

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MIN 3 Banjarmasin

MIN 3 Kota Banjarmasin beralamat di kelurahan Pamurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan. Madrasah ini didirikan pada tanggal 12 Januari 1930 oleh tokoh agama setempat yang bernama K.H. Ahamad bin Abdul Hamid berdiri di atas sebidang tanah wakaf yang dihibahkan oleh yayasan Irtiqayah dan menjadi milik Departemen Agama Kota Banjarmasin yang bersertifikat dengan ukuran luas tanah 1323 m². Pada awalnya madrasah ini berstatus swasta dengan nama MI Irtiqaiyah. Pada tanggal 12 maret 1995 status MI Irtiqayah berubah menjadi negeri dengan nama MIN 3 Pemurus Dalam Banjarmasin yang diresmikan langsung oleh Walikota Banjarmasin atas dasar keputusan Menteri Agama No. 155 A Tanggal 20 November 1995. Pada bulan Juli 2017 MIN 3 Kota Banjarmasin berubah nama menjadi MIN 3 Kota Banjarmasin, atas dasar keputusan dari Kementrian Agama.

Adapun letak geografis MIN 3 Kota Banjarmasin ialah terletak di Jalan Bhakti Rt 32. No 27 Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin. Sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin ini dinilai strategis karena lokasinya yang terletak di pinggir jalan antara tiga persimpangan. Jarak Madrasah ini dari pusat kota sekitar 7 Km, dan merupakan daerah pinggiran perkotaan (perbatasan antara Kota Banjarmasin dan Kabupaten Banjar)

2. Visi dan Misi

“Terwujudnya generasi yang beriman, bertaqwa, unggul dalam kualitas akademik dan non akademik, menguasai IPTEK, serta berperan aktif dalam melestarikan lingkungan hidup”

- a. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan ajaran agama dan bersikap moderat beragama.
- b. Meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan serta tata kelola madrasah.
- c. Menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif.
- d. Meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- e. Menyelenggarakan pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f. Menyelenggarakan pendidikan yang berkarakter menuju generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- g. Melaksanakan perilaku hidup bersih, sehat serta peduli dan cinta lingkungan.
- h. Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga madrasah, komite dan lingkungan serta instansi terkait dalam upaya melestarikan lingkungan hidup.

3. Identitas Madrasah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Banjarmasin merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Kota Banjarmasin. Adapun identitas MIN 3 Kota Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut:

a. NSM	: 111637101016
b. NPSN	: 60723162
c. Status Madrasah	: Negeri
d. NPWP	: 002474104731000
e. Alamat	: JL Bakti RT. 32 NO. 27 Pemurus Dalam
f. Provinsi	: Kalimantan Selatan
g. Kota/Kabupaten	: Banjarmasin
h. Kecamatan	: Banjarmasin Selatan
i. Desa/Kelurahan	: Pemurus Dalam
j. Kode Pos	: 70248
k. Alamat Email	: minpemda@gmail.com
l. Tahun berdiri	: 1995
m. No SK Ijin Operasional	: 515 A
n. Tgl SK Ijin Operasional	: 25-11-1995
o. Komite Madrasah	: Sudah terbentuk
p. Apakah telah ada RAPBM	: Ya
q. Jarak ke pusat kota	: 1-10 Km
r. Jarak ke kantor kemenag	: 1-10 Km
s. Jarak ke MI terdekat	: 1-10 Km
t. Jarak ke SD terdekat	: <1 Km

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Data pendidik MIN 3 Banjarmasin adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Pendidik MIN 3 Banjarmasin

No.	Nama	Jabatan
1.	H. Abdul Basith, S.Ag	Kepala Madrasah
2.	Hj. Barzakiah, S.Pd.I	Guru
3.	Fathul Jannah, S. Pd	Guru
4.	Norsyamsiah, S.Pd.I	Guru
5.	Amelia Shalehah, S.Pd	Guru
6.	Muhammad Rasyid Ridha, S.Pd	Guru
7.	Raihatul Jannah, S.Pd	Guru
8.	Muflihah Hariyati, S. Pd	Guru
9.	Dina Khairatun Hisan, S.Pd	Guru
10.	Ermawati, S. Ag	Guru
11.	Dra. Hj. Nurul Hidayah, S.Pd.I	Guru
12.	Hj . Yuhanis S.Pd.I	Guru
13.	Juhairiah, S.Pd.I	Guru
14.	Risfa Budiarti, S.Pd.I	Guru
15.	Muslimah, S.Pd.I	Guru
16.	M. Aminullah, S.Pd.I	Guru
17.	Almira Zhafirah, S.Pd	Guru
18.	Mardiana, S.Pd.I	Guru
19.	Zainuddin, S.Ag	Guru
20.	Ahmad Fauzan Ilmi, M.Pd	Guru
21.	Hj. Ida Marlina, S.Pd	Guru
22.	Rendi Sabbah Khalishy, S. Pd	Guru
23.	Wahyu Bahir	Guru
24.	Hj. Nur Laily, S.Pd.I	Guru
25.	Mukarramah, S,pd.I	Guru
26.	Aulia Azizah, A.Md	Perpustakaan
27.	Amir Husin, S. Ag	TU
28.	Miftahah, S.Ag	TU
29.	Hasan Basri	TU

5. Data Wali Kelas

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, data wali kelas berjumlah sekitar 16 orang wali kelas dan untuk jumlah peserta didik MIN 3 Banjarmasin Tahun pelajaran 2024/2025 berjumlah sebanyak 425 orang yang terdiri dari kelas I sampai kelas VI adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Data wali kelas beserta jumlah peserta didik MIN 3 Banjarmasin

No.	Wali Kelas	Jabatan
1.	<u>Hj. Barzakiah, S. Pd. I</u> NIP.19670407 200604 2 014	Wali Kelas I A
2.	<u>Norsyamsiah, S.Pd.I</u> NIP.19711005 200604 2 025	Wali Kelas I B
3.	<u>Hj. Yuhanis, S.Pd.I</u> NIP.19660823 1992032 001	Wali Kelas I C
4.	<u>Dra.Hj.Nurul Hidayah, S.Pd.I</u> NIP.19670119 200701 2 009	Wali Kelas 2 A
5.	<u>Dina Khairatun Hisan, S.Pd</u> NIP.	Wali Kelas 2 B
6.	<u>M. Aminullah, S.Pd.I</u> NIP.19700401 200710 1 001	Wali Kelas 3 A
7.	<u>Amelia Shalehah, S.Pd</u> NIP.	Wali Kelas 3 B
8.	<u>Almira Zhafirah, S.Pd</u> NIP.19961011 202421 2 051	Wali Kelas 3 C
9.	<u>Muslimah, S.Pd.I</u> NIP.19730228 200710 2 002	Wali Kelas 4 A
10.	<u>Ermawati, S.Ag</u> NIP.19750228 200710 2 002	Wali Kelas 4 B
11.	<u>Risfa Budiarti, S.Pd.I</u> NIP.19770606 200710 2 003	Wali Kelas 5 A
12.	<u>Muhammad Rasyid Ridha, S.Pd</u> -	Wali Kelas 5 B
13.	<u>Muflihah Hariyati, S. Pd</u> NIP.19930207 201903 2 023	Wali Kelas 5 C
14.	<u>Raihatul Jannah, S. Pd</u> NIP.19911020 201903 2 023	Wali Kelas 6 A
15.	<u>Juhairiah, S.Pd.I</u> NIP.19820603 200501 2 006	Wali Kelas 6 B
16.	Fathul Jannah,S.Pd NIPPPK.19780310 202221 2 013	Wali Kelas 6 C

6. Data Peserta Didik Kelas IV A dan IV B MIN 3 Kota Banjarmasin

Data peserta didik kelas IV A adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Data jumlah peserta didik MIN 3 Banjarmasin

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	36	47	83
2.	II	30	26	56
3.	III	41	43	84
4.	IV	20	40	60
5.	V	41	42	83
6.	VI	33	53	86
Jumlah		201	251	452

Tabel 4.4 Data Peserta didik kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

No	Nama
1.	Adiba Khadijah
2.	Ahmad Mufti Abdurrahman
3.	Aisyah Rahmah
4.	Aminah Nur Sa'idah
5.	Aulia Izzatunnisa
6.	Ali Zaidan Abidin
7.	Aqila Ramadhana Rizwan
8.	Azzahra Asyila Rahma
9.	Daffi Ahmad Siddiq
10.	Fathiyatu Rahmah
11.	Farah Nadila Hasanah
12.	Hafiz Ansari
13.	Haliza Nor Aini
14.	Jasmine Nur Annisa
15.	Khaira Nagita Febrina
16.	Liyana Nur Annisa
17.	Muhammad Aditiya Rahman

No	Nama
18.	Muhammad Farid Zaidan
19.	Muhammad Fajar Al-Hajj
20.	Muhammad Faqih
21.	Muhammad Raihan Mubarak
22.	Mi'rajatul Atqiya
23.	Nazhima Atqiya Hanifa
24.	Nida Fauzana
25.	Nur Salsabella
26.	Nur Khairina
27.	Nur Laily Rahmah
28.	Putri Nur Aisya Salsabila
29.	Salman Rizki
30.	Syifa Naura Azzahra

7. Sarana dan Prasarana yang Menunjang Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Tabel 4.5 Data Sarana dan Prasarana MIN 3 Banjarmasin

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Kantor guru	1
2.	Ruang kepala sekolah	1
3.	Ruang tata usaha	1
4.	Ruang kelas	16
5.	Aula	1
6.	Mushala	1
7.	Perpustakaan	1
8.	Toilet Guru	1
9.	Toilet Siswa	4
10.	Koperasi sekolah	1
11.	Gudang	1
12.	Tempat parkir	1
13.	Bank sampah	1

B. Hasil Penelitian

Peneliti telah mengumpulkan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah berikutnya adalah menyajikan data tersebut secara sistematis dan jelas untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kejadian atau fenomena yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi langsung dan interaksi dengan siswa dalam pembelajaran tatap muka. Hal ini mendukung peneliti memperoleh informasi yang lebih akurat dan mendalam terkait hal yang terjadi di lapangan. Data yang disajikan dalam penelitian ini diperoleh melalui pendekatan langsung, dimana peneliti turun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian dengan wawancara serta dokumentasi secara langsung dengan subjek penelitian. Seperti yang sudah dijelaskan di BAB 1 bagian fokus penelitian ini ialah penerapan metode *role playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran seni budaya dalam penanaman nilai karakter siswa kelas IV MIN 3 Banjarmasin dan faktor apa saja yang mempengaruhi proses pelaksanaannya.

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dari tanggal 2 Januari 2025 hingga 3 Maret 2025. Dalam penyajian data, peneliti akan mengungkapkan berbagai hal yang berkaitan dengan permasalahan penerapan metode *role playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran seni budaya dalam penanaman nilai karakter siswa kelas IV MIN 3 Banjarmasin. Peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana metode *Role Playing* diterapkan

dalam konteks pembelajaran seni budaya, serta dampaknya terhadap pemahaman dan perkembangan siswa dalam memahami nilai-nilai karakter.

Metode *Role Playing* telah diterapkan di MIN 3 Banjarmasin pada mata pelajaran Seni Budaya disebabkan oleh adanya perubahan kurikulum. Pada tahun 2024 awal dengan adanya kebijakan baru dari sekolah mengharuskan beberapa kelas menerapkan kurikulum merdeka termasuk kelas IV. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak Abdul Basith, S. Ag., selaku Kepala Madrasah MIN 3 Banjarmasin. Beliau menjelaskan bahwa:

Iya, Metode *Role Playing* telah diterapkan di MIN 3 Banjarmasin pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV semenjak adanya perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka.¹³⁰

Pernyataan di atas sejalan dengan apa yang disampaikan Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV pada mata pelajaran Seni Budaya:

Metode *Role Playing* ini sudah saya terapkan di kelas IV pada mata pelajaran Seni Budaya sejak tahun 2024, semenjak pergantian kurikulum. Selain pada mata pelajaran Seni Budaya saya juga pernah menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila.¹³¹

Metode *Role Playing* diterapkan di MIN 3 Banjarmasin pada mata pelajaran Seni Budaya. Adapun alasan diterapkannya metode *Role Playing* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin, karena ada beberapa alasan. Sebagaimana yang telah dijelaskan Ibu Ermawati, S. Ag., beliau menyatakan bahwa:

¹³⁰ Hasil wawancara dengan bapak Abdul Basith, S. Ag, selaku Kepala Madrasah pada tanggal 19 Februari 2025 pada pukul 09.00-09.30 wita di Kepala Sekolah MIN 3 Banjarmasin

¹³¹ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

Saya menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Seni Budaya karena beberapa alasan. Pertama, metode ini sesuai dengan kebijakan kepala sekolah serta menyesuaikan adanya perubahan kurikulum di sekolah ini yang menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan dalam memilih metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran sehingga saya memilih metode *role playing* sebagai metode yang paling sesuai. Kedua, metode *role playing* membantu guru dalam meminimalisir sikap siswa yang acuh tak acuh ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dalam menanamkan nilai karakter. Dengan menggunakan metode tersebut, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan siswa. Ketiga, metode *role playing* berfokus pada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong mereka ikut serta untuk lebih aktif dalam meningkatkan minat belajar, serta berpartisipasi secara lebih maksimal dalam proses pembelajaran.¹³²

Penggunaan metode *Role Playing* ini juga didasari oleh tuntutan Undang-Undang yang mewajibkan guru agar mampu melaksanakan perannya sebagai pendidik yang profesional yang tidak hanya mampu mencerdaskan peserta didik, namun juga membentuk karakter positif peserta didik agar menjadi generasi emas Indonesia.¹³³ Menyadari kondisi tersebut, mendorong guru dan kepala madrasah untuk melaksanakan metode *role playing* yang bertujuan untuk menanamkan nilai karakter kepada peserta didik serta memperkuat akhlak dan adab mereka, seperti hasil wawancara yang disampaikan oleh bapak Abdul Basith, S. Ag., selaku kepala madrasah MIN 3 Banjarmasin mengatakan:

Penerapan metode *Role Playing* dalam penanaman nilai karakter ini merupakan inisiatif dari para guru-guru di madrasah, khususnya di kelas IV, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan memahami materi tentang wayang serta mampu memainkan wayangnya. Sehingga dapat membangun karakter dan akhlak sebagai

¹³² Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

¹³³ Laros Tuhuteru, *Pendidikan Karakter Untuk Menjawab Resolusi Konflik* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022) 149.

landasan moral bagi mereka, peserta didik perlu dibekali dengan pemahaman yang baik tentang aturan dan norma yang berlaku di masyarakat.¹³⁴

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan ibu Ermawati, S. Ag., sebagai wali kelas IV dan guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin, telah menerapkan metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas IV MIN 3 Banjarmasin.

1. Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran Seni Budaya dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas IV MIN 3 Banjarmasin

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV dalam pembelajaran Seni Budaya materi *Shadow Puppet* dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media wayang adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

1) Guru Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag., pada hari Selasa tanggal 18 Februari 2025 pukul 10.00-10.30 wita, beliau menjelaskan bahwa:

Sebelum melaksanakan pembelajaran perlu adanya perencanaan pembelajaran yang dibuat setiap pertemuan. Perencanaan pembelajaran tersebut berupa modul ajar yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, serta menetapkan tujuan pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan dengan penggunaan metode yang akan digunakan. Setiap pertemuan, saya memastikan adanya perencanaan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di MIN 3 Banjarmasin. Saat ini

¹³⁴ Hasil wawancara dengan bapak Abdul Basith, S. Ag, selaku kepala sekolah pada tanggal 19Februari 2025 pada pukul 09.00-09.30 wita di kepala sekolah MIN 3 Banjarmasin

sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka sehingga membebaskan kami dalam menggunakan metode pembelajaran.¹³⁵

Metode *Role Playing* diterapkan sebagai salah satu upaya dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui kegiatan bermain peran pada peserta didik MIN 3 Banjarmasin khususnya kelas IV, adapun hasil wawancara menunjukkan bahwa nilai karakter yang diintegrasikan oleh guru terdapat lima nilai karakter yaitu nilai jujur, nilai menghargai teman, nilai kerja keras, nilai cinta tanah air, dan nilai toleransi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan terkait hasil analisis nilai karakter dalam bermain peran dengan Ibu Ermawati, S. Ag., beliau mengatakan bahwa:

Penanaman nilai karakter merupakan hal yang sangat penting karena karakter merupakan fondasi awal bagi kehidupan anak, bahkan menanamkan karakter pada anak dapat dimulai sejak usia sekolah dasar. Pada saat pembelajaran Seni Budaya dengan media wayang kertas tentunya terdapat beberapa nilai karakter yang dapat diintegrasikan pada diri anak yaitu nilai jujur, nilai menghargai teman, nilai kerja keras, nilai cinta tanah air, dan nilai toleransi.

Adapun dalam penelitian ini peneliti menemukan terdapat lima nilai karakter yang ditanamkan oleh guru pada saat proses pembelajaran yaitu nilai karakter kejujuran, sikap menghargai teman, kerja keras, cinta tanah air dan toleransi. Berikut penjelasan dari kelima nilai karakter tersebut ialah:

¹³⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

a) Kejujuran

Pada pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan metode *role playing* peneliti menemukan bahwa dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan pembelajaran dengan bermain peran berbagai macam nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan.

Pada aspek kejujuran peneliti menemukan salah satu skenario yang ditonjolkan ialah cerita "Penggembala dan Serigala". Dalam cerita ini menekankan bahwa kebohongan dapat merusak kepercayaan. Sekali seseorang dikenal sebagai pembohong, sulit bagi orang lain untuk mempercayainya, bahkan ketika ia berkata jujur. Hal ini mengajarkan bahwa kejujuran adalah dasar dari hubungan kita kepada sesama.

b) Menghargai Teman

Pada aspek nilai karakter menghargai teman guru menggunakan atau mengangkat alur cerita yang menceritakan tentang "Jerapah dan Badak" yang mengandung pesan moral sehingga dapat dijadikan pelajaran berharga bagi pembaca, khususnya anak-anak yaitu peserta didik. Dalam cerita ini, digambarkan bahwa jerapah bersikap sombong terhadap badak karena merasa dirinya lebih tinggi, lebih ramping, dan merasa dirinya memiliki penampilan yang lebih menarik.

Dengan demikian, pesan moral yang terkandung di dalam kisah ini ialah pentingnya untuk bersikap rendah hati, menghargai perbedaan, serta menjauhi sikap sombong dan merendahkan sesama. Cerita ini mengajarkan bahwa kebaikan hati lebih berharga dibandingkan yang lain.

c) Kerja Keras

Nilai karakter kerja keras dapat tercermin pada tindakan yang terwujud melalui sikap mengupayakan segala sesuatu secara menyeluruh dengan maksimal tanpa melanggar batasan atau aturan yang berlaku.

Pada aspek nilai karakter kerja keras disini peneliti menemukan bahwa alur cerita yang diangkat ialah cerita tentang "Semut dan Gajah". Dalam cerita ini mengandung nilai moral terkait kerja keras, terutama jika ditelusuri lebih jauh atau ditekankan aspek karakter mereka saat mencari makan.

Dengan demikian, pesan yang terkandung dari cerita Semut dan Gajah yang harus berjalan jauh dan berusaha untuk mendapatkan makanan. Hal ini menunjukkan bahwa makanan atau keberhasilan tidak datang dengan mudah, tetapi harus dicari dan diusahakan. Tindakan tersebut dapat mencerminkan seseorang memiliki nilai karakter kerja keras dalam kehidupan.

d) Cinta Tanah Air

Pada aspek nilai karakter cinta tanah air guru mengangkat alur cerita yang berjudul "Jagalah Hutan Kita". Cerita ini mengisahkan sekelompok hewan yang bertempat tinggal di hutan mereka berjuang menjaga dan menyelamatkan hutan dari ancaman penebangan liar yang dilakukan oleh pemburu.

Sekelompok hewan bersama-sama mengajak teman-temannya untuk menjaga hutan dengan menanam pohon, membersihkan sampah, dan mengadakan kampanye cinta lingkungan. Usaha mereka berhasil menyadarkan para pemburu liar untuk tetap menjaga akan pentingnya menjaga alam.

Dengan demikian cerita ini mengandung pesan moral tentang pentingnya kelestarian lingkungan, kerja sama dalam melestarikan hutan, dan peserta didik pun dapat berperan aktif dalam mencintai lingkungan.

e) Toleransi

Toleransi merupakan perilaku yang menunjukkan sikap menghargai berbagai bentuk perbedaan. Dalam hal ini guru mengangkat tema cerita tentang "Kelinci, Kura-kura, dan Harimau". Ketiga tokoh memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda, Harimau digambarkan sebagai sosok kuat dan dominan, kelinci sebagai hewan yang cerdik dan gesit, sedangkan kura-kura dikenal lambat namun sabar dan tekun.

Dalam alur cerita yang menunjukkan interaksi mereka, ketiganya dihadapkan pada suatu masalah yang membutuhkan kerja sama. Mereka menyadari bahwa perbedaan bukanlah kelemahan, tetapi kekuatan yang dapat saling melengkapi. Harimau belajar untuk tidak meremehkan yang lemah, kelinci belajar pentingnya kesabaran, dan kura-kura menyadari bahwa kebersamaan dapat mengatasi segala keterbatasan. Melalui kisah ini, disampaikan pesan bahwa sikap toleransi berarti menerima dan menghargai perbedaan karakter, pendapat, dan kemampuan antar individu.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa 5 nilai karakter dapat ditanamkan dalam kegiatan bermain peran, namun peneliti juga menemukan beragam nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui bermain peran.

Salah satu unsur penting dalam pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran Seni Budaya materi *shadow puppet* diantaranya adalah memahami bentuk dan fungsi dasar wayang, mengidentifikasi hubungan wayang dengan seni rupa dan tradisi, siswa dapat membuat tokoh wayang dengan versinya sendiri, serta siswa dapat menjelaskan wayangnya serta memainkannya secara mandiri atau berkelompok dengan metode *role playing* atau bermain peran.

Hal di atas sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag., beliau mengatakan bahwa:

Salah satu unsur penting sebelum menggunakan metode pembelajaran saya harus mempertimbangkan apakah tujuan dan materi pembelajaran yang akan digunakan sesuai atau tidak jika menggunakan metode *role playing*, karena tidak semua metode dapat digunakan dalam materi pembelajaran Seni Budaya, kebetulan materi *shadow puppet* ini menurut saya cocok untuk diterapkan menggunakan metode *role playing*¹³⁶

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun dalam kebijakan kurikulum merdeka bebas dalam menggunakan metode pembelajaran, guru juga tetap harus memperhatikan apakah tujuan

¹³⁶ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

dan materi yang telah dirumuskan sesuai dengan metode yang akan digunakan.

2) Guru Memilih Peran atau Karakter

Peran guru dalam melaksanakan metode *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu unsur penting. Karena, guru berperan sebagai fasilitator dalam mempersiapkan berbagai hal yang dibutuhkan selama proses pembelajaran termasuk dalam memilih peran atau karakter yang akan dipertunjukkan.

Memilih peran atau karakter merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran metode *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi, guru telah memilih peran atau karakter yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik kelas IV. Materi yang dibahas dalam pembelajaran Seni Budaya ialah materi *Shadow Puppet* yaitu boneka bayangan yang dimainkan dengan cara mempertontokan bayangan dari boneka tersebut. *Shadow Puppet* yang digunakan oleh Ibu Ermawati, S. Ag., adalah boneka wayang yang berbahan dasar dari kertas.

Hal di atas sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag., beliau mengatakan bahwa:

Dalam memilih peran yang akan diberikan kepada peserta didik saya menyesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan mereka. Dimana peserta didik mempunyai karakter yang senang dengan tokoh kartun sehingga saya terdorong memilih tokoh yang

berkaitan dengan tokoh hewan dan tumbuhan, selain itu juga agar memudahkan peserta didik membuat karakter wayang mereka.¹³⁷

Hal ini menunjukkan bahwa guru telah memilih peran atau karakter yang sesuai dengan karakteristik mereka, karena ketika peserta didik merasa cocok dengan peran dan kemampuannya akan mendorong mereka lebih percaya diri serta mampu menampilkan ekspresi yang lebih natural serta mampu menanamkan karakter cinta lingkungan dengan memanfaatkan kardus bekas sebagai bahan utama dalam membuat media wayang. Selain itu, Metode *Role Playing* merupakan cara atau teknik pembelajaran melalui bermain peran. Dalam menentukan peran guru harus terampil memilih karakter tokoh apakah akan mengajarkan nilai moral dan pesan tertentu dalam tokoh yang diperankan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin. Peneliti melihat bahwasanya guru telah memilih peran atau karakter yang mengandung nilai moral dalam cerita yang ditampilkan, terlihat hampir seluruh peserta didik memahami perilaku yang dicontohkan oleh karakter dengan memilah perilaku positif maupun negatif.

Hal di atas sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag., beliau mengatakan bahwa:

Saat menerapkan metode *role playing* ini banyak nilai positif yang muncul. Namun ada hal menarik lain dimana peserta didik tidak hanya dapat menimbulkan perilaku yang sama dengan tokoh

¹³⁷ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

yang diperankan, akan tetapi mereka juga bisa mempertimbangkan perilaku seperti apa yang harus di contoh dan dihindari.

Menurut keterangan Guru kelas iV, dampak yang terjadi kepada peserta didik akan bisa mempertimbangkan dan memahami dengan mengamati tokoh wayang. Hal ini menyebabkan terjadinya proses berfikir oleh peserta didik sehingga mereka dapat mengetahui akibat dari perilaku yang negatif.

a) Membuat Karakter Wayang

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Sabtu, 8 Februari 2025 di MIN 3 Banjarmasin dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dengan metode *role playing* guru meminta peserta didik bersama-sama membuat media wayang secara berkelompok. Konsep wayang yang digunakan sudah ditentukan oleh guru sebelum membuat media wayang. Karakter wayang yang digunakan oleh Ibu Ermawati, S. Ag., yaitu kartun hewan dan tumbuhan.¹³⁸

Langkah selanjutnya, setelah guru menentukan jenis wayang yang digunakan dan menentukan anggota kelompok, Ibu Ermawati, S. Ag., memberikan arahan untuk alat dan bahan serta cara membuat wayang kartun dan tumbuhan dari kardus. Berikut alat dan bahan serta cara membuat wayang kertas.

¹³⁸ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Sabtu 8 Februari 2025 pada pukul 08.30-09.30 wita di ruang kelas IV MIN 3 Banjarmasin

Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- (1) Kertas HVS
- (2) Gunting
- (3) Lem kayu
- (4) Alat warna (spidol, pensil warna atau krayon)
- (5) Stik es krim atau tusuk sate

Berdasarkan hasil observasi Sabtu, 8 Februari 2025 mengenai aktivitas pembuatan wayang kertas dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran P5. Mengingat waktu yang dibutuhkan proses pembuatan media wayang ini terbilang cukup lama. Langkah yang dilakukan Ibu Ermawati., S. Ag., dalam memberi arahan atau instruksi dalam membuat wayang kertas, melalui empat tahapan.

Tahap pertama setelah menetapkan tokoh yang akan diperankan, guru meminta peserta didik menggambar pola di kertas HVS, jika tidak mahir menggambar, guru menyiapkan pola wayang yang telah dicetak sebelumnya.



Gambar 4.1 Peserta didik menggambar pola wayang

Selanjutnya tahap kedua peserta didik diminta untuk menebalkan pola wayang menggunakan sepidol dan mewarnai wayang menggunakan krayon atau pensil warna dan gunting mengikuti pola yang sudah disiapkan.



Gambar 4.2 Peserta didik mewarnai pola wayang

Setelah itu, peserta didik diminta untuk menggunting kertas yang telah diwarnai. Hal yang sama dilakukan yaitu menggunting kardus menyesuaikan dengan pola yang telah ditentukan, lalu peserta didik merekatkan kertas dengan kardus, sehingga menghasilkan bentuk wayang kertas yang dibutuhkan.



Gambar 4. 3 Peserta didik menggunting pola wayang

Selanjutnya tahap keempat merekatkan stik es krim atau tusuk sate pada bagian belakang kardus yang sudah ditempel gambar menggunakan lem kertas. Sehingga ada gagang untuk pegangan saat memainkan wayangnya.¹³⁹



Gambar 4.4 Peserta didik merekatkan pola pada kardus

Wayang yang telah dibuat oleh peserta didik siap untuk dimainkan pada saat bermain peran di depan kelas, langkah selanjutnya guru perlu mempersiapkan property agar pembelajaran bermain peran dapat dilaksanakan sesuai dengan latar yang diinginkan.

¹³⁹ Bunda Susan, *Biblioterapi Untuk Pengasuhan Membangun Karakter Anak Dengan Kisah* (Jakarta: Noura Publishing, 2017). 303.



Gambar 4.5 Hasil karya wayang peserta didik

Selanjutnya, guru meminta hasil wayang kertas mereka untuk dikumpul kedepan kelas. Jika ada karya yang belum selesai dikerjakan guru memberikan solusi agar dikerjakan di rumah masing-masing. Karena, proses pengerjaan wayang kertas relative membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV dalam memberi solusi kepada peserta didik yang belum menyelesaikan karya wayang mereka, beliau mengatakan:

Saya selalu berusaha untuk mendorong peserta didik menyelesaikan tugas mereka tepat waktu, namun dalam membuat wayang ini terbilang membutuhkan waktu yang lama, sedangkan waktu pembelajaran di kelas terbatas, solusi yang saya berikan agar melanjutkan karyanya dikerjakan di rumah atau pada saat pelaksanaan pembelajaran P5.¹⁴⁰

¹⁴⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

b) Mempersiapkan Properti

Setelah memilih peran atau karakter seperti apa yang akan digunakan, guru menyiapkan property atau sarana untuk menunjang keberhasilan pembelajaran *role playing* atau bermain peran seperti, sorot lampu, layar, atau tempat kelir sederhana yang terbuat dari kardus.

Hasil observasi di kelas IV MIN 3 Banjarmasin. Peneliti menemukan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* atau bermain peran guru perlu menyiapkan properti sebagai latar panggung. Properti yang digunakan oleh Ibu Ermawati, S. Ag., ialah papan tulis, lampu sorot, dan meja belajar.¹⁴¹



Gambar 4.6 Properti yang digunakan guru kelas IV MIN 3 Banjarmasin

¹⁴¹ Hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

Metode *Role Playing* merupakan cara atau teknik pembelajaran melalui bermain peran. Menentukan peran merupakan bagian dari pelaksanaan pembelajaran *Role Playing*. Guru dan peserta didik membahas karakter setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Hasil observasi menunjukkan peserta didik bebas mengusulkan akan memainkan sebagai tokoh apa dan mendeskripsikan perannya.

3) Guru menyiapkan skrip atau naskah cerita yang akan diperankan

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan bermain peran guru perlu mempersiapkan naskah cerita yang akan diperankan. Guru membuat naskah atau cerita yang mudah dipahami peserta didik serta mengandung unsur menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa naskah atau skenario yang diangkat relevan dengan peristiwa yang ditemui di masyarakat, sehingga peserta didik diminta untuk berinteraksi sesuai dengan skrip atau naskah. Hal tersebut dapat menciptakan pengalaman langsung oleh peserta didik, sehingga dapat memperluas pemahaman mereka tentang fenomena atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sosial.¹⁴²

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV mengatakan bahwa:

Selain menyusun perencanaan pembelajaran, persiapan yang saya lakukan ialah mempersiapkan skenario atau naskah yang akan diperankan dengan tema yang berkaitan dengan cerita yang mudah

¹⁴² Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati, S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV MIN 3 Banjarmasin

dipahami anak-anak. Peserta didik dapat mengembangkan tema cerita tersebut sesuai dengan imajinasi mereka, agar pemikiran peserta didik terpupuk lebih luas, namun saya tetap mengarahkan dan membimbing dalam proses pembelajaran.¹⁴³

Peneliti menanyakan pada peserta didik kelas IV MIN 3 Banjarmasin, mengenai naskah cerita apa yang diberikan oleh guru, Nazhima Atqiya Hanifa mengungkapkan bahwa:

Dalam pembelajaran Seni Budaya bermain peran ini Ibu Ermawati memberikan kepada kami naskah cerita, misalnya cerita tentang “Anak gembala dan serigala” membuat kami faham pesan apa yang baik dan apa yang tidak, dari cerita yang ditampilkan di depan kelas.¹⁴⁴

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran guru selalu mempersiapkan naskah dan alur cerita yang akan dipertunjukkan. Bertujuan agar cerita yang akan diperankan dapat terlaksana dengan baik dan tertib .

b. Pelaksanaan

1) Guru Memberikan Intstruksi dan Penjelasan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengumpulkan peserta didik untuk diberikan arahan dan peraturan dalam melaksanakan metode *role playing* agar terlaksana sesuai dengan harapan, dalam hal ini guru menjelaskan skenario yang akan dimainkan, memberikan arahan dan aturan dalam bermain peran kepada peserta didik misalnya peserta didik harus bisa memahami tugas dan tanggung jawab yang ditetapkan guru pada peserta didik padacerita yang dimainkan.

¹⁴³ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

¹⁴⁴ Hasil wawancara dengan Nazhima Atqiya Hanifa, selaku Peserta Didik kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita Pada Mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin. Pada saat kegiatan belajar guru atau pendidik mulai mempersiapkan dan memberitahu peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran akan dimulai, guru memulai dengan mengucapkan salam, menanya kabar peserta didik lalu bertanya siapa yang sakit pada proses pembelajaran dan berdoa bersama agar diberi kelancaran dalam proses pembelajaran, dengan harapan ilmu yang diperoleh berkah dan bermanfaat.

Langkah selanjutnya pada saat proses pembelajaran dimulai guru mengecek kehadiran peserta didik, guru mengatur kerapian dan mengatur posisi duduk pada kegiatan belajar berlangsung. Kemudian guru meminta seluruh peserta didik menyiapkan buku, alat tulis yang berhubungan dengan pembelajaran Seni Budaya tentang *shadow puppet*. Untuk membangkitkan semangat belajar, guru memberikan *ice breaking* dan motivasi yang dapat mendorong semangat peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁴⁵

Sebelum memulai kegiatan *role playing* atau bermain peran guru menyampaikan pengarahannya guna menyampaikan materi yang akan dipelajari. Pada pertemuan kali ini akan dibahas mengenai pengertian

¹⁴⁵ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

shadow puppet, jenis-jenis wayang, fungsi wayang, dan cara memainkan wayang.¹⁴⁶

a) Pengertian *Shadow Puppet*

Guru menjelaskan mengenai pengertian *shadow puppet*, hal ini perlu diketahui peserta didik di awal pembelajaran agar dapat memahami keterkaitan antara materi dengan pertunjukan drama singkat yang akan diperankan.

Selanjutnya Guru memberikan pertanyaan pretest yang berkaitan dengan materi *shadow puppet* (wayang). Lalu guru meminta seluruh peserta didik kelas IV untuk menyimak penjelasan dari guru melalui *PowerPoint* mengenai gambar bayangan (tumbuh-tumbuhan dan hewan) kepada peserta didik dan menanyakannya, kemudian peserta didik menjawab “gambar bentuk bayangan pohon, kambing, dan burung, Bu”, kemudian guru mengiyakan jawaban tersebut dan guru bertanya bentuk bayangan apa yang sedang ditampilkan, peserta didik bersama-sama menjawab bahwa gambar yang ditampilkan ialah bentuk wayang.

b) Jenis-Jenis Wayang

Guru menjelaskan tentang jenis-jenis wayang yaitu wayang kulit, wayang golek, dan wayang suket. Guru menampilkan pada *Power Point* terkait gambar wayang kulit.

¹⁴⁶ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

Guru menjelaskan cara memainkan wayang kulit, dengan cara memegang sebuah wayang dibelakang kelir atau kain yang dibentangkan diberi sorot cahaya. Hal tersebut bertujuan agar penonton bisa melihat bayangan dari boneka wayang.

c) Cara Memainkan wayang

Guru menjelaskan sebelum memainkan wayang kertas hal yang perlu dipersiapkan yaitu membentangkan layar dari kain atau memantulkan cahaya pada papan tulis. Selain itu properti yang diperlukan ialah sorot lampu dari arah belakang atau depan bisa menggunakan pantulan cahaya *proyektor*.

Selanjutnya mainkan tokoh atau karakter wayang kertas sesuai dengan skenario atau cerita yang disiapkan oleh guru. Lalu guru menjelaskan bahwa dalam membuat *Shadow Puppet* peserta didik diminta agar jelas dalam membuat sketsa tokoh wayang. Ketika membuat wayang kertas bentuk sketsa yang dibuat harus jelas agar pantulan bayangan wayang terlihat dengan jelas. Dalam memainkan wayang aspek *Shadow Puppet* hal yang harus dihindari ialah memperlihatkan tangan ketika memainkan peran.

2) Melakukan Pemanasan atau Persiapan (*briefing*)

Pada kegiatan bermain peran atau *role playing*, guru menanyakan kepada peserta didik terkait tokoh wayang kertas apa yang sedang ditampilkan misalnya bentuk karakter kambing, penggembala dan serigala. Setelah itu, guru melakukan percakapan singkat terkait aturan dalam bermain peran. Pada pertemuan kali ini guru meminta beberapa peserta didik yang bersedia mencoba berlatih bermain peran di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu 5 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita Pada Mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin. Pada saat kegiatan belajar guru meminta beberapa orang peserta didik mencoba berlatih di depan kelas untuk mempersiapkan mental dan emosi peserta didik.¹⁴⁷

Sebelum bermain peran guru menayangkan video pembelajaran terkait pelaksanaan *role playing* atau bermain peran menggunakan wayang. Setelah itu, guru membagikan wayang kertas kepada masing-masing peserta didik. Penayangan video bertujuan agar peserta didik faham, tidak kebingungan saat bermain peran, serta memperluas imajinasi mereka ketika tampil di depan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV mengatakan bahwa:

¹⁴⁷ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Rabu 5 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

Sebelum kegiatan bermain peran, terlebih dahulu saya memberikan contoh melalui tayangan video pembelajaran yang ditampilkan di TV kelas, tujuannya agar mereka mempunyai gambaran atau imajinasi sebelum bermain peran. Melalui contoh tersebut peserta didik dapat mengetahui tujuan pembelajaran, sehingga mereka dapat menerapkannya langsung.¹⁴⁸

Melakukan persiapan atau *briefing* merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan bermain peran. Hal ini bertujuan agar peserta mempunyai gambaran ketika diminta untuk bermain peran di depan kelas serta untuk menghindari terjadinya miskomunikasi yang dapat merusak skenario yang telah dibuat.



Gambar 4.7 peserta didik bersama-sama berlatih bermain peran

3) Melakukan *Role Playing* atau bermain peran

Berdasarkan hasil observasi pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita Pada Mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin. Pada kegiatan bermain peran, sebelum memulai pembelajaran guru meminta seluruh peserta didik kelas IV untuk berkumpul dengan kelompok masing-masing.

¹⁴⁸ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

Setelah itu guru meminta salah satu perwakilan kelompok maju kedepan untuk mengambil nomor urut. Pada pertemuan kali ini guru membentuk kelompok kecil yang berjumlah enam orang pada setiap kelompok. Hal tersebut sesuai dengan jumlah peserta didik kelas IV MIN 3 Banjarmasin berjumlah sebanyak 30 orang.¹⁴⁹



Gambar 4.8 Masing-masing kelompok bermain peran

Setelah anggota kelompok siap memainkan peran, guru meminta peserta didik untuk menyimak terkait aturan dalam bermain peran. Setelah memahami aturan tersebut, guru membagikan skenario yang berbeda untuk setiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan skenario yang berbeda seperti kelompok 1 tentang cerita kura-kura dan kelinci, kelompok 2 cerita kelinci dan orang utan, kelompok 3 cerita semut dan gajah, kelompok 4 jerapah dan badak, dan kelompok 5 terkait anak gembala dan serigala.

¹⁴⁹ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

4) Observasi dan Pemantauan

Pada kegiatan bermain peran, guru mengajak peserta didik bersama-sama menyimak penampilan temannya yang tampil di depan. Setelah peserta didik tampil, guru menanyakan kepada peserta terkait pelajaran atau pesan apa yang terkandung dalam cerita. Hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag mengatakan bahwa:

Pada kegiatan bermain peran, peserta didik lainnya juga diminta untuk mengamati jalannya skenario yang sudah dipersiapkan. Hal ini memberikan pemahaman kepada mereka untuk belajar dari interaksi sosial dengan orang lain dan hikmah apa yang dapat dipetik.¹⁵⁰

Proses pengamatan bermain peran merupakan tahap penting dalam metode *role playing*, peserta didik yang tidak ikut berperan langsung dalam permainan tetap aktif dalam mengamati jalannya alur cerita.

5) Guru dan Peserta Didik Melakukan Refleksi

Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi pembelajaran dengan mengulas, membahas dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi dilakukan bertujuan untuk mengetahui hambatan atau kendala. Jika ada materi yang belum dipahami, guru juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV:

¹⁵⁰ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

Iya, setelah selesai bermain peran saya dan peserta didik melakukan diskusi dan refleksi, peserta didik diberi kesempatan menyampaikan hasil pengamatannya terhadap kelompok lain, mereka diberi kesempatan untuk bertanya dan mengulas kembali nilai-nilai dan pesan apa saja yang terkandung dalam cerita yang sudah dimainkan.¹⁵¹

Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik, guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab terkait pengalaman yang mereka alami dari pembelajaran menggunakan metode *Role playing*. Sebagai penutup, salah satu siswa diminta oleh guru untuk memimpin doa setelah belajar di depan kelas.¹⁵²

Dalam pelaksanaan bermain peran atau *role playing* tidak hanya sekedar bermain, bermain peran memiliki keunggulan dalam mencontohkan bagaimana memecahkan masalah, mencari nilai-nilai dan moral serta pesan yang terkandung dalam skenario. Terdapat nilai-nilai dan moral dalam bermain peran yang dapat dijadikan pelajaran atau teladan yang dapat dicontoh oleh peserta didik.

c. Evaluasi

1) Evaluasi Pembelajaran

Untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, evaluasi dilakukan oleh guru. Evaluasi digunakan sebagai acuan untuk menyusun laporan hasil kemajuan belajar peserta didik dan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

¹⁵¹ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

¹⁵² Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati, S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV pada hari Selasa 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita dan observasi di kelas IV MIN 3 Banjarmasin pada hari Rabu 12 Februari 2025 di kelas IV MIN 3 Banjarmasin pada pukul 10.30-11.30 wita di lapangan. Peneliti mendapatkan hasil data bahwa pada evaluasi penerapan metode *role playing* berbantuan media wayang dilakukan dengan cara melihat melalui diagnostik kognitif dan non kognitif., serta asesmen formatif.

Adapun evaluasi yang digunakan guru dalam pembelajaran Seni Budaya yang menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran yakni:

Evaluasi yang saya lakukan yakni dengan tanya jawab langsung di akhir pembelajaran, saya akan menunjuk peserta didik perwakilan tiap kelompok untuk menjawab pertanyaan saya secara langsung.¹⁵³

Adapun asesmen formatif dilakukan dengan cara membagikan LKPD kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dimana mereka saling membantu membuat karya wayang kertas, peserta didik bekerja sama menyelesaikan tugas, sehingga guru dapat mengukur sejauh mana keterampilan mereka dalam bekerjasama dan bertanggung jawab dengan tugasnya.

Dengan mengamati interaksi mereka dalam kelompok dan sikap saling bekerja sama antar peserta didik, jika terdapat peserta didik dengan

¹⁵³ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

kemampuan kurang percaya diri, guru akan menjelaskan bahwa fungsi media wayang digunakan untuk membantu peserta didik yang malu berbicara di depan kelas dengan bantuan media.

Dengan cara ini, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih bisa memberikan motivasi dan bantuan untuk teman-temannya yang masih membutuhkan bimbingan, sehingga tercipta pembelajaran tutor sebaya yang saling mendukung dan memperkuat pemahaman di antara mereka.¹⁵⁴

2) Aplikasikan Pembelajaran

Setelah kegiatan refleksi dilakukan guru mendorong peserta didik agar dapat mengaitkan pesan dalam cerita wayang dengan situasi nyata yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Seni Budaya melalui metode bermain peran dengan media wayang memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran Seni Budaya ini melibatkan peserta didik dalam pementasan tokoh wayang yang telah dibuat, dimana mereka memerankan berbagai tokoh dengan karakter yang beragam diantaranya, sifat sombong, angkuh, saling tolong menolong, kerjasama, dan sebagainya.

¹⁵⁴ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV pada hari Selasa 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita beliau mengatakan bahwa:

Setelah bermain peran dengan wayang ini terlihat ketika diskusi kelompok peserta didik menunjukkan tingkah laku yang seperti apa yang harus dicontoh dan dihindari melalui tokoh yang diperankan.¹⁵⁵

Selama proses bermain peran di kelas, terlihat peserta didik menunjukkan ekspresi dan intonasi berbicara dengan penuh penghayatan. Mereka mulai mampu menghidupkan nilai-nilai seperti kejujuran, empati, dan kerja sama. Hal ini tercermin pada saat kegiatan refleksi, beberapa peserta didik mengemukakan pendapat pribadi mereka saat sesi diskusi. Seperti pernyataan dari seorang peserta didik bernama Muhammad Faqih yang mengatakan bahwa:

Kalau kita suka berbohong seperti tokoh penggembala, orang-orang di sekitar kita pasti akan menjauhi dan tidak ada yang percaya lagi, jadi kita harus jujur.¹⁵⁶

Dari hal tersebut ditunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan media wayang dapat dijadikan sebagai upaya penanaman nilai karakter peserta didik di sekolah yaitu melalui pembelajaran Seni Budaya.

¹⁵⁵ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

¹⁵⁶ Hasil wawancara dengan Muhammad Faqih, selaku Peserta Didik kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025

2. Faktor yang Mempengaruhi Penerapan Metode *Role Playing* berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran Seni Budaya dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas IV MIN 3 Banjarmasin

a. Faktor Internal

1) Faktor Guru

a) Latar belakang Pendidikan Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV pada hari Selasa 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita, diketahui bahwa latar belakang Pendidikan terakhir beliau menempuh S1 di IAIN Banjarmasin Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang sekarang berubah menjadi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.¹⁵⁷

b) Pengalaman Mengajar

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV pada 10.00-10.30 wita hari Selasa 18 Februari 2025 di ruang guru, beliau mengajar di sekolah ini pada tahun 2004, setelah itu beliau berhasil diterima sebagai PNS sejak Oktober tahun 2007. Sampai sekarang beliau mengajar sebagai guru di MIN 3 Banjarmasin kurang lebih selama dua puluh tahun. Beliau juga menduduki jabatan sebagai wakil kepala madrasah di MIN 3 Banjarmasin. Dengan pengalaman tersebut, Ibu Ermawati, S. Ag selaku guru kelas IV ini sudah dapat dikategorikan sebagai guru yang cukup berpengalaman di bidang pendidikan khususnya dalam mengajar dan menghadapi situasi

¹⁵⁷ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

dengan peserta didik, serta mampu memberikan pembelajaran yang efektif di kelas.¹⁵⁸

2) Faktor Peserta Didik

a) Minat Peserta Didik

Hasil observasi menunjukkan bahwa di kelas IV pada pukul 10.30-11.30 wita hari rabu tanggal 12 Februari 2025, yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat pada proses pembelajaran berjalan dengan baik, hal ini tercermin dari kehadiran peserta didik karena pada hari itu terlihat seluruh peserta didik berhadir di kelas.

Hasil observasi di atas didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik Nur Lalily Rahmah siswa kelas IV yang mengatakan bahwa:

“Di kelas ibu mengajarkan kami belajar bermain peran *pakai* (menggunakan) media wayang, *ulun* (saya) merasa senang *pas* (ketika) belajar *pakai* (menggunakan) media wayang, *olehnya* (karena) pertama kali *belajar pakai wayang*.”¹⁵⁹

Saat mata pelajaran Seni Budaya akan dimulai mereka terlihat bersemangat dalam menyiapkan alat tulis dan antusias untuk memainkan wayang hasil karya mereka. Selanjutnya, ketika pembelajaran berlangsung seluruh peserta didik terlihat aktif dalam merespon terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ketika menggunakan metode *Role Playing*

¹⁵⁸ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

¹⁵⁹ Hasil wawancara dengan Nur Laily Rahmah selaku Peserta Didik kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025

berbantuan media wayang siswa tampak senang saat pertunjukan bermain peran.¹⁶⁰

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Media dan Fasilitas

Hasil observasi menunjukkan bahwa di kelas IV pada pukul 10.30-11.30 wita hari rabu tanggal 12 Februari 2025, yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media dan fasilitas sudah memadai dengan dilengkapi LCD Proyektor, internet jaringan, laptop, sorot lampu, meja belajar, kipas angin, meja dan kursi, papan tulis, buku LKS, dan yang terpenting media wayang kertas . hal ini terlihat ketika pembelajaran sedang berlangsung di kelas.¹⁶¹

2) Faktor Lingkungan Kondusif

Hasil observasi menunjukkan bahwa di kelas IV di MIN 3 Banjarmasin hari rabu tanggal 12 Februari 2025, yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa lingkungan di MIN 3 Banjarmasin memiliki kondisi lingkungan yang kondusif karena lokasinya yang strategis dan ruang kelas yang nyaman sehingga dapat melaksanakan Pembelajaran Seni Budaya menggunakan metode *Role Playing*. Sekolah juga berperan penting dalam menyusun

¹⁶⁰ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

¹⁶¹ Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati., S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

kurikulum dengan menyesuaikan kebijakan sekolah dalam mendukung penggunaan metode yang variatif.¹⁶²

3) Kondisi Sosial dan Budaya

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV pada 10.00-10.30 wita hari Selasa 18 Februari 2025, yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa kondisi sosial dan budaya bagi peserta didik yang berasal dari daerah yang memiliki tradisi pertunjukan wayang misalnya daerah Jawa dan Bali. Mereka lebih familiar dengan pertunjukan seni wayang. Sebaliknya pada kenyataan peserta didik MIN 3 Banjarmasin yang masih terbilang asing melihat pertunjukan wayang di daerah setempat. Hal ini mengakibatkan guru melaksanakan metode *Role Playing* berbantuan media wayang di sekolah karena bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui proses pembelajaran.¹⁶³

4) Faktor waktu

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh peserta didik sukses atau tidaknya proses belajar tersebut tergantung pada faktor yang mempengaruhinya, salah satu dari sekian banyak faktor dalam proses pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran salah satunya ialah waktu belajar peserta didik. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV pada 10.00-10.30 wita hari

¹⁶² Observasi dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ermawati, S. Ag., pada hari Rabu 12 Februari 2025 pada pukul 10.30-11.30 wita di ruang kelas IV B MIN 3 Banjarmasin

¹⁶³ Hasil wawancara dengan Ibu Ermawati, S. Ag., selaku guru kelas IV B pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

selasa 18 Februari 2025, yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa waktu yang digunakan pada pelaksanaan Metode *Role Playing* di kelas IV terbilang singkat.

Sedangkan waktu yang diperlukan pada saat proses pembelajaran *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif lama. Baik pada saat persiapan dalam memahami konsep pelajaran maupun pada saat pertunjukan bermain peran¹⁶⁴

C. Pembahasan

Menurut Samsinar, pendidikan karakter ialah upaya sadar, terencana, dan sistematis dalam membimbing peserta didik guna memahami kebaikan dan melakukan kebaikan baik terhadap diri sendiri, orang lain bahkan lingkungan sekitar.¹⁶⁵ Dimana guru harus mampu memberi contoh dan membantu anak melakukan karakter yang baik di sekolah. Selain itu, keterampilan mengajar seorang guru juga dapat mempengaruhi perkembangan nilai karakter dalam diri peserta didik.

Berdasarkan data yang telah disampaikan sebelumnya, analisis dapat dilakukan untuk memberikan penjelasan mengenai permasalahan yang telah dipaparkan agar dijelaskan lebih lanjut. Analisis data ini mengacu pada struktur masalah:

¹⁶⁴ Hasil wawancara dengan ibu Ermawati, S. Ag, selaku guru kelas IV pada tanggal 18 Februari 2025 pada pukul 10.00-10.30 wita di ruang guru MIN 3 Banjarmasin

¹⁶⁵ Sofyan Tsauri, *Pendidikan Karakter (Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa)*. 5.

1. Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran Seni Budaya dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas IV MIN 3 Banjarmasin

Agar pembelajaran dapat terstruktur dan tepat sasaran menuntut guru untuk memaksimalkan kompetensi peserta didik serta mencapai tujuan yang diharapkan diperlukan adanya perencanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran disusun untuk menetapkan arah yang jelas dalam merancang proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan rancangan pembelajaran, guru dapat menyusun materi, penggunaan media, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, penilaian dan menalokasikan waktu dengan efisien.¹⁶⁶

Berdasarkan temuan peneliti, perencanaan pada penelitian ini tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada umumnya yang mana guru mempersiapkan rancangan pembelajaran berupa modul ajar, kemudian menganalisis materi, mempersiapkan media serta sumber belajar. Adapun modul ajar yang dibuat oleh guru kelas IV sudah sesuai dengan pedoman penyusunan modul ajar yang mengacu pada kurikulum merdeka. Namun terdapat kekurangan dalam modul tersebut karena tidak ada mencantumkan lagu daerah di tengah-tengah proses pembelajaran yang sesuai dengan pedoman kurikulum merdeka.

¹⁶⁶ Cahyono Putro, *Perencanaan Pembelajaran*, (Malang: Ahli Media Press, 2021) 25.

Dalam tahap pelaksanaannya, langkah Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Seni Budaya di MIN 3 Banjarmasin mencakup sepuluh dimensi utama, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, memilih peran atau karakter, mempersiapkan skenario, memberi arahan atau penjelasan, melakukan persiapan, melakukan *Role Playing*, observasi, diskusi dan refleksi, evaluasi, dan yang terakhir mengaplikasikan pembelajaran. Namun, pada penerapannya seluruh indikator tersebut tidak dapat dilakukan secara bersamaan dalam satu kali pertemuan pembelajaran. sebaliknya, aspek-aspek ini dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan, disesuaikan dengan materi ajar yang sedang dipelajari agar lebih efektif dalam membentuk karakter peserta didik.

Proses penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Seni Budaya melalui berbagai aktivitas yang telah dirancang sebelumnya berupa modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas. Meskipun demikian, terdapat berbagai keunggulan dan hambatan dalam pelaksanaannya. Salah satu kendala utama ialah keterbatasan waktu, yang menyebabkan tidak semua aspek dapat diterapkan dalam satu kali pertemuan saja. Namun, kelebihan dari penerapan metode *Role Playing* ini adalah peserta didik tidak hanya memperoleh wawasan teoritis saja, akan tetapi mereka juga mengalami perkembangan karakter yang selaras dengan keunggulan metode *Role Playing*, sehingga mampu menanamkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Penggunaan metode *Role Playing* ini juga didasari oleh tuntutan Undang-Undang yang mewajibkan guru agar mampu melaksanakan perannya sebagai pendidik yang profesional yang tidak hanya mampu mencerdaskan peserta didik, namun juga membentuk karakter positif peserta didik agar menjadi generasi emas Indonesia.¹⁶⁷

Secara umum Albert Bandura mengatakan sebuah perilaku yang ditunjukkan seseorang merupakan hasil dari pengamatan yang mereka tiru dari model. Sebagaimana teori yang dikemukakan yaitu *learning by modeling* yaitu terbagi beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menanamkan pendidikan karakter disekolah salah satunya ialah memodelkan karakter yang baik dan menjelaskannya kepada anak. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* yang diterapkan guru di MIN 3 Banjarmasin tersebut ialah bagian dari memodelkan karakter melalui metode *role playing* atau bermain peran dengan media wayang.

Mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura dalam buku teori-teori perkembangan manusia ia mengatakan bahwa perilaku seseorang didapatkan dari hasil proses pengamatan yang mereka tiru dan amati dari orang lain. Seseorang yang dapat dicontoh tersebut dapat berupa orang tua, bintang televisi, idol, guru, teman, bahkan kartun.¹⁶⁸ Dalam pelaksanaan metode *Role Playing* peserta didik mengamati perilaku atau

¹⁶⁷ Laros Tuhuteru, *Pendidikan Karakter Untuk Menjawab Resolusi Konflik* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022) 149.

J., *Teori-Teori Perkembangan Manusia*. 285-286.

kondisi sosial yang diperankan melalui media wayang, sehingga mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan peserta didik.

Berdasarkan data yang telah disampaikan sebelumnya, analisis dapat dilakukan untuk memberikan penjelasan mengenai permasalahan yang telah dipaparkan agar lebih lanjut. Analisis data ini mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* berbantuan media wayang:

Tabel 4.6 Instrumen Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing* di MIN 3 Banjarmasin

No	Indikator Metode Role Playing	Ya	Tidak
1.	Guru merumuskan tujuan pembelajaran	√	
2.	Guru menetapkan peran atau karakter dan mengajak peserta didik membuat karya mereka sendiri serta memainkannya dengan <i>Role Playing</i> .	√	
3.	Guru membuat skrip atau skenario	√	
4.	Guru memberi instruksi dan penjelasan	√	
5.	Peserta didik melakukan pemanasan dan persiapan	√	
6.	Peserta didik melakukan <i>Role Playing</i> atau bermain peran	√	
7.	Guru bersama peserta didik mengamati kegiatan <i>Role Playing</i>	√	
8.	Guru bersama peserta didik melakukan diskusi dan refleksi untuk mengulas kembali terkait materi dan nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bermain peran	√	

No	Indikator Metode Role Playing	Ya	Tidak
9.	Evaluasi	√	
10.	Mengaplikasikan pembelajaran	√	

Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa seluruh indikator berhasil dilakukan dari kesepuluh elemen yang diamati. Jawaban “Ya” yang dominan disetiap aspek, mulai dari merumuskan tujuan pembelajaran, memilih peran atau karakter, mempersiapkan skenario, memberi arahan atau penjelasan, melakukan persiapan, melakukan *Role Playing*, observasi, diskusi dan refleksi, evaluasi, hingga mengaplikasikan pembelajaran.

Keberhasilan ini terlihat jelas dalam kegiatan kelompok dan diskusi, di mana siswa mampu bekerja sama dengan baik dalam membuat wayang kertas maupun ketika bermain peran, saling menghargai pendapat teman, serta aktif mengungkapkan pemikiran secara kritis dan logis. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan tugas secara kelompok dan mandiri, bahkan berusaha berinisiatif secara mandiri.

Namun, meskipun hasil pengamatan menunjukkan respon positif, namun, kegiatan refleksi sangat diperlukan agar kegiatan bermain peran ini dapat dipertahankan dan ditingkatkan. Guru diharapkan terus mengembangkan metode *Role Playing* yang lebih bervariasi serta menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran misalnya digabungkan dengan teknologi era modern sekarang. Dengan demikian, penerapan

metode *Role Playing* tidak hanya dialami peserta didik di sekolah saja, tetapi juga dapat diakses secara lebih luas oleh lingkungan masyarakat.

Berdasarkan penyajian data dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa metode *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas IV MIN 3 Banjarmasin bahwa metode ini dapat menciptakan lingkungan belajar aktif serta memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, pada pembelajaran ini peserta didik menjadi peran utama dari proses pembelajaran, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan berinteraksi dengan teman-temannya. Pembelajaran yang aktif dan interaktif ini tidak hanya membuat peserta didik lebih termotivasi tetapi juga mampu meningkatkan penanaman nilai karakter melalui pembelajaran. Hal ini sangat penting karena keterlibatan peserta didik sering kali berhubungan langsung dengan pemahaman yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa 5 nilai karakter dapat ditanamkan dalam kegiatan bermain peran, namun peneliti juga menemukan beragam nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui bermain peran.

Nilai religius dapat ditanamkan pada saat melafalkan do'a memohon kecerdasan dan kelancaran pada saat memulai pembelajaran. Karena, bersikap atau berperilaku patuh dalam melaksanakan agama atau

kepercayaan yang dianutnya, yaitu berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penyajian data yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun yaitu modul ajar yang didalam terdapat Profil Pelajar Pancasila dimana hal tersebut mencerminkan peserta didik harus memiliki karakter religius,

2. Faktor apa saja yang Mempengaruhi Penerapan Metode *Role Playing* berbantuan Media Wayang Pada Pembelajaran Seni Budaya dalam Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas IV MIN 3 Banjarmasin

a. Faktor Internal

Peneliti menemukan hasil dari penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal pada penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV MIN 3 Banjarmasin yakni latar belakang pendidikan guru, pengalaman mengajar guru, minat peserta didik, kondisi sosial dan budaya peserta didik, media dan fasilitas yang memadai, lingkungan yang kondusif, serta waktu. Seorang guru dapat membantu mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai karakter, dengan memahami karakteristik mereka, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih relevan dan melibatkan unsur menyenangkan sehingga dapat mengembangkan pengalaman dan nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka, dengan adanya metode *Role Playing* mendorong seorang guru untuk memperkenalkan

kebudayaan melalui mata pelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Metode *Role Playing* ini mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan serta menghargai perbedaan.

Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran terbilang cukup baik, terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Begitu pula metode *role playing* diterapkan, semangat yang ditunjukkan oleh peserta didik serta antusias mereka yang tinggi, terutama saat pembagian kelompok, mengerjakan tugas membuat wayang kertas oleh guru dan tidak terlepas ketika memainkan peran di depan kelas. Hal tersebut mencerminkan keterkaitan peserta didik dengan cara belajar melalui pengalaman langsung dan menghargai perbedaan pendapat.

Guru memanfaatkan metode *role playing* ini membawa dampak positif terlihat saat pembelajaran berlangsung di kelas. Faktor penting disini juga karena adanya penyesuaian antara kondisi sosial dan budaya peserta didik dengan pembelajaran seni budaya. Sesuai dengan hasil data di atas dikatakan bahwa peserta didik yang bertempat tinggal di luar pulau Jawa masih merasa asing dengan wayang. Hal ini menjadi alasan guru memperkenalkan atau melestarikan kebudayaan melalui pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik lebih bersemangat untuk memainkan peran dibandingkan jika mereka langsung

bermain peran tanpa adanya alat peraga. Media ini juga mempunyai keunggulan dalam membantu peserta didik yang kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Sesuai dengan penelitian Indurasmi Winarta mengatakan beberapa karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar mengalami kecenderungan kurang percaya diri khususnya berbicara di depan kelas. Hal ini menyebabkan perlu adanya media sehingga guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merencanakan kegiatan proses pembelajaran.

Adapun fasilitas dan properti yang digunakan dalam metode *role playing* sangat penting agar terciptanya suasana belajar yang kondusif dan sesuai konteks pembelajaran. Salah satu properti penting ialah proyektor, meja, dan papan tulis yang berfungsi untuk latar panggung peserta didik dalam bermain peran. Dengan menggunakan properti yang sesuai, guru dapat menyajikan informasi secara visual, memperkaya pengalaman belajar siswa secara langsung, dan situasi yang relevan dengan skenario yang telah dibuat.

Metode ini memungkinkan guru menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memenuhi gaya belajar peserta didik, misalnya visual, auditori, dan kinestetik. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat menampilkan materi didasarkan pada kecakapan berinteraksi, keterampilan berkomunikasi peserta didik, menceritakan berbagai macam yang sesuai dengan dunia mereka anak-anak. Hal ini membantu siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, karena mereka

terlibat langsung dan dapat mencontoh perilaku yang dipertujukan tetap berpedoman pada perilaku baik dan buruk.

Waktu merupakan unsur penting dalam pembelajaran. Namun setelah peneliti mendapatkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa waktu merupakan faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Sebab dalam *role playing* memerlukan waktu yang relatif lama. Minimnya ketersediaan waktu yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dua kali sesi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan waktu perlu disesuaikan di sekolah.