

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.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pada penyajian data dan analisis data yang penulis paparkan pada bab sebelumnya mengenai penerapan metode *role playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran Seni Budaya dalam penanaman nilai karakter siswa kelas IV MIN 3 Banjarmasin, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran Seni Budaya dalam penanaman nilai karakter siswa kelas IV MIN 3 Banjarmasin, secara keseluruhan dari perencanaan hingga evaluasi terlaksana dengan baik, artinya berkesinambungan antara modul ajar maupun teori. MIN 3 Banjarmasin, terdapat berbagai macam program dalam menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Salah satunya melalui metode pembelajaran *Role Playing*. Terdapat 10 aspek dalam pelaksanaannya, yaitu Merumuskan tujuan pembelajaran, memilih peran atau karakter, persiapan skrip, memberikan instruksi, melakukan persiapan (*briefing*), kegiatan bermain peran, observasi, diskusi dan refleksi, evaluasi dan mengaplikasikan pembelajaran. Proses ini melibatkan peserta didik secara aktif, baik sebagai pemain peran maupun pengamat. Metode ini membuat peserta didik terlibat aktif dan

membangkitkan motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung, karena peserta didik menjadi pusat dari proses pembelajaran yang mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan berinteraksi dengan teman-temannya, hal ini secara tidak langsung mampu mengembangkan karakter dalam diri mereka.

2. Dalam penerapan metode *role playing* berbantuan media wayang pada pembelajaran Seni Budaya kelas IV MIN 3 Banjarmasin, terdapat berbagai faktor yang berperan sebagai faktor yang mempengaruhi penerapan metode *role playing* pada pembelajaran seni budaya di kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin yaitu adanya faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi (sarana dan prasarana, lingkungan yang kondusif, kondisi sosial dan budaya, serta waktu pembelajaran). Adapun faktor internal yaitu (pendidik dan peserta didik).

B. Saran

Setelah melakukan penelitian penulis laksanakan mengenai penerapan metode *role playin* dalam pembelajaran Seni Budaya kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin. Setelah melakukan penelitian ini peneliti dapat memberikan beberapa saran berikut:

1. Kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat mendukung, motivasi, arahan untuk mengembangkan metode *role playing* untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta perbaikan yang akan datang dan dan membangun suasana belajar agar lebih menarik.

2. Pendidik

Diharapkan guru agar lebih mengembangkan pembelajaran metode *role playing* berbantuan media wayang sebagai salah satu metode yang berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman dan keberanian peserta didik untuk maju di depan kelas. Dengan cara menggabungkan pembelajaran dengan teknologi. Menciptakan suasana seakan di dalam persembahan, menambahkan penggiring suara, dan merekam proses pembelajaran bermain peran. Bertujuan agar ke depannya bisa dimanfaatkan ulang.

3. Peserta didik

Diharapkan peserta didik bisa menanamkan nilai karakter yang ada di sekolah ke dalam kehidupan bermasyarakat, agar lebih bisa meningkatkan keaktifan dan dapat meningkatkan hasil yang maksimal. Hal ini bertujuan agar dapat membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun rumah.

4. Peneliti

Peneliti berharap dalam penelitian selanjutnya yang akan diteliti mengenai penerapan metode *role playing* dalam penanaman nilai karakter siswa, diharapkan penelitian tersebut menggali lebih dalam lagi dan menemukan data maupun fakta baru yang lebih banyak dan mendalam