberikan teladan untuk saling peduli terhadap sesama

Guru memberikan teladan yang baik kepada siswa, dengan membantu guru yang lain dalam hal-hal kecil yang dapat dilihat oleh siswa, sebagaimana hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa:

Saya menganjurkan kepada guru untuk memberikan teladan yang baik kepada siswa, dengan membantu guru yang lain dalam hal-hal kecil yang bisa dilihat oleh siswa. sehingga siswa mencontoh perilaku guru. (Wawancara: KS, 28/3/2019)

Mengenai pemberian keteladanan kepedulian dengan sesama, guru menyatakan bahwa:

Dalam pembelajaran, saya memberikan contoh-contoh perbuatan baik kepada sesama guru dan itu dilakukan pula oleh guru yang bisa dilihat oleh siswa yaitu dengan membantu antar-sesama guru untuk hal-hal kecil misalnya membantu teman mengambilkan barang yang ditaruh agak jauh, sehingga membutuhkan pertolongan. (Wawancara: GK, 29/3/2019)

Data tersebut didukung dengan wawancara dengan guru lain yang menyatakan bahwa:

Nilai-nilai karakter peduli sosial mudah tertanam dalam diri siswa, sehingga sewaktu guru menginformasikan untuk mereka membantu bencana banjir, secara sukarela menyumbangkan. Karena guru terlebih dahulu memberikan contoh dengan mengisi kotak amal terlebih dahulu yang langsung diikuti oleh siswa-siswanya. (Wawancara: GPABP, 2/4/ 2019)

Mengenai pengondisian siswa agar lebih peduli pada sesama, siswa menyatakan bahwa:

Biasanya apabila ada sumbangan mendadak untuk membantu orang yang kesusahan guru yang terlebih dahulu memberikan bantuan, sehingga saya ikut-ikutan untuk membantu. (Wawancara: S1, 29/3/2019)

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa lain sebagai berikut.

Bu guru menyumbang yang berikutnya saya dan teman-teman dengan menyumbangkan baju yang sudah tidak saya pakai tapi masih bagus untuk korban bencana alam banjir, dan memberikan sebagian uang saku saya buat anak yatim. (Wawancara: S2, 29/3/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kepala sekolah menganjurkan kepada guru untuk memberikan teladan yang baik kepada siswa, dengan membantu guru yang lain dalam hal-hal kecil yang dapat dilihat oleh siswa sehingga siswa mencontoh perilaku guru.

e. Nilai peduli sosial tercantum dalam RPP

Kepala sekolah mengetahui mengenai nilai peduli sosial. Nilai-nilai karakter peduli sosial ada pada perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagaimana pernyataan kepala sekolah sebagai berikut.

Nilai peduli sosial benar-benar memang diajarkan, nilai-nilai karakter peduli sosial ada pada perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, di sini guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendapatkan persetujuan dari saya sebagai kepala sekolah. (Wawancara: KS, 28/3/2019)

Dalam wawancara mengenai nilai peduli sosial telah tercantum dalam RPP, guru menyatakan bahwa:

Dalam pembuatan RPP, saya sudah mempersiapkan sebelum pembelajaran berlangsung, bahkan dalam pembuatannya meminta persetujuan dari kepala sekolah. (Wawancara: GK, 28/3/2019)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kepala sekolah dan guru kelas mengungkapkan bahwa nilai peduli sosial memang sudah tercantum dalam RPP yang telah dibuat yang selanjutnya akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai karakter peduli sosial siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dilihat dari hasil angket yang diisi oleh siswa. Hasil angket tentang nilai-nilai karakter peduli sosial siswa dengan delapan indikator yaitu memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleransi terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, menyayangi manusia dan makhluk lain, serta cinta damai dalam menghadapi persoalan, disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hasil Analisis Nilai Karakter Peduli Sosial Siswa

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Memperlakukan orang lain dengan sopan	3,78	75,60	Baik
2	Bertindak santun	3,96	79,20	Baik
3	Toleran terhadap perbedaan	4,01	80,20	Baik

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kategori
4	Tidak suka menyakiti orang lain	4,37	87,40	Sangat Baik
5	Tidak mengambil keuntungan dari orang lain	4,21	84,24	Sangat Baik
6	Mampu bekerja sama	4,24	84,80	Sangat Baik
7	Menyayangi manusia dan makhluk lain	4,06	81,20	Baik
8	Cinta damai dalam menghadapi persoalan	4,34	86,76	Sangat Baik
Rata-rata		4,12	82,42	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat rata-rata Nilai Karakter Peduli Siswa sebesar 4,12 (82,42%) yang dikategorikan baik, artinya siswa memiliki nilai-nilai karakter peduli sosial dengan baik. Secara rinci diuraikan sebagai berikut.

- a. Memperlakukan orang lain dengan sopan mendapatkan skor rata-rata 3,78 (75,60%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa dalam pergaulan sehari-hari memiliki perilaku yang lemah lembut, sopan, mengucapkan salam ketika masuk kelas, dan bertegur sapa dengan teman.
- b. Bertindak santun mendapatkan skor rata-rata 3,96 (79,20%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan dalam rutinitas sehari-hari, siswa berbicara santun, mengajak berjabat tangan, menyapa, dan tersenyum saat bertemu dengan orang lain.
- c. Toleransi terhadap perbedaan mendapatkan skor rata-rata 4,01 (80,20%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan dalam rutinitas sehari-hari, siswa menghargai orang lain dengan tidak memaksakan kehendaknya.
- d. Tidak suka menyakiti orang lain mendapatkan skor rata-rata 4,37 (87,40%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dalam pergaulan sehari-hari senantiasa saling mengasihi.

- e. Tidak mengambil keuntungan dari orang lain mendapatkan skor rata-rata 4,21 (84,24%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dalam pergaulan sehari-hari tidak suka membicarakan keburukan orang lain dan saling menyembunyikan kelemahan masing-masing.
- f. Mampu bekerja sama mendapatkan skor rata-rata 4,24 (84,80%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dalam pergaulan sehari-hari senantiasa mau membantu dan dalam suasana penuh kebersamaan.
- g. Menyayangi manusia dan makhluk lain mendapatkan skor rata-rata 4,06 (81,20%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa mempunyai kasih sayang dan tercipta saling mempercayai.
- h. Cinta damai dalam menghadapi persoalan mendapatkan skor rata-rata 4,34 (86,76%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dalam pergaulan sehari-hari senantiasa menggunakan tata bahasa yang baik dan terbiasa dengan suasana yang riang gembira.

Hal ini mencerminkan bahwa nilai-nilai karakter peduli sosial siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek termasuk kategori Baik. Dengan demikian, siswa dalam pergaulan sehari-hari memiliki perilaku yang lemah lembut, sopan, mengucapkan salam ketika masuk kelas dan bertegur sapa dengan teman, berbicara santun, mengajak berjabat tangan, menyapa dan tersenyum saat bertemu dengan orang lain, menghargai orang lain dengan tidak memaksakan kehendaknya, sehingga tercipta lingkungan yang mempunyai kepedulian sosial yang baik.

Berdasarkan sajian di atas, nilai-nilai karakter peduli sosial siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai nilai rata-rata sebesar 4,12 (82,42%) atau nilai-nilai karakter peduli sosial dari siswa dapat dikategorikan baik.

3. Nilai-nilai karakter peduli sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*

Nilai-nilai karakter peduli sosial setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek diperoleh melalui angket yang diisi oleh teman dari siswa untuk mengetahui nilai-nilai karakter peduli sosial temannya dengan indikator: memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleransi terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, menyayangi manusia dan makhluk lain, serta cinta damai dalam menghadapi persoalan. Tabel berikut menyajikan hasil angket tentang nilai-nilai peduli sosial setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Tabel 4.5

Hasil Analisis Nilai Karakter Peduli Sosial Teman Siswa

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Keterangan
1	Memperlakukan orang lain dengan sopan	3,79	75,8	Baik
2	Bertindak santun	3,94	78,8	Baik
3	Toleran terhadap perbedaan	4,15	83,0	Baik
4	Tidak suka menyakiti orang lain	4,25	85,0	Sangat Baik
5	Tidak mengambil keuntungan dari orang lain	4,35	87,0	Sangat Baik

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Keterangan
6	Mampu bekerja sama	4,11	82,2	Baik
7	Menyayangi manusia dan makhluk lain	4,24	84,8	Sangat Baik
8	Cinta damai dalam menghadapi persoalan	4,17	83,4	Baik
Rata-rata		4,13	82,5	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat rata-rata nilai karakter peduli sosial teman siswa rata-rata sebesar 4,13 (82,5%) yang dikategorikan baik. Artinya nilai-nilai karakter peduli sosial dapat dikategorikan baik. Secara rinci diuraikan sebagai berikut.

- a. Memperlakukan orang lain dengan sopan mendapatkan skor rata-rata 3,79 (75,8%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa dengan temannya dapat berbicara lemah lembut, sopan, salam, dan sapa dengan temannya.
- b. Bertindak santun mendapatkan skor rata-rata 3,94 (78,8%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan dalam rutinitas sehari-hari, siswa dengan temannya berbicara santun, menyapa, dan tersenyum saat bertemu dengan orang lain.
- c. Toleransi terhadap perbedaan mendapatkan skor rata-rata 4,15 (83%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan dalam rutinitas sehari-hari, siswa dengan temannya saling menghargai dengan tidak memaksakan kehendaknya.
- d. Tidak suka menyakiti orang lain mendapatkan skor rata-rata 4,25 (85%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan dalam pergaulan sehari-hari siswa dengan temannya senantiasa saling mengasihi.

- e. Tidak mengambil keuntungan dari orang lain mendapatkan skor rata-rata 4,35 (87%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dengan temannya tidak suka membicarakan keburukan dan saling menyembunyikan kelemahan masing-masing.
- f. Mampu bekerja sama mendapatkan skor rata-rata 4,11 (82,2%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa dengan temannya senantiasa mau membantu dan dalam suasana penuh kebersamaan.
- g. Menyayangi manusia dan makhluk lain mendapatkan skor rata-rata 4,24 (84,8%) dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan siswa dengan temannya mempunyai kasih sayang dan tercipta saling mempercayai.
- h. Cinta damai dalam menghadapi persoalan mendapatkan skor rata-rata 4,17 (83,4%) dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa dengan temannya senantiasa menggunakan tata bahasa yang baik dan terbiasa dengan suasana yang riang gembira.

Hal ini mencerminkan bahwa nilai-nilai karakter peduli sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek termasuk kategori Baik. Dengan demikian, siswa dengan temannya memiliki perilaku yang lemah lembut, sopan, mengucapkan salam ketika masuk kelas dan bertegur sapa dengan teman, berbicara santun, mengajak berjabat tangan, menyapa dan tersenyum saat bertemu dengan orang lain, serta menghargai orang lain dengan tidak memaksakan kehendaknya, sehingga tercipta lingkungan yang mempunyai kepedulian sosial yang baik. Berdasarkan sajian di atas, nilai-nilai karakter peduli sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role*

playing menurut teman dari siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 4,13 (82,5%) atau dalam kategori Baik. Artinya nilai-nilai karakter peduli sosial dapat dikategorikan baik.

C. Pembahasan

1. Pembelajaran dengan metode *role playing* yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek

Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pertemuan I menunjukkan, pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai skor rata-rata 70,90% (predikat atau kategori cukup). Hal ini menunjukkan metode *role playing* belum dapat dilaksanakan secara optimal. Masih ada siswa yang kurang memahami karakter perannya. Sementara itu, pada pertemuan II, pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai skor rata-rata 80,00% (predikat atau kategori Baik). Pembelajaran dengan metode *role playing* siswa sudah mulai terbiasa dalam pelaksanaannya. Masih ada siswa kelompok siswa yang kurang benar dalam memainkan perannya. Selanjutnya pada pertemuan III, pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai skor rata-rata 94,54% (predikat atau kategori Sangat Baik). Penggunaan metode *role playing* sudah benar-benar maksimal dilaksanakan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2017: 26) yang menyatakan bahwa *Role playing* sebagai suatu pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui pembelajaran yang lebih menggunakan teknik bermain peran, siswa dapat belajar memaknai

konsep peran, siswa mempunyai kesadaran mengenai peran-peran yang berbeda, dan siswa mampu menggunakan olah pikirannya untuk berperilaku dengan orang lain. Pendapat tersebut diperkuat pendapat Hamdani (2011: 87) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu teknik agar siswa lebih menguasai materi pelajaran yang dilakukan dengan lebih mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Perkembangan imajinasi dan penghayatan pada siswa dilakukan dengan bermain peran sebagai tokoh yang diperankan oleh siswa. *Role playing* merupakan suatu metode yang lebih banyak interaksi siswa baik dengan siswa lainnya atau dengan situasi sosial yang ada di lingkungan sekitar. Siswa bertindak memerankan tokoh yang sesuai menjadi lakonnya. Siswa berinteraksi untuk memerankan peran secara terbuka. Dalam pelaksanaan metode ini seorang guru dituntut untuk mencermati apa yang perlu dibenahi dari perilaku yang diperankan oleh siswa (Yamin, 2012: 87).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Pasani dan Lestari (2016) yang menyatakan bahwa *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa; mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa; mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku; serta mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan karakter peduli sosial juga didukung oleh pendapat Samani dan Hariyanto (2012: 157) yang menyatakan bahwa dengan bermain drama dilakukan, siswa memperoleh keterampilan tertentu dan pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip serta mampu memecahkan suatu masalah yang relevan dengan pendidikan karakter.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Baroroh (2011) yang hasil penelitiannya menunjukkan terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter siswa yang dapat dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi antar-siswa.

2. Nilai-nilai karakter peduli sosial siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*

Nilai-nilai karakter peduli sosial yang dikembangkan dengan metode *role playing* dalam proses pembelajaran di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek dapat diketahui berdasarkan perolehan skor rata-rata tiap indikatornya yaitu: (a) tidak suka menyakiti orang lain sebesar 4,37 (87,4%) termasuk kategori sangat baik; (b) cinta damai dalam menghadapi persoalan sebesar 4,34 (86,76%) termasuk kategori sangat baik; (c) mampu bekerja sama sebesar 4,24 (84,8%) termasuk kategori sangat baik; (d) tidak mengambil keuntungan dari orang lain sebesar 4,21 (84,24%) termasuk kategori sangat baik; (e) menyayangi manusia dan makhluk lain sebesar 4,06 (81,2%) termasuk kategori baik; (f) toleran terhadap perbedaan sebesar 4,01 (80,2%) termasuk kategori baik; (g) bertindak santun sebesar 3,96 (79,2%) termasuk kategori baik; dan (h) memperlakukan orang lain dengan sopan sebesar 3,78 (75,6%) termasuk kategori baik. Rata-rata nilai dari seluruh indikator tersebut sebesar 4,12 (82,42%) atau nilai-nilai karakter peduli sosial dari siswa dalam kategori Baik. Hal ini mencerminkan bahwa karakter peduli sosial siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek termasuk kategori Baik. Namun demikian, terdapat tiga indikator karakter peduli sosial yang termasuk kategori sangat

baik, yaitu siswa tidak suka menyakiti orang lain, cinta damai dalam menghadapi persoalan mampu bekerjasama, dan tidak mengambil keuntungan dari orang lain.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Listyarti (2012: 7), bahwa peduli sosial merupakan suatu tindakan atau sikap untuk membantu orang lain yang memerlukan bantuan. Yaumi (2014: 77) menjelaskan bahwa kepedulian sosial ialah suatu bentuk kesadaran manusia sebagai makhluk sosial yang tidak memungkinkan untuk hidup sendirian. Dengan demikian, peduli sosial ialah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja kepada orang lain yang membutuhkan.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di kelas sangat dibutuhkan oleh siswa. Dengan metode pembelajaran *role playing*, siswa banyak belajar tentang berbagai peran terkait kepedulian sosial. Penguatan karakter peduli sosial melalui metode *role playing* ditujukan untuk membentuk jiwa kedermawanan dan rasa kepedulian sosial yang tinggi agar dapat diterapkan dan ditanamkan dalam kehidupan keseharian siswa.

3. Nilai-nilai karakter peduli sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*

Nilai-nilai karakter peduli sosial yang dikembangkan dengan metode *role playing* setelah pembelajaran di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek yang diketahui dari teman siswa diperoleh skor rata-rata tiap indikator sebagai berikut. a) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain sebesar 4,35 (87%) dengan kategori sangat baik. b) Tidak suka menyakiti orang lain sebesar 4,25 (85%) dengan kategori sangat baik. c) Menyayangi

manusia dan makhluk lain sebesar 4,24 (84,8%) dengan kategori sangat baik. d) Cinta damai dalam menghadapi persoalan sebesar 4,17 (83,4%) dengan kategori baik. e) Toleran terhadap perbedaan sebesar 4,15 (83%) dengan kategori baik. f) Mampu bekerja sama sebesar 4,11 (82,2%) dengan kategori baik. g) Bertindak santun sebesar 3,94 (78,8%) dengan kategori baik. h) Memperlakukan orang lain dengan sopan sebesar 3,79 (75,8%) dengan kategori baik. Rata-rata nilai dari seluruh indikator tersebut sebesar 4,13 (82,5%) atau dalam kategori Baik. Hal ini mencerminkan bahwa karakter peduli sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek termasuk kategori Baik. Bahkan terdapat tiga indikator karakter peduli sosial yang mencapai kategori sangat baik, yaitu tidak mengambil keuntungan dari orang lain, tidak suka menyakiti orang lain, dan menyayangi manusia dan makhluk lain. Perilaku siswa yang lemah lembut, sopan, mengucapkan salam ketika masuk kelas dan bertegur sapa dengan teman, berbicara santun, mengajak berjabat tangan, menyapa dan tersenyum saat bertemu dengan orang lain, menghargai orang lain dengan tidak memaksakan kehendaknya, mendukung tercipta lingkungan yang mempunyai kepedulian sosial yang baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Agung (2018) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya perubahan nilai-nilai karakter perilaku sosial siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pendidikan karakter melalui bermain peran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* pada pertemuan I belum dapat dilaksanakan secara optimal (mencapai skor rata-rata 70,90%, termasuk predikat atau kategori cukup). Masih ada siswa yang kurang memahami karakter perannya. Pada langkah pembelajaran *role playing* yang kedua yaitu seleksi partisipan, siswa masih ada yang kurang dalam menghafalkan teks dialog. Sementara itu, pada pertemuan II, pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai skor rata-rata 80,00% (predikat atau kategori Baik). Siswa sudah mulai terbiasa dalam pelaksanaannya walaupun masih ada kelompok siswa yang kurang benar dalam memainkan perannya. Pada langkah pembelajaran *role playing* yang ke-lima yaitu pemeranan, siswa ada yang kurang dalam memainkan perannya. Selanjutnya pada pertemuan III, pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai skor rata-rata 94,54% (predikat atau kategori Sangat Baik). Penggunaan metode *role playing* sudah benar-benar maksimal dilaksanakan.
2. Nilai-nilai karakter peduli sosial yang muncul saat pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek dengan kategori sangat baik: tidak menyakiti orang lain sebesar 4,37 (87,40%), cinta damai dalam menghadapi persoalan sebesar 4,34 (86,76%), mampu bekerja sama sebesar 4,24 (84,80%), dan tidak

3. mengambil keuntungan dari orang lain sebesar 4,21 (84,24%); dengan kategori baik: menyayangi manusia dan makhluk lain sebesar 4,06 (81,20%), toleran terhadap perbedaan sebesar 4,01 (80,20%), bertindak santun sebesar 3,96 (79,20%), dan memperlakukan orang lain dengan sopan sebesar 3,78 (75,60%). Secara umum, nilai-nilai karakter peduli sosial siswa yang muncul saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* mencapai nilai rata-rata sebesar 4,12 (82,42%) yang termasuk kategori Baik.
4. Nilai-nilai karakter peduli sosial yang muncul setelah pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek berdasarkan pendapat teman dari siswa dengan kategori sangat baik: tidak mengambil keuntungan dari orang lain sebesar 4,35 (87%), tidak suka menyakiti orang lain sebesar 4,25 (85%), dan menyayangi manusia dan makhluk lain sebesar 4,24 (84,8%); dengan kategori baik: cinta damai dalam menghadapi persoalan sebesar 4,17 (83,4%), toleran terhadap perbedaan sebesar 4,15 (83%), mampu bekerja sama sebesar 4,11 (82,2%), bertindak santun sebesar 3,94 (78,8%), dan memperlakukan orang lain dengan sopan sebesar 3,79 (75,8%). Secara umum, nilai rata-rata dari seluruh indikator adalah sebesar 4,13 (82,5%) atau dalam kategori Baik. Artinya nilai-nilai karakter peduli sosial dapat dikategorikan baik.

B. Saran

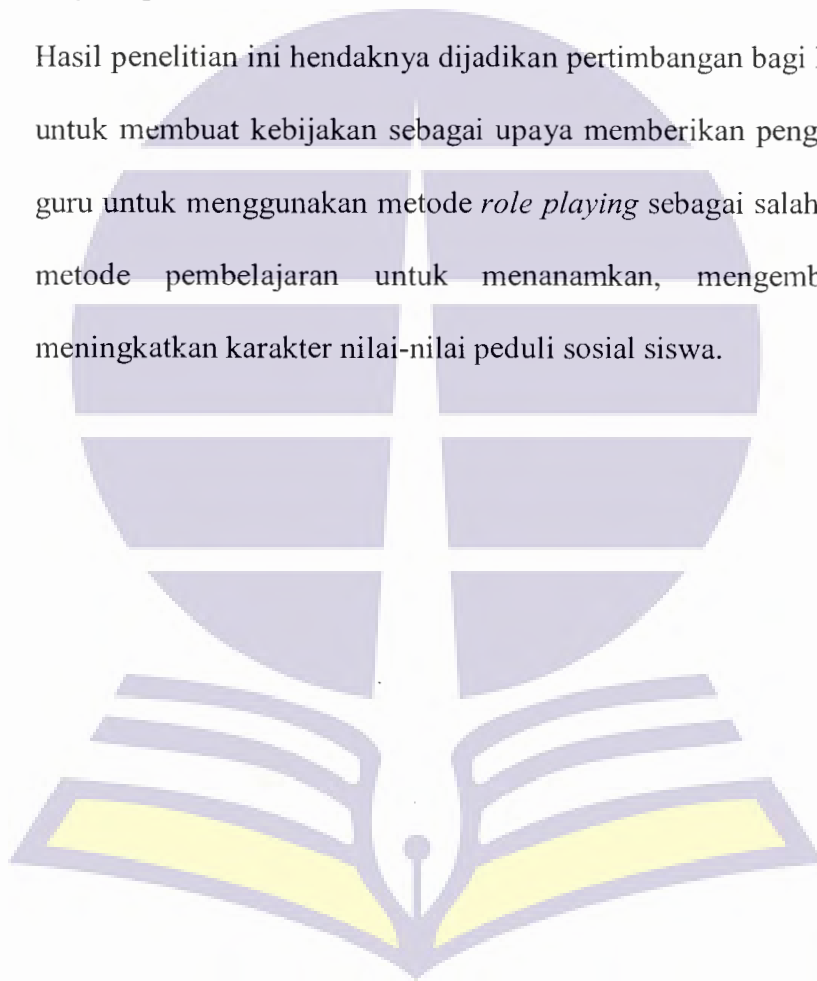
1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif

metode untuk mengembangkan dan/atau meningkatkan karakter peduli sosial siswanya. Berdasarkan hasil penelitian hendaknya untuk pemilihan pemeran dalam pembelajaran dengan metode *role playing* hendaknya dipilih siswa yang mudah menghafal teks dialog.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini hendaknya dijadikan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk membuat kebijakan sebagai upaya memberikan pengarahan kepada guru untuk menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk menanamkan, mengembangkan, dan meningkatkan karakter nilai-nilai peduli sosial siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P (2018) Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 231-142.
- Aji, Jatmika Sukma. 2013. Pendidikan Karakter Disiplin Anak Pada Keluarga Guru (Studi kasus di Desa Pandes Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten). *Skripsi S-1*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ahmadi, A. dan Uhbiyati, N. (2015). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahsan (2016) *Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta*, Tesis tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Alma, B., dkk. (2015). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. (2012), *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aunillah, N.I. (2013). *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Laksana.
- Barnawi, M. A. (2012). *Buku Pintar Mengelola Sekolah (Swasta)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Baroroh, K. (2011.) Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8 (2), 149-163.
- Budiningsih, A. (2014). *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryanti, N. (2014). *Ilmu pendidikan Islam*. Malang: Gunung Samudera.

- Herdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Pendidikan Karakter Teori & Aplikasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- LAPIS PGMI. (2011). *Pembelajaran PKn MI*. Surabaya: LAPIS PGMI.
- Listyarti, R. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Esensi.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. dan Andayani, D. (2011). *Pendidikan Karakter Persepektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Melfayetti, Sri. (2012). *6 Pilar Karakter*. Medan: Pascasarjana Unimed.
- Moleong, L.J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, R. (2014). *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Najib. (2015). *Panduan Praktis Pengembangan Karakter dan Budaya Bangsa Sinergi Sekolah dengan Rumah*. Surabaya: Jaring Pena.
- Naim, N. (2012). *Character Building*. Jakarta: Ar-RuzzMedia.
- Pasani, Chairil Faif dan Lestari (2016). Karakter Peduli Sosial Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas VII SMP Negeri 31 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (2), 137-149.
- Rahman. (2014). *Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial Pada Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar Negeri Muarareja 2 Kota Tegal Tahun Ajaran 2013/2014*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohani. (2016). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Rohman, A. (2011). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laks Bang Mediatama.
- Sabri, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: PT. Ciputat Press.
- Samani, M. dan Hariyanto. (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samani, M. dan Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sifa. (2015). Implementasi Karakter Bersahabat dan Peduli Sosial pada Siswa SMP (Studi Kasus pada Kegiatan Ekstrakurikuler Tari di SMP Negeri 1 Kalinyamatan Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015)". Skripsi S-1. Surakarta: UMS.
- Solichin, A. W. (2015). *Analisis Kebijakan: dari Formulasi ke Implementasi. Kebijakan Negara*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja.
- Ubaedillah, A. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan Pancasila demokrasi dan Korupsi*. Jakarta: Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional beserta Penjelasannya*
- Yamin. (2012). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yanti, N., Adawiah, R., & Matnuh, H. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Extrakurikuler dalam Rangka Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Siswa untuk Menjadi Warga yang Baik di SMA KORPRI Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2 (11), 963-970.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zaini. (2016). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zuchdi. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press

Lampiran 1: Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Petunjuk

A. Isilah kolom skor sesuai pedoman penskoran berikut!

Skor 5 : Jika indikator sangat setuju dilakukan

Skor 4 : Jika indikator setuju dilakukan

Skor 3 : Jika indikator ragu-ragu dilakukan

Skor 2 : Jika indikator jarang dilakukan

Skor 1 : Jika indikator tidak pernah dilakukan

B. Isilah kolom catatan dengan aspek yang muncul !

No	Aspek yang diobservasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang pembelajaran <i>role playing</i> dapat diterima oleh siswa			
2.	Alat peraga digunakan guru dengan baik dalam pembelajaran			
3.	Guru dapat mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>			
4.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian siswa			
5.	Siswa mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang pembelajaran <i>role playing</i>			
6.	Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan pembelajaran <i>role playing</i>			
7.	Siswa melakukan persiapan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>			

No	Aspek yang diobservasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
8.	Siswa mengikuti instruksi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>			
9.	Siswa melakukan tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>			
10.	Siswa merasa tertarik dan antusias untuk melakukan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>			
11.	Siswa tampak senang setelah mengikuti dengan pembelajaran <i>role playing</i> .			
Jumlah Skor				
Presentase rata-rata				

$$\text{Presentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

Taraf Keberhasilan

Persentase	Predikat
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
<54%	Sangat Kurang

Lampiran 2: Angket Siswa

ANGKET SISWA

ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL

DALAM PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Anak-anak yang saya sayangi,

Angket ini dimaksudkan untuk menjangring persepsi dan pendapat siswa kelas V tentang sikap peduli sosial. Untuk itu mohon kesediaan anak-anak untuk meluangkan waktu mengisi angket ini. Informasi yang terkumpul dalam penelitian ini akan digunakan sebagai kajian akademik. Atas perhatian dan kesediaannya kami ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas pada identitas responden.
2. Pilih salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pengalaman yang didapatkan sebagai siswa pada komponen-komponen pertanyaan penelitian. Masing-masing jawaban memiliki makna sebagai berikut:

- SS : Sangat Setuju, berarti pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kenyataan
- S : Setuju, berarti pernyataan tersebut (hampir) sesuai dengan kenyataan
- R : Ragu-Ragu, berarti pernyataan tersebut kadang sesuai kenyataan, kadang tidak sesuai kenyataan
- TS : Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut kurang sesuai dengan kenyataan
- STS : Sangat Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut benar-benar tidak sesuai dengan kenyataan

3. Diharapkan untuk tidak menjawab lebih dari satu pilihan jawaban.

4. IDENTITAS RESPONDEN:

- a. Nama Lengkap : _____
- b. Nama (Inisial) : _____
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

Berilah tanda Centhang (√) pada kotak jawaban yang telah tersedia sesuai dengan pilihan jawabanmu!

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya selalu berbicara dengan lemah lembut kepada teman-teman					
2	Saya berbicara dengan sopan kepada yang lebih tua					
3	Saya mengucapkan salam ketika masuk kelas					
4	Saya bertegur sapa jika bertemu dengan teman					
5	Saya berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang					
6	Saya tidak suka memotong pembicaraan orang lain secara tiba-tiba					
7	Saya mengajak berjabat tangan jika bertemu teman di jalan					
8	Saya memberikan senyuman saat teman menyapa					
9	Saat berpapasan dengan orang yang lebih tua, saya menganggukkan kepala					
10	Saya memaksakan kehendak kepada orang lain					
11	Saya merasa mempunyai penilaian yang lebih baik daripada teman-teman					
12	Saya menghargai perbedaan pendapat					
13	Saya menghargai kemampuan orang lain					
14	Saya bersikap apa adanya kepada teman-teman					
15	Saya dan teman-teman saling mengasihi satu sama lain					
16	Saya bersama teman saling membantu saat mengerjakan tugas					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
17	Saya tidak membohongi teman					
18	Saya tidak suka menceritakan kejelekan orang lain					
19	Saya dan teman-teman suka saling menutupi kelemahan masing-masing					
20	Saya tidak menjelekkkan teman					
21	Saya suka membantu teman					
22	Saya memberi uang kepada teman yang membutuhkan					
23	Saya dan teman saya sering berdiskusi mengenai materi pelajaran					
24	Saya senang berkumpul dengan teman					
25	Saya tidak menganggap remeh teman-teman					
26	Saya menjaga rahasia teman					
27	Saya mempercayai teman-teman					
28	Saya suka membantu teman jika membutuhkan					
29	Saya jarang bilang 'tidak' pada keputusan teman saya					
30	Saya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan terkadang menggunakan bahasa Jawa Krama kepada guru.					
31	Saya selalu riang saat guru masuk kelas.					
32	Saya selalu bersalaman dengan guru ketika saya datang dan pulang sekolah					

Lampiran 3: Angket teman siswa

ANGKET TEMAN SISWA
ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL
MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Anak-anak yang saya sayangi,

Angket ini dimaksudkan untuk menjaring persepsi dan pendapat siswa kelas V tentang sikap peduli sosial. Untuk itu mohon kesediaan anak-anak untuk meluangkan waktu mengisi angket ini. Informasi yang terkumpul dalam penelitian ini akan digunakan sebagai kajian akademik. Atas perhatian dan kesediaannya kami ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas pada identitas responden.
2. Pilih salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pengalaman yang didapatkan sebagai siswa pada komponen-komponen pertanyaan penelitian. Masing-masing jawaban memiliki makna sebagai berikut:

- SS : Sangat Setuju, berarti pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kenyataan
- S : Setuju, berarti pernyataan tersebut (hampir) sesuai dengan kenyataan
- R : Ragu-Ragu, berarti pernyataan tersebut kadang sesuai kenyataan, kadang tidak sesuai kenyataan
- TS : Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut kurang sesuai dengan kenyataan
- STS : Sangat Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut benar-benar tidak sesuai dengan kenyataan

3. Diharapkan untuk tidak menjawab lebih dari satu pilihan jawaban.

4. IDENTITAS RESPONDEN:

- a. Nama Lengkap : _____
- b. Nama (Inisial) : _____
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

Berilah tanda Centhang (√) pada kotak jawaban yang telah tersedia sesuai dengan pilihan jawabanmu!

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Dia selalu berbicara dengan lemah lembut kepada teman-teman					
2.	Dia berbicara dengan sopan kepada yang lebih tua					
3.	Dia mengucapkan salam ketika masuk kelas					
4.	Dia bertegur sapa jika bertemu dengan teman					
5.	Dia berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang					
6.	Dia tidak suka memotong pembicaraan orang lain secara tiba-tiba					
7.	Dia mengajak berjabat tangan jika bertemu teman di jalan					
8.	Dia memberikan senyuman saat teman menyapa					
9.	Saat berpapasan dengan orang yang lebih tua, Dia menganggukkan kepala					
10.	Dia memaksakan kehendak kepada orang lain					
11.	Dia merasa mempunyai penilaian yang lebih baik daripada teman-teman					
12.	Dia menghargai perbedaan pendapat					
13.	Dia menghargai kemampuan orang lain					
14.	Dia bersikap apa adanya kepada teman-teman					
15.	Dia dan teman-teman saling mengasihi satu sama lain					
16.	Dia bersama teman saling membantu saat mengerjakan tugas					
17.	Dia tidak membohongi teman					
18.	Dia tidak suka menceritakan kejelekan orang lain					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
19.	Dia dan teman-teman suka saling menutupi kelemahan masing-masing					
20.	Dia tidak menjelekkkan teman					
21.	Dia membantu teman					
22.	Dia memberi uang kepada teman yang membutuhkan					
23.	Dia dan teman saya sering berdiskusi mengenai materi pelajaran					
24.	Dia senang berkumpul dengan teman					
25.	Dia tidak menganggap remeh teman-teman					
26.	Dia menjaga rahasia teman					
27.	Dia mempercayai teman-teman					
28.	Dia suka membantu teman jika membutuhkan					
29.	Dia jarang bilang 'tidak' pada keputusan teman saya					
30.	Dia menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan terkadang menggunakan bahasa Jawa Krama kepada guru.					
31.	Dia selalu riang saat guru masuk kelas.					
32.	Dia selalu bersalaman dengan guru ketika dia datang dan pulang sekolah					

Lampiran 4: Pedoman Wawancara dengan Kepala Sekolah

Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Kegiatan rutin apa yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial? Contoh?	
2	Apakah sekolah mengajarkan untuk peduli terhadap sesama?	
3	Bagaimana guru memberikan teladan untuk saling peduli terhadap sesama?	
4	Bagaimana mengkondisikan agar anak terbiasa peduli terhadap sesama?	
5	Apakah nilai peduli social tercantum dalam silabus dan RPP?	
6	Bagaimana persiapan yang dilakukan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial?	
7	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial melalui metode <i>role playing</i> di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	
8	Bagaimana tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial?	
9	Bagaimana evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial?	

Lampiran 5: Pedoman Wawancara dengan Guru

Pedoman Wawancara Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Kegiatan rutin apa yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial? Contoh?	
2	Apakah sekolah mengajarkan untuk peduli terhadap sesama?	
3	Bagaimana guru memberikan teladan untuk saling peduli terhadap sesama?	
4	Bagaimana mengkondisikan agar anak terbiasa peduli terhadap sesama?	
5	Apakah nilai peduli social tercantum dalam silabus dan RPP?	
6	Bagaimana persiapan yang dilakukan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial?	
7	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial melalui metode <i>role playing</i> di Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	
8	Bagaimana tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial?	
9	Bagaimana evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial?	

Lampiran 6: Pedoman Wawancara dengan Siswa

Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kegiatan rutin apa yang dilakukan sekolah untuk menanamkan peduli sosial? Contoh?	
2	Bagaimana sekolah mengajarkan untuk peduli terhadap sesama?	
3	Bagaimana sekolah memfasilitasi kegiatan yang bersifat sosial?	
4	Bagaimana guru memberikan teladan untuk saling peduli terhadap sesama?	
5	Bagaimana persiapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	
6	Bagaimana tindakan dramatik dan diskusi pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	
7	Bagaimana Evaluasi bermain peran pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	

Lampiran 7: Transkrip Wawancara

TRANSKRIP WAWANCARA

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
Pertemuan 1			
1	Bagaimana persiapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS	Kepala sekolah mengetahui persiapan yang dilakukan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial yaitu guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas. (Wawancara: KS, 2/4/2019).
		GK	Persiapan yang dilakukan dengan menentukan topik yang dimainkan, memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan, memilih siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya dan memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa. Dialog bermain peran sudah dipersiapkan, siswa tinggal menghafalnya di rumah, karena persiapan sudah dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, guru memberikan pengarahan terkait permainan. Dalam pertemuan pertama ini siswa belum begitu terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran. (Wawancara: GK, 2/4/2019).
		GPABP	Sebelum kegiatan pembelajaran bermain peran dilaksanakan ada beberapa hal yang harus dipersiapkan mulai dari penentuan topik, menggambarkan peran yang akan dimainkan, pembagian peran dalam permainan dan persiapan naskah. Tahap persiapan ini harus dipersiapkan dengan matang, agar pelaksanaannya nanti tidak mengecewakan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019).
		S1	Saya dikasih teks dialog permainan peran yang harus dihafalkan di rumah, sehingga sewaktu di sekolah tinggal mempertontonkannya di depan

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
			kelas. Namun dalam pertemuan pertama ini saya belum begitu paham dalam pelaksanaannya, namun saya senang. (Wawancara: S1, 4/4/2019).
		S2	Saya diberi oleh ibu guru teks dialog yang harus saya hapalkan dulu dirumah untuk bermain peran di kelas minggu depan. Pertemuan pertama ini saya harus menghafal dan bisa berperan nantinya. (Wawancara: S2, 4/4/2019)
2	Bagaimana Tindakan dramatik dan diskusi pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS	Saya mengetahui tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, hal itu dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa. Kegiatan pembelajarannya diawal siswa harus terbiasa dulu, nanti pasti lama-lama akan terbiasa juga. (Wawancara: KS, 4/4/2019).
		GK	Pelaksanaan bermain dilakukan sesuai rencana yaitu pemain peran memainkan peran sesuai peran yang diberikan kepadanya. Setelah permainan selesai, seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. Siswa bermain drama dengan bergantian secara berkelompok (elaborasi) sesuai dengan peran yang dimainkan. Kegiatan pembelajaran di awal menyenangkan, tapi siswa harus terbiasa dulu, nanti juga akan lebih paham dengan karakternya masing-masing. (Wawancara: GK, 4/4/ 2019).
		GPABP	Pelaksanaan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada tahap persiapan, siswa mulai memainkan peran dan pastinya terlihat menyenangkan, namun masih ada beberapa siswa yang belum sesuai harapan. (Wawancara: GPABP, 2/4/ 2019).
		S1	Saya dan teman satu tim mendemonstrasikan peran yang telah dipersiapkan sebelumnya.

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
			Kegiatan ini sangat menyenangkan dan membuat saya lebih ingin banyak membantu jika ada yang membutuhkan. (Wawancara: S1, 29/3/2019).
		S2	Saya sangat senang dalam bermain peran, karena dapat menjiwai peran tersebut dan menggugah hati saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan saya. (Wawancara: S2, 29/3/2019)
3	Bagaimana Evaluasi bermain peran pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS	Kepala sekolah mengetahui evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan melihat keseriusan siswa dalam beracting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama masih kurang baik, siswa belum begitu menguasai perannya. (Wawancara: KS, 8/4/2019).
		GK	Setelah melakukan kegiatan <i>role playing</i> , masing-masing kelompok diberi pertanyaan oleh guru. Untuk mengetahui sekilas mengenai pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang telah diajarkan pada siswa. Setelah itu guru memberikan penilaian dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran yang telah berlangsung. Pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> membutuhkan pembiasaan, masih ada siswa yang belum menguasai karakter perannya. (Wawancara: GK, 8/4/2019).
		GPABP	Setelah diadakan pelaksanaan bermain peran ada penilaian yang dilakukan oleh guru, yang mana guru memberikan arahan dan perbaikan yang harus dilakukan oleh siswa. Jika sudah sesuai dengan harapan, guru memberikan penghargaan melalui ucapan. (Wawancara: GPABP, 8/4/2019).

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
		S1	Setelah bermain peran, teman-teman pengamat diberi pertanyaan oleh ibu guru. (Wawancara: S1, 8/4/2019)
		S2	Teman-teman yang menjadi pengamat diberi pertanyaan yang berkaitan dengan keberhasilan saya dan teman-teman dalam bermain peran. (Wawancara: S2, 8/4/2019)
Pertemuan 2			
1	Bagaimana persiapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangk an karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS	Kepala sekolah sudah mengetahui persiapan yang dilakukan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial yaitu guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. (Wawancara: KS, 2/4/2019).
		GK	Persiapan yang dilakukan sama dengan pertemuan pertama yaitu menentukan topik, memilih dan pemberitahuan pada siswa sesuai dengan perannya masing-masing siswa. Dalam pertemuan kedua ini siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran. (Wawancara: GK, 2/4/ 2019).
		GPABP	Jika dalam satu pertemuan belum sesuai harapan, guru akan melakukan pertemuan berikutnya dengan metode yang sama, persiapan dilakukan lebih matang, sehingga nanti hasilnya lebih baik. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019).
		S1	Saya dikasih teks dialog permainan peran yang harus dihafalkan di rumah. Pada pertemuan kedua ini saya sudah mulai paham dalam pelaksanaannya, berasa asyik mengikutinya. (Wawancara: S1, 4/4/2019).
		S2	Saya diberi oleh ibu guru teks dialog yang harus saya hapalkan dulu di rumah untuk ditampilkan

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
			pada waktu masuk sekolah, saya harus menghafalkan lagi agar bias berperan nantinya. Asyik juga sih ternyata, senang dan lebih paham lagi mengenai tema yang dimainkan. (Wawancara: S2, 4/4/2019)
2	Bagaimana Tindakan dramatik dan diskusi pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS GK GPABP S1 S2	<p>Saya mengetahui tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, hal itu dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa. Kegiatan pembelajaran ya diawal siswa harus terbiasa dulu, nanti pasti lama-lama akan terbiasa juga, seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. (Wawancara: KS, 4/4/2019).</p> <p>Pelaksanaan bermain peran dilakukan sesuai yang di rencanakan. Dipertemuan kedua ini siswa sudah mulai berperan dengan baik dan mulai paham dengan karakter peran yang dimainkannya masing-masing. (Wawancara: GK, 4/4/ 2019).</p> <p>Pelaksanaan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Siswa sudah terlihat memerankan permainan perannya dengan baik, sehingga menjiwai karakter masing-masing perannya, siswa senang. (Wawancara: GPABP, 2/4/ 2019).</p> <p>Kegiatan bermain peran kedua sungguh menyenangkan. Aku bias memerankannya, lumayanlah walaupun ada teks yang lupa tadi, tapi aku sangat suka. (Wawancara: S1, 2/4/2019).</p> <p>Saya sangat senang baik di pertemuan 1 dan 2 ini dalam bermain peran, karena saya selalu dapat menjiwai peran tersebut dan menggugah hati saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan saya dan dapat penilaian dari guru dengan sangat menyenangkan. (Wawancara: S2, 2/4/2019)</p>

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
3	Bagaimana Evaluasi bermain peran pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS	Saya mengetahui evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan melihat keseriusan siswa dalam berakting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama masih kurang baik, siswa belum begitu menguasai perannya seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. (Wawancara: KS, 8/4/2019).
		GK	Seperti halnya dengan pertemuan pertama, saya tetap memberikan evaluasi setelah permainan peran dilaksanakan. Pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> membutuhkan pembiasaan, pada pertemuan kedua ini sudah lumayan bagus menguasai karakter perannya, walaupun tadi ada siswa yang lupa teksnya. (Wawancara: GK, 8/4/2019).
		GPABP	Setelah pelaksanaan bermain peran dilaksanakan guru melakukan evaluasi, yang mana biasanya guru mengoreksi dan memberikan komentar serta penghargaan pada permainan siswa. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019).
		S1	Setelah bermain peran, teman-teman pengamat diberi pertanyaan oleh ibu guru. dan setelah itu guru memberikan penilaian pada setiap permainan peran, sehingga semangat lagi untuk belajar. (Wawancara: S1, 8/4/2019)
		S2	Seperti pertemuan pertama, teman-teman yang menjadi pengamat diberi pertanyaan yang berkaitan dengan keberhasilan saya dan teman-teman dalam bermain peran. (Wawancara: S2, 8/4/2019)

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
Pertemuan 3			
1	Bagaimana persiapan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	KS	Kepala sekolah mengetahui persiapan yang dilakukan. Persiapan dalam kegiatan bermain peran dilakukan dengan semangat dan siswa bersungguh-sungguh untuk bias menampilkan perannya dengan baik. Persiapan yang dilakukan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial yaitu guru dan siswa mempersiapkan dialog bermain peran yang akan diperagakan di depan kelas. (Wawancara: KS, 2/4/2019).
		GK	Persiapan terlaksana dengan baik. Terlihat saat bermain peran, anak-anak hafal teksnya. Dalam pertemuan ketiga ini siswa sudah terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermainperan. (Wawancara: GK, 2/4/ 2019).
		GPABP	Pada tahap persiapan ini harus dipersiapkan dengan matang, agar pelaksanaannya nanti tidak mengecewakan. Dan hasilnya siswa sudah bisa memerankan perannya dengan baik dan bias bekerjasama dengan teman. (Wawancara: GPABP, 2/4/ 2019).
		S1	Saya hafalin lagi teks yang diberikan guru hingga hafal, saya hanya melakukan sedikit kesalahan, dan mendapatkan penilaian yang baik dari guru. (Wawancara: S1, 4/4/2019).
		S2	Saya lagi-lagi diberi oleh ibu guru teks dialog yang harus saya hapalkan dulu di rumah untuk bermain peran di kelas minggu depan. Saya hafalin dengan baik, dan memperhatikan karakter yang harus aku mainkan nantinya. (Wawancara: S2, 4/4/2019)
2	Bagaimana Tindakan	KS	Saya mengetahui tindakan dramatik dan diskusi dilakukan guru kelas dansiswa yang diberikan

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
	dramatik dan diskusi pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?		dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial, hal itu dilakukan untuk mendemonstrasikan peran yang sedang dimainkan oleh siswa yang nantinya akan didiskusikan bersama setelah permainan peran selesai. (Wawancara: KS, 4/4/2019).
		GK	Pelaksanaan bermain sudah sesuai dengan harapan, siswa bias menguasai perannya dan hafal teksnya, mereka terlihat sangat senang dan bagus permainan perannya. (Wawancara: GK, 4/4/2019).
		GPABP	Permainan peran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat pada tahap persiapan, siswa mulai memainkan peran dan pastinya terlihat menyenangkan, telah sesuai harapan. (Wawancara: GPABP, 2/4/2019).
		S1	Bermain peran lagi sungguh menyenangkan. Membuat saya lebih ingin banyak membantu jika ada yang membutuhkan dan senang mengikuti pembelajaran. (Wawancara: S1, 29/3/2019).
		S2	Saya sangat senang dalam bermain peran, karena dapat menjiwai peran tersebut dan menggugah hati saya untuk lebih peduli terhadap lingkungan saya. (Wawancara: S2, 29/3/2019)
3	Bagaimana Evaluasi bermain peran pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> yang mengembangkan karakter peduli sosial	KS	Saya mengetahui evaluasi bermain peran yang diberikan dalam metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan melihat keseriusan siswa dalam beracting dan semangat belajarnya menjadi lebih baik serta yang terpenting siswa lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan pembelajaran pertemuan ketiga ini siswa mengalami perkembangan yaitu siswa sudah menguasai perannya. (Wawancara: KS, 8/4/2019).

No	Pertanyaan	Nara Sumber	Hasil Wawancara
	siswa-siswa Kelas V SDN 2 Kendalrejo Kabupaten Trenggalek?	GK	Saya memberikan penilaian dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran yang telah berlangsung. Pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> sudah terlaksana dengan baik siswa sudah menguasai karakter perannya. (Wawancara: GK, 8/4/ 2019).
		GPABP	Pada pertemuan ketiga ini setelah diadakan pelaksanaan bermain peran ada penilaian yang dilakukan oleh guru, yang mana guru memberikan arahan dan perbaikan yang harus dilakukan oleh siswa. Pelaksanaannya sudah sesuai dengan harapan, guru memberikan penghargaan melalui ucapan. (Wawancara: GPABP, 8/4/2019).
		S1	Setelah bermain peran, teman-teman pengamat diberi pertanyaan oleh ibu guru dan ibu guru juga memberikan komentar yang menyenangkan. (Wawancara: S1, 8/4/2019)
		S2	Seperti pertemuan sebelumnya teman-teman yang menjadi pengamat diberi pertanyaan yang berkaitan dengan keberhasilan saya dan teman-teman dalam bermain peran. (Wawancara:S2, 8/4/2019)

Lampiran 8: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN 2 Kendalrejo
 Kelas / Semester : V / 1
 Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)
 Sub Tema : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Muatan: PPKn**

Kompetensi Dasar		Indikator	
1.1	Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	1.1.1	Mengamalkan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar		Indikator
2.1	Bersikap tanggungjawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.	2.1.1 Menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.
3.1	Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Menunjukkan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam Pancasila yang terdapat dalam lingkungan sekitar.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Membuat laporan tentang nilai-nilai peduli sosial dalam Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

C. TUJUAN

1. Dengan bermain peran, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisa sikap-sikap peduli sosial yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan percaya diri.

D. MATERI

1. Perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila Pancasila
2. Skenario bermain peran

E. PENDEKATAN & METODE

Metode : Bermain peran (*Role Playing*), Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	15 menit
Inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan memberikan narasi tentang contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila Pancasila, yakni membantu orang yang membutuhkan. • Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk 	40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>bertanya dan memberikan pendapat. (Memberikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan mengemukakan pendapat).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melaksanakan metode <i>role playing</i> yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan topik yang dimainkan 2. Memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan. 3. Memilih siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya. 4. Memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa serta menyampaikan kepada penonton (siswa) yang bertugas sebagai observer. 5. Pemain peran memainkan peran sesuai peran yang diberikan kepadanya, sedangkan teman-temannya yang menonton berperan sebagai observer. 6. Setelah permainan selesai, seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. 7. Pemain peran memainkan peran uang. 8. Diskusi dan evaluasi kedua. Diskusi dilaksanakan dengan bimbingan guru untuk menumbuhkan pengalaman yang nyata pada siswa dengan tujuan peran yang dimainkan siswa dapat mewarnai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. 9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan • Guru mengklarifikasi materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau berpendapat mengenai materi pelajaran. • Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari sikap yang sesuai dengan sila 2 Pancasila yaitu: saling membantu dan menolong antar sesama, tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul, 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	menjenguk orang sakit. Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa termotivasi untuk belajar lebih jauh. - Siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai peduli sosial dalam sila-sila Pancasila - Keterampilan mengidentifikasi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	15 menit

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

- a) Teknik Penilaian
 1. Penilaian Sikap: Percaya diri, peduli, tanggungjawab, disiplin
 2. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
 3. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

- b) Bentuk Instrumen Penilaian
 1. Sikap
 - a. Disiplin
 - b. Tanggung jawab
 - c. Peduli
 - d. Percaya Diri

Format Penilaian:

No	Nama	Peduli				Percaya diri				Disiplin				Tanggung jawab			
		B	M	M	M	B	M	M	M	B	M	M	M	B	M	M	M
		T	T	B	Y	T	T	B	Y	T	T	B	Y	T	T	B	Y

2. Pengetahuan
Siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku siswa.
3. Keterampilan
Penilaian unjuk kerja

Rubrik Penilaian bermain peran

Aspek yang dinilai	Bagus	Cukup	Perlu berlatih
Penyampaian materi	Runtut, Informasi yang disampaikan lengkap dan benar	Runtut, informasi yang disampaikan sebagian benar	Tidak runtut, informasi yang disampaikan salah
Bahasa (Lafal, intonasi, volume suara)	Kalimat teratur, mudah dipahami, suara jelas, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, percaya diri	Kalimat dapat dipahami, menggunakan kaidah bahasa indonesia, tetapi suara kurang jelas	Kalimat tidak teratur, suara jelas, tidak sesuai kaidah bahasa indonesia
Ekspresi/Perjiwaan	Ekspresif, percaya diri dan ada kontak mata dengan audiens	Ekspresif, kurang ada kontak mata dengan audiens sehingga nampak kurang percaya diri	Belum menunjukkan sikap ekspresif dan percaya diri

II. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Tuliskan sikap-sikap yang sesuai dengan sila 2 Pancasila !

b. Pengayaan

Sebutkan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara!

I. SUMBER DAN MEDIA


- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 5

Mengetahui,
Kepala SDN 2 Kendalrejo



KUSMANI, S.Pd
NIP. 19600721 198504 1 001

Kendalrejo, 2 – 4 - 2019
Guru kelas V



TUMINAH, A. Ma. Pd
NIP. 19630204 198303 2 011

DIALOG**POLISI MEMBANTU NENEK MENYEBRANG**

Pada suatu pagi ada polisi yang sedang bertugas menertibkan lalu lintas di jalan raya yang padat pengendara sepeda motor dan kendaraan lainnya

Polisi : “Nek mau kemana?”

Nenek : “Nenek mau nyebrang nak, tapi nenek takut”

Polisi : “Oh kalo gitu Doni bantu yanek?”

Nenek : “Oh iya nak”

(kemudian polisi membantu nenek menyeberang jalan)

sesampai di seberang:

Nenek : “Terimakasih ya nak, sudah mau menolong nenek”

Polisi : “iya nek, sama-sama”

Nenek tersenyum penuh sukacita.

Lampiran 9: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN 2 Kendalrejo
 Kelas / Semester : V / 1
 Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia Tema 1)
 Sub Tema : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Muatan : PPKN**

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1	Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1	Mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar		Indikator	
2.1	Bersikap tanggungjawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.	2.1.1	Mengikuti kerjasama/gotong royong yang ada di masyarakat.
3.1	Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1	Menjelaskan cara mengikuti kerjasama/gotong royong secara benar.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1	Membuat laporan tentang bekerjasama/gotong royong yang ada di masyarakat.

C. TUJUAN

1. Dengan bermain peran, siswa dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku peduli sosial yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila secara benar.
2. Dengan berdiskusi, siswa menemukan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong secara benar.

D. MATERI

1. Perilaku peduli sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
2. Teks tentang bekerjasama.

E. PENDEKATAN & METODE

Metode : *Role Playing*, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kedisiplinan siswa/PPK).</p> <p>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</p> <p>4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	
Inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan memberikan narasi tentang contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila Pancasila, yakni Gotong royong / kerjasama. • Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. (Memberikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan mengemukakan 	40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pendapat).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melaksanakan metode <i>role playing</i> yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan topik yang dimainkan 2. Memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan. 3. Memilih siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya. 4. Memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa serta menyampaikan kepada penonton (siswa) yang bertugas sebagai observer. 5. Pemain peran memainkan peran sesuai peran yang diberikan kepadanya, sedangkan teman-temannya yang menonton berperan sebagai observer. 6. Setelah permainan selesai, seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. 7. Pemain peran memainkan peran ulang. 8. Diskusi dan evaluasi kedua. Diskusi dilaksanakan dengan bimbingan guru untuk menumbuhkan pengalaman yang nyata pada siswa dengan tujuan peran yang dimainkan siswa dapat mewarnai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. 9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan • Guru mengklarifikasi materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau berpendapat mengenai materi pelajaran. • Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari sikap yang sesuai dengan sila 2 Pancasila yaitu: saling membantu dan menolong antar sesama, tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul, menjenguk orang sakit. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa termotivasi untuk belajar lebih jauh. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat mengidentifikasi salah satu contoh kebiasaan, sikap, dan perilaku masyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial dalam sila-sila Pancasila. - Keterampilan mengidentifikasi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	15 menit

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap: Percaya diri, peduli, tanggungjawab, disiplin
 - b. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
 - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Sikap
 - 1) Disiplin
 - 2) Tanggung jawab
 - 3) Peduli
 - 4) Percaya Diri

No	Nama	Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli				Percaya Diri			
		B T	M T	M B	M Y	B T	M T	M B	M Y	B T	M T	M B	M Y	B T	M T	M B	M Y

b. Pengetahuan

Siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku siswa.

c. Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Aspek yang dinilai	Bagus	Cukup	Perlu berlatih
Penyampaian materi	Runtut, Informasi yang disampaikan lengkap dan benar	Runtut, informasi yang disampaikan sebagian benar	Tidak runtut, informasi yang disampaikan salah
Bahasa (Lafal, intonasi, volume suara)	Kalimat teratur, mudah dipahami, suara jelas, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, percaya diri	Kalimat dapat dipahami, menggunakan kaidah bahasa indonesia, tetapi suara kurang jelas	Kalimat tidak teratur, suara jelas, tidak sesuai kaidah bahasa indonesia

Aspek yang dinilai	Bagus	Cukup	Perlu berlatih
Ekspresi/Perjiwaan	Ekspresif, percaya diri dan ada kontak mata dengan audiens	Ekspresif, kurang ada kontak mata dengan audiens sehingga nampak kurang percaya diri	Belum menunjukkan sikap ekspresif dan percaya diri

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Tuliskan sikap-sikap kerjasama yang sesuai dengan sila 2 Pancasila !

b. Pengayaan

Sebutkan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara!

I. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 5

Mengetahui,
Kepala SDN 2 Kendalrejo
KUSMANI, S.Pd
NIP. 19600721 198504 1 001

Kendalrejo, 6 - 4 - 2019
Guru kelas V
TUMINAH, A.Ma.Pd
NIP. 19630204 198303 2 011

DIALOG KERJASAMA DI KELAS

Suasana kelas masih sepi saat Keysa datang, hanya Ryan saja yang baru ada di kelas. Keysa melihat banyak sampah yang berserakan di kelas. Dan ia pun meminta tolong Ryan untuk membantu.

- Keysa : “Selamat pagi”
- Ryan : “Selamat pagi Key. “Kamu sudah mengerjakan PR belum?”
- Keysa : “Sudah dong, kan Bundaku selalu memeriksa PR ku setiap hari”.
- Ryan : “Aku juga sudah”.
- Keysa : “Wah, kelas kita kotor sekali ya, banyak sampah kertas dan plastik berserakan.
“Ini pasti sisa sampah kemarin”.
- Ryan : “Iya, kotor sekali. Tapi sudahlah, nanti juga dibersihkan sama Pak Amad”.
- Keysa : “Kita tidak boleh mengandalkan Pak Amad, Ryan, kan kita yang mengotorinya”. “Seharusnya kita yang membersihkan”.
- Ryan : “Tapi kan pekerjaan pak Amad memang bersih-bersih”.
- Keysa : “Oya memang, tapi kan kita harus belajar mandiri, kita juga masih bisa membersihkan ini bersama-sama dengan teman yang lain”.
- Ryan : “Ah aku malas ... sana kamu saja Key!” (lalu datang Nico)
- Nico : “Ada apa sih ini, kok pagi-pagi sudah ribut?”
- Keysa : “Itu lho Nic, Ryan tidak mau membantu membersihkan kelas kita, padahalkan kita yang mengotori”.
- Nico : “Kan sudah ada pakAmad, jadi buat apa kita yang repot Key?”
- Ryan : “Nah kan, benar kataku Key. Ga percaya ya kamu sama aku?”

Keysa : “Ah kalian berdua sama saja, ya sudah kalau tidak mau membantu”.

(Keysa mengambil satu persatu sampah yang ada di kelas dan juga laci meja bersama beberapa teman yang di kelas kecuali Ryan dan Nico. Lalu tidak lama datang Ana)

Ana : “Selamat pagi semua..”

Semua : “Selamat pagiii..”

Ana : “Lho, Nico dan Ryan kenapa tidak membantu Keysa dan teman-teman untuk bersih-bersih?”

Ryan : “Kan aku sudah bilang, itu biar dibersihkan oleh Pak Amad saja, penjaga sekolah kita itu An ...”

Nico : “Iya, lagi pula kan tugas kita belajar, iya kan Ryan?”

Ryan : “Betul itu..”

Ana : “Tapi kan ini kelas kita bersama, kita wajib menjaganya bersama juga”.

Keysa : “Sudahlah An, aku sudah bicara begitu pada mereka, tapi mereka tidak mau mendengarkan”

Ana : “Kata bundaaku, kebersihan itu sebagian dari iman, karena ketika kita beriman kepada Tuhan, maka kita akan senantiasa menjaga kebersihan, baik dari kebersihan diri dan lingkungan sekitarnya”.

Nico : “Kalau untuk menjaga kesehatan an? Kita sudah bersih kadang juga masih sakit?”

Ryan : “Iya kadang sudah bersih, tapi tetap saja sakit flu, batuk, demam, malaria, dan yang lainnya”.

Ana : “Nah, penyakit itu bukan hanya datang dari bersih atau tidaknya

lingkungan kita, tetapi juga karena kondisi kekebalan tubuh, dan asupan gizi yang kita makan”.

Nico : “Jadi kalau kita menjaga kebersihan tetap masih bias sakit ya kan na?”

Ana : “Tentu saja. Tetapi kita bisa menghindari supaya penyakitnya tidak tambah parah dengan tetap menjaga kebersihan. Bayangkan saja, dengan menjaga kebersihan saja kita masih bias terkena sakit, apalagi kalau kita tidak menjaganya, betul key?”

Keysa : “Betul, Na. Tuh Ryan sama Nico, dengerin kata ana”.

Ryan : “Iya dari tadi juga sudah mendengarkan”.

Ana : “Jadi lain kali kalian berdua, Nico dan Ryan juga harus ikut menjaga kebersihan kelas kita”.

Ryan+Nico : “baiklah...”

Ana : ”Teman-teman kelas ini adalah milik kita bersama, jadi kita semua bertanggungjawab untuk merawat dan menjaganya”. Supaya kita terhindar dari penyakit dan tetap sehat”.

Ryan : “Baiklah, mulai besok aku akan ikut piket dan menjaga kebersihan kelas”.

Nico : “Aku juga”.

Lampiran 10: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN 2 Kendalrejo
 Kelas / Semester : V / 1
 Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)
 Sub Tema : Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 2)
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi waktu : 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Muatan: PPKn**

Kompetensi Dasar		Indikator	
1.1	Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	1.1.1	Mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar		Indikator
2.1	Bersikap tanggungjawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.	2.1.1 Menerapkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
3.1	Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Mengetahui nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada kehidupan sehari-hari.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Identifikasi perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

C. TUJUAN

1. Dengan bermain peran, siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai peduli sosial yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila secara benar.
2. Dengan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

D. MATERI

- a. Perilaku peduli sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
- b. Bacaan tentang nilai-nilai Pancasila.

E. PENDEKATAN & METODE

Metode : *Role Playing*, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 4. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 5. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</p> <p>6. Menyanyikan lagu Padamu Negri atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>7. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	
Inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan memberikan narasi tentang contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila Pancasila, yakni Menyayangi manusia dan makhluk lain. • Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai nilai-nilai peduli sosial yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. (Memberikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan mengemukakan pendapat). • Guru melaksanakan metode <i>role playing</i> yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan topik yang dimainkan 	40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memberikan gambaran tentang peran yang akan dimainkan. 3. Memilih siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya. 4. Memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa serta menyampaikan kepada penonton (siswa) yang bertugas sebagai observer. 5. Pemain peran memainkan peran sesuai peran yang diberikan kepadanya, sedangkan teman-temannya yang menonton berperan sebagai observer. 6. Setelah permainan selesai, seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. 7. Pemain peran memainkan peran ulang. 8. Diskusi dan evaluasi kedua. Diskusi dilaksanakan dengan bimbingan guru untuk menumbuhkan pengalaman yang nyata pada siswa dengan tujuan peran yang dimainkan siswa dapat mewarnai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. 9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengklarifikasi materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau berpendapat mengenai materi pelajaran. • Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari sikap yang sesuai dengan sila 2 Pancasila yaitu: menyayangi manusia dan makhluk lain, saling membantu dan menolong antar sesama, tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul, menjenguk orang sakit. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa termotivasi untuk belajar lebih jauh. - Siswa dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasikan perilaku-perilaku yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pancasila. - Siswa mampu mengidentifikasi Rasa ingin tahu, fokus, dan teliti.	
Penutup	1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	15 menit

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

a. Teknik Penilaian:

1. Penilaian Sikap: Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin
2. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
3. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

b. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap
 - a. Disiplin
 - b. Tanggungjawab
 - c. Peduli
 - d. PercayaDiri

No	Nama	Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli				Percaya Diri			
		B T	M T	M B	M Y	B T	M T	M B	M Y	B T	M T	M B	M Y	B T	M T	M B	M Y

2. Pengetahuan

Siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku siswa.

3. Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Aspek yang dinilai	Bagus	Cukup	Perlu berlatih
Penyampaian materi	Runtut, Informasi yang disampaikan lengkap dan benar	Runtut, informasi yang disampaikan sebagian benar	Tidak runtut, informasi yang disampaikan salah
Bahasa (Lafal, intonasi, volume suara)	Kalimat teratur, mudah dipahami, suara jelas, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, percaya diri	Kalimat dapat dipahami, menggunakan kaidah bahasa indonesia, tetapi suara kurang jelas	Kalimat tidak teratur, suara jelas, tidak sesuai kaidah bahasa indonesia

Aspek yang dinilai	Bagus	Cukup	Perlu berlatih
Ekspresi/Perjiwaan	Ekspresif, percaya diri dan ada kontak mata dengan audiens	Ekspresif, kurang ada kontak mata dengan audiens sehingga nampak kurang percaya diri	Belum menunjukkan sikap ekspresif dan percaya diri

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Tuliskan sikap menyayangi manusia dan makhluk lain yang sesuai dengan sila 2 Pancasila !

b. Pengayaan

Sebutkan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai peduli sosial Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara!

I. SUMBER DAN MEDIA


- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 5

Mengetahui,
Kepala SDN 2 Kendalrejo



KUSMANI, S.Pd
NIP. 19500721 198504 1 001

Kendalrejo, 10 - 4 - 2019
Guru kelas V



TUMINAH, A.Ma.Pd
NIP. 19630204 198303 2 011

DIALOG MENJENGUK TEMAN YANG SAKIT

- Helen : “Nad” (dengan ekspresi wajah sedih)
- Nadiya : “Iya Len, kenapa?”
- Helen : “Denok lagi sakit Nad”
- Nadiya : “Apa? sakit apa?”
- Helen : “Sakit DBD, Nad”
- Nadiya : “Sekarang Denok ada di mana? dan bagaimana keadaannya?”
- Helen : “Denok ada di rumah sakit, aku juga tidak tau bagaimana keadaannya saat ini”
- Nadiya : “Ayo kita nanti menjenguknya!”
- Helen : “Iya ayo Nad, aku juga ingin tau bagaimana keadaannya saat ini”
- Nadiya : “Iya Len, kita juga berdoa semoga Denok cepat sembuh”.
- Helen : “Iya Nad, Aamiin”
- Nadiya : “Ya udah, ayo kita berangkat”

Lampiran 11: Dokumentasi



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran



Gambar 2. Siswa menyanyikan lagu nasional



Gambar 3. Siswa bermain peran



Gambar 4. Siswa bermain peran



Gambar 5. Guru memulai pembelajaran dengan berdoa



Gambar 6. Guru menunjuk siswa untuk bermain peran



Gambar 7. Siswa bermain peran



Gambar 8. Siswa bermain peran



Gambar 9. Siswa menyampaikan pengamatannya



Gambar 10. Guru bersama siswa menarik kesimpulan



Gambar 11. Pembiasaan ketika pulang sekolah



Gambar 12. Siswa memberikan sumbangan untuk warga miskin

Lampiran 12: Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran

PEDOMAN OBSERVASI

Petunjuk

A. Isilah kolom skor sesuai pedoman penskoran berikut!

Skor 5 : Jika indikator sangat setuju dilakukan

Skor 4 : Jika indikator setuju dilakukan

Skor 3 : Jika indikator ragu-ragu dilakukan

Skor 2 : Jika indikator jarang dilakukan

Skor 1 : Jika indikator tidak pernah dilakukan

B. Isilah kolom catatan dengan aspek yang muncul !

No	Aspek yang diobservasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1.	Cara penyampaian dan penjelasan guru tentang pembelajaran <i>role playing</i> dapat diterima oleh siswa	3	4	4
2.	Alat peraga digunakan guru dengan baik dalam pembelajaran	3	4	5
3.	Guru dapat mengajak siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran <i>role playing</i>	4	4	5
4.	Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menarik perhatian siswa	3	3	5
5.	Siswa mendengarkan ketika guru memberi penjelasan tentang pembelajaran <i>role playing</i>	4	3	4
6.	Siswa memperhatikan ketika guru memberikan contoh dan pembelajaran <i>role playing</i>	3	4	5
7.	Siswa melakukan persiapan dalam pembelajaran nilai-	3	4	4

No	Aspek yang diobservasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
	nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>			
8.	Siswa mengikuti instruksi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	3	4	5
9.	Siswa melakukan tindakan dramatik dan diskusi yang diberikan dalam pembelajaran nilai-nilai karakter peduli sosial dengan metode <i>role playing</i>	3	4	5
10.	Siswa merasa tertarik dan antusias untuk melakukan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	5	5	5
11.	Siswa tampak senang setelah mengikuti dengan pembelajaran <i>role playing</i> .	5	5	5
Jumlah Skor		39	44	52
Presentase rata-rata		70,90 %	80,00 %	94,54%

$$\text{Presentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

Taraf Keberhasilan

Presentase	Predikat
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
<54%	Sangat Kurang

Lampiran 13: Hasil Angket Siswa

ANGKET SISWA

ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL

DALAM PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Anak-anak yang saya sayangi,

Angket ini dimaksudkan untuk menjangkau persepsi dan pendapat siswa kelas V tentang sikap peduli sosial. Untuk itu mohon kesediaan anak-anak untuk meluangkan waktu mengisi angket ini. Informasi yang terkumpul dalam penelitian ini akan digunakan sebagai kajian akademik. Atas perhatian dan kesediaannya kami ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas pada identitas responden.
2. Pilih salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pengalaman yang didapatkan sebagai siswa pada komponen-komponen pertanyaan penelitian. Masing-masing jawaban memiliki makna sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju, berarti pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kenyataan
 - S : Setuju, berarti pernyataan tersebut (hampir) sesuai dengan kenyataan
 - R : Ragu-Ragu, berarti pernyataan tersebut kadang sesuai kenyataan, kadang tidak sesuai kenyataan
 - TS : Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut kurang sesuai dengan kenyataan
 - STS : Sangat Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut benar-benar tidak sesuai dengan kenyataan
3. Diharapkan untuk tidak menjawab lebih dari satu pilihan jawaban.
4. IDENTITAS RESPONDEN:
 - a. Nama Lengkap : Safira Dyah Fairus Epita
 - b. Nama (Inisial) : SI
 - c. Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

Berilah tanda Centhang (✓) pada kotak jawaban yang telah tersedia sesuai dengan pilihan jawabanmu!

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya selalu berbicara dengan lemah lembut kepada teman-teman	✓				
2	Saya berbicara dengan sopan kepada yang lebih tua	✓				
3	Saya mengucapkan salam ketika masuk kelas	✓				
4	Saya bertegur sapa jika bertemu dengan teman	✓				
5	Saya berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang	✓				
6	Saya tidak suka memotong pembicaraan orang lain secara tiba-tiba		✓			
7	Saya mengajak berjabat tangan jika bertemu teman di jalan		✓			
8	Saya memberikan senyuman saat teman menyapa		✓			
9	Saat berpapasan dengan orang yang lebih tua, saya menganggukkan kepala		✓			
10	Saya memaksakan kehendak kepada orang lain				✓	
11	Saya merasa mempunyai penilaian yang lebih baik daripada teman-teman		✓			
12	Saya menghargai perbedaan pendapat	✓				
13	Saya menghargai kemampuan orang lain		✓			
14	Saya bersikap apa adanya kepada teman-teman		✓			
15	Saya dan teman-teman saling mengasihi satu sama lain		✓			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
16	Saya bersama teman saling membantu saat mengerjakan tugas	✓				
17	Saya tidak membohongi teman	✓				
18	Saya tidak suka menceritakan kejelekan orang lain		✓			
19	Saya dan teman-teman suka saling menutupi kelemahan masing-masing		✓			
20	Saya tidak menjelekkkan teman	✓				
21	Saya suka membantu teman	✓				
22	Saya memberi uang kepada teman yang membutuhkan		✓			
23	Saya dan teman saya sering berdiskusi mengenai materi pelajaran		✓			
24	Saya senang berkumpul dengan teman	✓				
25	Saya tidak menganggap remeh teman-teman		✓			
26	Saya menjaga rahasia teman		✓			
27	Saya mempercayai teman-teman		✓			
28	Saya suka membantu teman jika membutuhkan	✓				
29	Saya jarang bilang 'tidak' pada keputusan teman saya	✓				
30	Saya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan terkadang menggunakan bahasa Jawa Krama kepada guru.	✓				
31	Saya selalu riang saat guru masuk kelas.	✓				
32	Saya selalu bersalaman dengan guru ketika saya datang dan pulang sekolah	✓				

Lampiran 14: Hasil Angket Teman Siswa

ANGKET TEMAN SISWA
ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PEDULI SOSIAL
MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Anak-anak yang saya sayangi,

Angket ini dimaksudkan untuk menjaring persepsi dan pendapat siswa kelas V tentang sikap peduli sosial. Untuk itu mohon kesediaan anak-anak untuk meluangkan waktu mengisi angket ini. Informasi yang terkumpul dalam penelitian ini akan digunakan sebagai kajian akademik. Atas perhatian dan kesediaannya kami ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas pada identitas responden.
2. Pilih salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pengalaman yang didapatkan sebagai siswa pada komponen-komponen pertanyaan penelitian. Masing-masing jawaban memiliki makna sebagai berikut:

- SS : Sangat Setuju, berarti pernyataan tersebut sangat sesuai dengan kenyataan
- S : Setuju, berarti pernyataan tersebut (hampir) sesuai dengan kenyataan
- R : Ragu-Ragu, berarti pernyataan tersebut kadang sesuai kenyataan, kadang tidak sesuai kenyataan
- TS : Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut kurang sesuai dengan kenyataan
- STS : Sangat Tidak Setuju, berarti pernyataan tersebut benar-benar tidak sesuai dengan kenyataan

3. Diharapkan untuk tidak menjawab lebih dari satu pilihan jawaban.
4. IDENTITAS RESPONDEN:

- a. Nama Lengkap : Agar Handika
- b. Nama (Inisial) : S2
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

Berilah tanda Centhang (✓) pada kotak jawaban yang telah tersedia sesuai dengan pilihan jawabanmu!

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Dia selalu berbicara dengan lemah lembut kepada teman-teman		✓			
2.	Dia berbicara dengan sopan kepada yang lebih tua		✓			
3.	Dia mengucapkan salam ketika masuk kelas		✓			
4.	Dia bertegur sapa jika bertemu dengan teman		✓			
5.	Dia berbicara dengan bahasa yang sopan kepada semua orang		✓			
6.	Dia tidak suka memotong pembicaraan orang lain secara tiba-tiba		✓			
7.	Dia mengajak berjabat tangan jika bertemu teman di jalan		✓			
8.	Dia memberikan senyuman saat teman menyapa	✓				
9.	Saat berpapasan dengan orang yang lebih tua, Dia menganggukkan kepala		✓			
10.	Dia memaksakan kehendak kepada orang lain	✓				
11.	Dia merasa mempunyai penilaian yang lebih baik daripada teman-teman		✓			
12.	Dia menghargai perbedaan pendapat		✓			
13.	Dia menghargai kemampuan orang lain		✓			
14.	Dia bersikap apa adanya kepada teman-teman		✓			
15.	Dia dan teman-teman saling mengasihi satu sama lain	✓				
16.	Dia bersama teman saling membantu saat mengerjakan tugas	✓				
17.	Dia tidak membohongi teman	✓				
18.	Dia tidak suka menceritakan kejelekan orang lain	✓				
19.	Dia dan teman-teman suka saling menutupi kelemahan masing-masing	✓				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
20.	Dia tidak menjelekkkan teman	✓				
21.	Dia membantu teman	✓				
22.	Dia memberi uang kepada teman yang membutuhkan	✓				
23.	Dia dan teman saya sering berdiskusi mengenai materi pelajaran		✓			
24.	Dia senang berkumpul dengan teman	✓				
25.	Dia tidak menganggap remeh teman-teman	✓				
26.	Dia menjaga rahasia teman	✓				
27.	Dia mempercayai teman-teman	✓				
28.	Dia suka membantu teman jika membutuhkan	✓				
29.	Dia jarang bilang "tidak" pada keputusan teman saya	✓				
30.	Dia menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan terkadang menggunakan bahasa Jawa Krama kepada guru.	✓				
31.	Dia selalu riang saat guru masuk kelas.	✓				
32.	Dia selalu bersalaman dengan guru ketika dia datang dan pulang sekolah	✓				

Lampiran 15: Permohonan Izin Penelitian dari Universitas Terbuka Malang



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS TERBUKA

Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ-UT) Malang

Jl. Mayjen Sungkono No. 9 Malang 65135

Telepon: 0341-751600, Faksimile: 0341-751717

E-mail: malang@ut.ac.id Home Page: www.malang.ut.ac.id

Nomor: **513/UN31.UPBJJ.26/PT.05/2019**

Lamp. :-

Hal : Permohonan Izin

Yth. : Kepala SDN 2 Kendalrejo
di
Kabupaten Trenggalek

Sebagai syarat penyelesaian studi, mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Terbuka Unit Program Belajar Jarak Jauh Malang diwajibkan menyusun Tugas Akhir Program Magister yang berupa laporan penelitian atau Tesis, untuk itu besar harapan kami kepada pimpinan lembaga ini dapat memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk pengambilan data di sekolah ini. Adapun mahasiswa yang akan melaksanakannya adalah:

Nama : RULLY DWI ARIYANI
NIM : 530003166
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar

Atas perhatian, pemberian izin, dan kerja sama yang baik kami menyampaikan terima kasih.

Malang, 07 Mei 2019

Kepala,

[Signature]
Dra. Barokah Widuroyeki, M.Pd.
NIP.19640217 199303 1 001

Lampiran 16: Hasil Cek Plagiasi UT Bab II

