

# Artikel Praterbit Irfan

*by --*

---

**Submission date:** 31-Aug-2023 08:57AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2154593863

**File name:** Artikel\_Praterbit\_Irfan.docx (76.97K)

**Word count:** 3217

**Character count:** 21184

## Strengthening the Character of Cooperation of Elementary School Students through Role Playing Model



### [Penguatan Karakter Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Role Playing]

Moch Indra Firdianto<sup>1)</sup>, Machful Indra Kurniawan<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : [Irfanjavvad87@gmail.com](mailto:Irfanjavvad87@gmail.com) <sup>1)</sup> [machfulindra.k@umsida.ac.id](mailto:machfulindra.k@umsida.ac.id) <sup>2)</sup>

**Abstract** This study aims to determine the effect of using the Role Playing model in improving the character of cooperation. This research is a qualitative research with a descriptive approach. In this research, the type of research used is a literature study. Data collection techniques by collecting journals on the Effect of Role Playing Model on Student Cooperation Character. The data analysis used by researchers is descriptive analysis. In this study, researchers used data analysis techniques in the form of descriptive analysis. Based on the results of the discussion that the role playing model is able or effective in increasing cooperation between students, fostering good cooperation between students so that students automatically learn about how to work together in completing a task or to achieve goals..

**Keywords** – Role Playing Learning Model, Working Characters.

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Role Playing dalam meningkatkan karakter kerja sama. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan jurnal-jurnal tentang Pengaruh Model Role Playing Terhadap Karakter Kerja Sama Siswa. Analisis data yang digunakan peneliti adalah deskriptif analisis. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data berupa deskriptif analisis. Berdasarkan hasil dari pembahasan bahwa model role playing mampu atau efektif dalam meningkatkan kerja sama antar siswa, menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa sehingga siswa secara otomatis belajar tentang bagaimana cara bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah tugas atau untuk mencapai tujuan.

**Kata Kunci** – Model Pembelajaran Role Playing, Karakter Kerja Sama.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penting yang berperan dalam menciptakan manusia agar berkembang dalam meningkatkan kemampuannya sesuai kemampuan yang dimilikinya [1]. Proses pendidikan berupaya agar dapat terjadi upaya mencerdaskan kehidupan berbangsa. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan pendidikan terjadi suatu proses pengajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam membangun dan meningkatkan karakter yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional [2]. Berikut fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas, Pasal 3) Pendidikan nasional berfungsi untuk pengembangan terhadap kemampuan dan sekaligus pembentuk watak serta peradaban suatu bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan suatu kehidupan bangsa, yang bertujuan dalam mengembangkan bakat potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadikan peserta didik yang beriman kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi sesorang warga negara yang berdemokratis dan tanggung jawab yang tinggi. [2]

Upaya yang dilakukan dalam pengembangan pendidikan untuk memperbaiki mutu pendidikan yang ada di Indonesia yang saat ini, berikut faktor yang menghambat pengembangan pendidikan yaitu pendidik yang masih cukup rendah, yang mana masih banyak masyarakat Indonesia yang masih menganggap pendidikan tidak terlalu penting bagi kehidupan. Seperti diketahui di dunia pendidikan saat ini makin berkembang dan penuh inovasi didalamnya. Banyaknya perubahan dan pengembangan model pembelajaran yang dulu hanya menggunakan pembelajaran yang hanya berfokus kepada guru (*Teacher Center*) saat ini sudah mulai mengembangkan dan memperbarui inovasi dalam proses pembelajaran. Fungsi guru saat ini tidak hanya sebagai seorang yang memberikan motivasi dalam pembelajaran saja, seorang guru juga harus memberikan contoh yang harus ditiru oleh peserta didiknya. Seorang guru yang berkualitas harus memiliki sikap yang patut digugu dan ditiru melainkan sebagai pendidik yang *professional* dan sebagai fasilitator untuk para siswa-siswanya dalam proses pembelajaran, agar

1

menciptakan dan menumbuhkan pembelajaran yang aktif dan menumbuhkan karakter siswanya. Peran sebagai seorang guru juga harus bertanggung jawab dan berperan sebagai *konservator, transformator, dan organisator*.

Guru juga harus dapat mempersiapkan secara matang perencanaan sebelum melakukan pembelajaran didalam kelas. Dalam proses **2** rancangan perencanaan dalam suatu pembelajaran dikelas, yang paling penting yaitu menentukan terlebih dahulu peraturan kelas, dan pengendalian terhadap siswa, penilaian hasil pendidikan dan pembelajaran yang dicapai siswa [2]. Hal ini menjadikan guru sebagai faktor sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dikelas. Guru juga harus berupaya mencapai tujuan pembelajaran, dan menarik perhatian siswa agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan berkarakter didalamnya [3]. Disamping itu juga peran guru sebagai pendidik yang tidak kalah yakni sebagai motivator, sikap dan akhlaqnya, dan sebagai pengarah peserta didiknya dalam proses pembelajaran [4].

Dengan demikian guru sebagai komponen yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang aktif juga perlu diimbangi dengan penanaman karakter didalamnya. Pengutan karakter sangat penting dimiliki oleh siswa, maka dari itu guru juga harus bisa memasukkan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pendidikan karakter merupakan suatu ciri khusus yang dimiliki setiap individu yang membedakan dengan individu yang lain [5]. Menurut pendapat [4] juga menyapaikan karakter adalah suatu watak, tabiat, atau kepribadian seorang yang terbentuk dari hasil adaptasi berbagai lingkungan yang diwujudkan dalam cara, berpandang, dan bertindak. Dengan demikian karakter yang dimiliki oleh setiap orang diwujudkan melalui cara pandang, dan bersikap mereka. Karakter yang mereka miliki juga berbeda-beda, sesuai dengan pembentukan dan pengembangan karakter-masing masing. Berikut karakter dasar yang dimiliki oleh setiap individu yaitu : (1) Jujur, (2) Tanggung jawab, (3) Disiplin, (4) Adil, (5) Peduli, (6) Kerja sama, (7) Visione. Berikut berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD yaitu kenyataannya didalam kelas masih dijumpai perilaku kerja sama yang masih kurang didalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diatas fokus penelitian ini adalah pengaruh karakter kerja sama di sekolah dasar. **8** Karakter kerja sama sangat penting dimiliki oleh setiap siswa pada jenjang sekolah dasar, karena karakter kerja sama mampu melatih siswa dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerja sama guna mencapai tujuan secara bersama-sama [6]. Selain itu juga karakter kerja sama dapat mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan melatih kemampuan interaksi siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Karakter kerja sama dapat ditanamkan dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara yakni salah satu melalui bentuk pembelajaran dengan model pembelajaran yang aktif dan inovatif [7].

Untuk itu sebagai guru dituntut harus bisa membuat pembelajaran yang dapat membangkitkan karakter kerja sama terhadap siswanya dan mengkodisikan siswanya pada saat pembelajaran dapat memberikan suatu pembelajaran yang lebih bermakna untuk siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan mata pelajaran IPS. Tujuan utama *Social Studies* (IPS) yaitu untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS diatas, diharapkan setelah mempelajari IPS diharapkan dapat mengembangkan dan menggali potensi **2** pada siswa misalnya yaitu interaksi dan menyesuaikan diri dengan hal-hal dan lingkungan baru secara langsung, tercapainya tujuan pembelajaran IPS tersebut tidak mudah karena banyak materi mengkaji tentang fakta, peristiwa, dan masalah sosial contohnya materi memerankan tokoh pahlawan dimana pembelajaran harus bermakna agar materi yang tersampaikan bisa diterima dan diterapkan peserta didik. Sehingga dalam perencanaan dan pelaksanaan harus menggunakan model yang tepat [8].

Pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* merupakan pembelajaran yang dapat membentuk suatu permainan bermain peran atau memerankan seseorang yang didalamnya yang memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Model *Role Playing* ini membuat siswa seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu materi. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif pada saat memerankan seseorang sehingga akan lebih memahami materi dan lebih lama mengingat. Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial serta mengefektifkan pembelajaran di kelas. Penggunaan model *Role Playing* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan model *Role Playing* ini juga sesuai dengan karakteristik materi IPS Kelas IV mengenai peristiwa memerankan tokoh pahlawan. Model ini sangat cocok diterapkan karena berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Model *Role Playing* sangat menarik perhatian bagi anak SD sehingga pembelajaran dikelas menjadi aktif. Sebagai suatu pembelajaran, di dalamnya terdapat berbagai aspek didalamnya [9]. Berikut melibatkan aspek-aspek kognitif (pemecahan masalah didalam suatu pembelajaran), dan afektif (sikap pribadi atau orang lain, membandingkan dan menentukan nilai-nilai, mengembangkan empati, dan sebagainya) atas dasar tokoh yang mereka perankan. Dengan ini pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* merupakan pembelajaran dalam bentuk

permainan bermain peran yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Dengan adanya penggunaan pembelajaran model *role play* dapat mengatasi rendahnya karakter kerja sama di kelas IV SD yang perlu diperbaiki. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil analisa jurnal-jurnal dan buku yang telah dianalisa oleh peneliti.

### METODE

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian [10]. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat literatur yang mana dalam mencari data peneliti menggunakan buku-buku, jurnal dan literatur lainnya sebagai obyek yang utama.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan jurnal-jurnal tentang Pengaruh Model Role playing terhadap karakter kerja sama siswa, kemudian setelah diperoleh data tersebut akan dipilih, disajikan dan dianalisis serta diolah supaya ringkas dan tersusun secara sistematis. Data yang sudah diperoleh, dikaji, dan dianalisis akan dikumpulkan menjadi dokumen dan hasilnya akan disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data berupa deskriptif analisis. Analisis isi merupakan analisis ilmiah yang berisi tentang isi pesan suatu data [11]. Analisis adalah serangkaian upaya sederhana tentang bagaimana data penelitian pada gilirannya dikembangkan dan diolah kedalam kerangka sederhana [12]. Data yang sudah dikumpulkan pada kegiatan penelitian maka selanjutnya akan dilakukan analisis data, sehingga analisis data dapat diartikan sebagai suatu prosedur yang akan dilakukan jika semua data dari responden maupun sumber data lain sudah terkumpul. Sumber data sekunder berupa buku, artikel dan laporan ilmiah yang terdapat didalam buku, artikel atau jurnal yang berkaitan dengan Pengaruh Model Role Playing terhadap karakter kerja sama siswa. Artikel yang digunakan peneliti disini yaitu artikel yang terindeks Nasional yang mengambil dari google scholar dan Science Direct dengan rentan waktu penelitian 2010-2022.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan dijelaskan jurnal atau penelitian terdahulu yang membahas terkait Pengaruh Model Role Playing terhadap karakter kerja sama siswa :

Tabel 1. Jurnal / penelitian terdahulu

No	Nama, Tahun Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Risva Anggriani (2017) Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS [13]	Penelitian ini merupakan penelitian <i>quasi experimental</i> dengan <i>pretest-posttest control group design</i>	Metode <i>role playing</i> lebih efektif terhadap peningkatan keaktifan siswa dibandingkan dengan metode ceramah. (2) Metode <i>role playing</i> lebih efektif terhadap peningkatan kerja sama siswa dibandingkan dengan metode ceramah.
2	Ika Ari Pratiwi 2015. Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS [14]	Metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D)	Kepraktisan model berdasarkan pada hasil respon guru dan siswa yang memberikan informasi respon positif terkait dengan pembelajaran IPS menggunakan model kolaborasi jigsaw role playing untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa. Model final pada penelitian dan pengembangan ini adalah tersusunnya model kolaborasi jigsaw role playing untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pada pelajaran IPS adalah berupa buku panduan yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran.
3	Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, Endang Nuryasana. 2020 Pengaruh Model Pembelajaran Role	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu ( <i>Quasi Experimental</i> )	Siswa juga dapat mengungkapkan apa yang difikirkannya melalui peran yang di bawakan, role playing juga bisa melatih siswa terbiasa dalam berbicara dan bekerja sama dengan teman sebayanya, dengan begitu pembelajaran tidak

	4	Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II [15]		berpusat pada guru dan hasil yang diinginkan tercapai.
4	Nurhandayani 2021	Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD [16]	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif.	kelebihan dari metode bermain peran yaitu melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan, melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreatif, bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah, menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain, dan bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain
5	Rizki Ananda	Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota [17]	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif	Metode role playing memberikan pegalaman kepada peserta didik dengan merasakan proses pembelajaran yang berbeda, metode role playing juga memberikan banyak manfaat untuk peserta didik seperti dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, memupuk kerja sama antara peserta didik, peserta didik lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati diri sendiri, memupuk keberanian dalam berpendapat di kelas, melatih peserta didik untuk menganalisa masalah, dan mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta peserta didik dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain

Berdasarkan penjelasan tabel jurnal dan penelitian terdahulu diatas, maka Pengaruh Model Role Playing terhadap karakter kerja sama siswa menyebutkan bahwa Role Playing memiliki beberapa kelebihan yaitu : melatih kerja sama dengan sesama teman untuk dapat menampilkan yang terbaik Karakteristik kolaborasi *jigsaw role playing* adalah perpaduan antara model *jigsaw* dan model *role playing* yang menekankan pada aspek sosial, yakni kemampuan bekerjasama dengan dengan teman tanpa pilih-pilih. Siswa mampu bergaul dan menyatu dengan teman serta mempunyai semangat kebersamaan berdiskusi menyelesaikan masalah bersama, bertukar pikiran materi pelajaran sehingga mampu menghargai pentingnya bekerja. Kepraktisan model berdasarkan pada hasil respon guru dan siswa yang memberikan informasi respon positif terkait dengan pembelajaran IPS menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa. Model final pada penelitian dan pengembangan ini adalah tersusunnya model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pada pelajaran IPS adalah berupa buku panduan yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran [14]

Pada penelitian metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS Sebelum dilakukan penelitian terhadap kelompok yang dijadikan sampel (kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIID sebagai kelas kontrol) dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS terhadap peningkatan keaktifan dan kerja sama siswa masih rendah. Kondisi demikian disebabkan karena pembelajaran kurang optimal, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga tidak melibatkan siswa secara aktif, membuat siswa bosan dan sulit untuk memahami materi. Padahal idealnya pada pelaksanaan pembelajaran IPS, siswa harus ikut terlibat secara aktif supaya bisa merasakan pengalaman belajarnya, karena pembelajaran IPS harus relevan dengan realitas sosial, masalah-masalah yang berkaitan dengan pekerjaan seperti petani, pedagang, politikus, dan yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial lainnya.

Alasan logis mengapa metode *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan kerja sama karena di dalam *role playing* terdapat in-teraksi antara satu dengan lainnya. Dalam *role playing* ini, terdapat tugas-tugas yang diemban atau dilaksanakan dimana tugas tersebut tidak bisa dilaksanakan dengan sendirian akan tetapi membutuhkan bantuan yang lainnya. Dalam hal ini dibutuhkan kerjasama, sehingga siswa secara otomatis belajar tentang bagaimana cara bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah tugas atau untuk mencapai tujuan [13]

Adapun karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran terdapat beberapa kelebihan dari metode bermain peran yaitu melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan, melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi, bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah, menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain, dan bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain. Nurhandayani [18]

Metode *role playing* memberikan pengalaman kepada peserta didik dengan merasakan proses pembelajaran yang berbeda, metode *role playing* juga memberikan banyak manfaat untuk peserta didik seperti dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, memupuk kerja sama antara peserta didik, peserta didik lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati diri sendiri, memupuk keberanian dalam berpendapat di kelas, melatih peserta didik untuk menganalisis masalah, dan mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta peserta didik dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain [17].

Model pembelajaran *role playing* membantu siswa dalam menemukan makna pribadi dalam kehidupan sosialnya sehingga mampu untuk memecahkan permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Model ini juga membantu siswa dalam bekerja sama menganalisis keadaan sosial sehingga dapat mengembangkan sikap demokratis dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Adapun bentuk dari interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat dalam kerja sama dalam kelompok dalam memainkan peran. Pada saat siswa bekerja sama dengan kelompok maka akan terjadi interaksi di dalamnya [19].

### KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan dari beberapa jurnal dan penelitian terdahulu terkait Pengaruh Model *Role Playing* terhadap karakter kerja sama siswa menyebutkan bahwa model *role playing* mampu atau efektif dalam meningkatkan kerja sama antar siswa, menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa sehingga siswa secara otomatis belajar tentang bagaimana cara bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah tugas atau untuk mencapai tujuan

### UCAPAN TERIMASIH

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dan terlibat dalam penyelesaian penulisan artikel ini, keluarga dan teman seangkatan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I Made Ary Martha “*pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tipe role playing berbasis karakter terhadap hasil belajar IPS kelas IV*” *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Ganesha*. 2014. Hal 1
- [2] Prestiana “*Upaya meningkatkan hasil belajar ips menggunakan metode role playing pada siswa kelas VA SD Negeri Panjaitan Kabupaten Kulon Progo*”. 2013. Hal 4
- [3] Siswoyo “*Ilmu Pendidikan, Yogyakarta: UNY Press. Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya*”, 2007. Hal 123
- [4] Kiromim Baroroh “*Upaya meningkatkan nilai nilai karakter peserta didik melalui penerapan model role playing*” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 2011 hal 1
- [5] Ikhwanuddin “*implementasi Pendidikan Karakter Kerja Keras dan Kerja Sama Dalam Perkuliahan*”. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 2, Nomor 2.
- [6] Hasan “*Pengembangan Pendidikan budaya karakter bangsa*”(Jakarta : Puskur Balitbang Kemendiknas, 2010)
- [7] Agustian, “*Rahasia sukses membangun Kecerdasan Emosional dan Spiritual, ESQ*” *Arga Tilanta*.
- [8] Rukiyati “*Penanaman Nilai Karakter tanggung Jawab dan Kerja sama terintegrasi dalam Perkuliahan ilmu Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun IV Nomor 2, Juni 2014”

- [9] Silvy Dwi Yulianti, Ery Tri Djatmika, Anang Santoso "Pendidikan karakter kerjasama dalam pembelajaran siswa sekolah dasar pada kurikulum 2013. *Jurnal Teori Praktis*. 2016. Hal 2
- [10] Djojo "Pendidikan IPS 3, Ditjen Dikti, P2TK, Depdikbud, Jakarta"
- [11] Zed, Mustika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- [12] Muhadjir, Noenh. 1998. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin
- [13] Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221..
- [14] Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan model kolaborasi Jigsaw Role Playing sebagai upaya peningkatan kemampuan bekerjasama siswa kelas V SD pada pelajaran IPS. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2).
- [15] Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24.
- [16] Nurhandayani, N. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD. *Nubin Smari Journal*, 1(1), 191-200.
- [17] Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- [18] Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2) 152-169
- [19] Bali, Muhammad M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 4(2), 211-227. <https://doi.org/10.33650/pjp.v4i2.19>.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Article History:**

Received: 26 June 2023 | Accepted: 08 Juli 2023 | Published: 10 Juli 2023

# Artikel Praterbit Irfan

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	4%
2	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://journal.stkipsubang.ac.id">journal.stkipsubang.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://www.studocu.com">www.studocu.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://journal2.uad.ac.id">journal2.uad.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1%



---

Exclude quotes      Off

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      Off