

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENANAMKAN KARAKTER SOPAN SANTUN SISWA

Hatijah¹

Hefi Rusnita Dewi, S. P., M.Pd²

Anindita Trinura Novitasari, M.Pd³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

STKIP PGRI Bangkalan

atijahbaru@gmail.com

hefirusnitadewi@stkippgri-bkl.ac.id

aninditatrinnura2015@gmail.com

Abstrack

The role playing method is a way of presenting a lesson material or subject matter by showing a situation, events experienced by people, and behavior in social relationships.

This study aimed to determine how effective the role-playing method with the aid of audiovisual media is to instill the character of students' courtesy. This type of research was descriptive quantitative. The instruments used in this study were questionnaires and observation sheets.

The results of this study are described as follows: (1) Self-assessment of politeness before and after being given treatment has increased, seen from the analysis of the effectiveness that the learning method using the role-playing method is effective for instilling the character of politeness in students, as evidenced by the Gain value being on the effective criteria with a value of 79.13 while the N-Gain showed an increase in self-assessment of manners with a value of 0.79 in the high category. (2) student response questionnaires were in the positive category with an average value of 3.03. (3) the observation of student activities was in the poor category with an average value of 40.25. (4) the implementation of the RPP was in the very well implemented category with an average value of 4.3. So it can be concluded that learning using the role-playing method assisted by audiovisual media is effective for instilling the character of students' courtesy

Key words: *effectiveness of role playing method, audiovisual media, polite character.*

Abstrak

Metode bermain peran adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan metode bermain peran berbantuan media audiovisual untuk menanamkan karakter sopan santun siswa. Jenis jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar observasi.

Hasil dari penelitian ini di deskripsikan sebagai berikut: (1) Penilaian diri sikap sopan santun sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan, dilihat dari analisis keefektifan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran efektif untuk menanamkan karakter sopan santun siswa, terbukti dari nilai Gain berada pada kriteria efektif dengan nilai 79,13 sedangkan N-Gain menunjukkan peningkatan penilaian diri sikap sopan santun dengan nilai 0,79 berada pada kategori tinggi. (2) angket respon siswa berada pada kategori cenderung positif dengan nilai rata-rata 3,03. (3) observasi aktivitas siswa berada pada kategori kurang baik dengan nilai rata-rata 40,25. (4) keterlaksanaan RPP berada pada kategori terlaksana sangat baik

dengan nilai rata-rata 4,3. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual efektif untuk menanamkan karakter sopan santun siswa.

Kata kunci: Efektivitas metode bermain peran, media audiovisual, karakter sopan santun.

I. Pendahuluan

Dunia Pendidikan sangat penting dalam upaya pembentukan karakter siswa, selain ditugaskan untuk mencerdaskan siswa, guru juga ditugaskan untuk membimbing para siswa untuk berbuat sesuai dengan norma, nilai, budaya yang berlaku dimasyarakat. Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk pribadi manusia, memperbaiki masyarakat dan membangun bangsa yang beradab. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter tentu diperlukan sebuah pendidikan, salah satunya adalah pendidikan karakter.

Salah satu sikap yang ditanamkan melalui pendidikan karakter adalah sikap sopan santun. Zuriah (2007) mengemukakan sopan santun adalah sikap dan perilaku yang tertib sesuai dengan adat istiadat atau norma-norma yang berlaku di dalam masyarakat. Namun pada kenyataannya, dalam beberapa tahun terakhir ini budaya sopan santun khususnya di sekolah mengalami penurunan. Hal ini dapat dilihat dari generasi muda atau remaja yang cenderung kehilangan etika sopan santun terhadap teman sebayanya yang lebih tua maupun kepada gurunya (Zuriah, 2007)

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Negeri Baipajung 1 Tanah Merah banyak ditemui siswa yang sikap sopan santunnya perlu mendapatkan perhatian khusus dari gurunya, khususnya siswa kelas IVB. Beberapa peserta didik masih ada yang tidak mendengarkan guru saat menjelaskan, suka main sendiri disaat pembelajaran dimulai, tidak mengucapkan salam ketika berjumpa dengan guru atau teman, tutur katanya kurang sopan, tidak mendengarkan jika diberi nasehat dan ada juga sebagian anak yang mengikuti apa yang guru katakan, karena setiap karakter anak itu berbeda-beda

Untuk memecahkan permasalahan yang terjadi saat ini tentu banyak hal yang dapat dilakukan. Salah satunya melalui penelitian yang kami lakukan. Dalam penelitian ini kami ingin memberikan sedikit gambaran yang menurut kami penting dari sekian kemungkinan menanamkan karakter sopan santun yaitu ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode atau media sebagai strategi pembelajaran sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Metode yang digunakan untuk menanamkan karakter sopan santun salah satunya yaitu metode bermain peran berbantuan media audiovisual.

Metode bermain peran berbantuan media audiovisual merupakan metode yang tepat untuk penanaman karakter siswa. Penanaman karakter dengan bermain peran akan lebih optimal apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Peneliti memilih metode bermain peran berbantuan media audiovisual untuk penanaman karakter sopan santun. Hal ini dikarenakan media audiovisual tidak hanya dapat dilihat atau didengar saja, tetapi media ini dapat dilihat dan didengar siswa secara langsung sehingga lebih mudah menirukan peran yang ada di dalam video tersebut. Berdasarkan pada permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode Bermain Peran Berbantuan Media Audiovisual untuk Menanamkan Karakter Sopan Santun Siswa”.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, Penelitian kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini dimana peneliti berusaha menggambarkan, menjelaskan dan menginterpretasikan peristiwa atau kejadian sesuai apa adanya (fakta). Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelaksanaan metode bermain peran berbantuan media audiovisual untuk menanamkan karakter sopan santun siswa.

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Baipajung 1 Tanah Merah pada tanggal 3 sampai 4 juni 2022.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IVB semester II dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual.

Angket penilaian diri sikap sopan santun siswa digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perilaku siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual.

2. Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh informasi lebih tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual.

Selain itu lembar observasi ini juga digunakan untuk memperoleh informasi lebih tentang keterlaksanaan pembelajaran untuk mengukur kepraktisan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) ditinjau dari tingkat keterlaksanaan pembelajaran.

D. Intrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Angket
2. Lembar observasi

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2014) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (generalisasi).

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat suatu alat ukur/instrumen seorang peneliti dikatakan valid jika pernyataan angket mampu mengukur apa yang diinginkan. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang ini dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien alpha > 0,60. Mencari reliabilitas internal yaitu dengan menganalisis reliabilitas alat ukur adari satu kali pengukuran, rumus yang digunakan adalah alpha sebagai berikut, (Riduwan M, 2013).

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_x = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian skor tiap butir

σ_t^2 = Varian total

Jika instrumen itu valid, dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) sebagai berikut: (Riduwan M., 2013)

Tabel 3. 12
Interpretasi Nilai (r)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup Tinggi
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah (tak berkorelasi)

Sumber: (Riduwan M., 2013)

III. Hasil dan Pembahasan

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah dengan membagikan beberapa instrumen berupa angket dan lembar observasi kepada responden. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah membagikan lembar penilaian diri sikap sopan santun (*pretest*) sebagai langkah awal untuk mengetahui sikap sopan santun siswa selanjutnya adalah menerapkan metode bermain peran berbantuan media audiovisual dan memberikan lembar observasi kepada observer untuk menilai aktivitas siswa dan keterlaksanaan RPP setelah itu memberikan lembar angket respon siswa kepada responden

untuk mengetahui respon atau tanggapan mereka mengenai penerapan metode yang digunakan, langkah yang terakhir adalah memberikan lembar angket penilaian diri sikap sopan santun (*posttest*) untuk mengetahui ada tidaknya sikap sopan santun siswa setelah diterapkan metode bermain peran berbantuan media audiovisual.

A. Hasil angket penilaian diri sikap sopan santun

1. Angket penilaian diri sikap sopan santun (*pretest*)

Analisis hasil belajar afektif perilaku berkarakter siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{\text{skor total}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan tabel 4.2 hasil angket penilaian diri sikap sopan santun siswa (*pretest*) memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{1392}{24} = 58,40$$

Jadi nilai rata-rata pada hasil angket penilaian diri sebelum diberi perlakuan mendapatkan skor rata-rata 58,40

2. Angket penilaian diri sikap sopan santun (*posttest*)

Analisis hasil belajar afektif perilaku berkarakter siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{\text{skor total}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan tabel 4.3 hasil angket penilaian diri sikap sopan santun siswa (*posttest*) memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{1675}{24} = 69,79$$

Jadi nilai rata-rata pada hasil angket penilaian diri setelah diberi perlakuan mendapatkan skor rata-rata 69,79

Perbandingan Hasil Angket Penilaian Diri Sikap Sopan Santun Sebelum dan Sesudah diberi Perlakuan (*Pretest-Posttest*)

Nama	L/K	Pre	Post	Post - Pre	Skor Max	N Gain Score	N Gain
Responden 1	P	57	71	14	43	0,325581395	32,5581
Responden 2	L	50	71	21	22	0,954545455	95,4545
Responden 3	L	45	70	25	27	0,925925926	92,5926
Responden 4	P	60	69	9	12	0,75	75
Responden 5	P	63	69	6	9	0,666666667	66,6667
Responden 6	P	53	70	17	19	0,894736842	89,4737
Responden 7	L	59	67	8	13	0,615384615	61,5385

Responden 8	P	62	72	10	10	1	100
Responden 9	P	67	69	2	5	0,4	40
Responden 10	L	63	72	9	9	1	100
Responden 11	P	58	70	12	14	0,857142857	85,7143
Responden 12	L	50	68	18	22	0,818181818	81,8182
Responden 13	L	61	68	7	11	0,636363636	63,6364
Responden 14	L	57	68	11	15	0,733333333	73,3333
Responden 15	P	59	70	11	13	0,846153846	84,6154
Responden 16	P	62	72	10	10	1	100
Responden 17	P	57	71	14	15	0,933333333	93,3333
Responden 18	L	61	72	11	11	1	100
Responden 19	P	62	70	8	10	0,8	80
Responden 20	P	49	70	21	23	0,913043478	91,3043
Responden 21	P	53	69	16	19	0,842105263	84,2105
Responden 22	P	58	70	12	14	0,857142857	85,7143
Responden 23	P	63	68	5	9	0,555555556	55,5556
Responden 24	L	63	69	6	9	0,666666667	66,6667
JUMLAH		58,41	69,79	11,382576	13,590909	0,791327648	79,1328

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil angket penilaian diri sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan berupa penerapan metode bermain peran pada saat pembelajaran. Hasil rata-rata *pretest* sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 58,41 sedangkan hasil rata-rata *posttes* mendapatkan nilai rata-rata 69,79. Dilihat dari analisis keefektivan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran efektif untuk menanamkan karakter sopan santun siswa, terbukti dari nilai *Gain* berada pada kriteria efektif dengan nilai 79,13 sedangkan *N-Gain* menunjukkan peningkatan penilaian diri sikap sopan santun dengan nilai 0,79 berada pada kategori tinggi.

B. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dibagikan kepada responden untuk mengetahui respon siswa tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual, yang terdiri dari 13 pernyataan dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Skor akhir dari angket respon siswa diuraikan sebagai berikut:

Σ pernyataan : 13

Σ pernyataan positif : 10

Σ pernyataan negatif : 3

Skor positif minimal : $10 \times 3 = 30$

Skor positif maksimal : $10 \times 4 = 40$

Skor negatif minimal : $3 \times 2 = 6$

Skor negatif maksimal : $3 \times 1 = 3$

Skor rata-rata minimal : $\frac{30+6}{2} = 18$

Skor rata-rata maksimal : $\frac{40+3}{2} = 21,5$

Skor akhir : $\frac{21,5+18}{13} = \frac{39,5}{13} = 3,03$ (*cenderung positif*)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual berada pada kategori cenderung positif dengan nilai rata-rata 3,03, dengan demikian secara deskriptif kriteria keefektivan terpenuhi.

C. Aktivitas Siswa

Rekapitulasi Hasil Analisis Data Skor Observasi Aktivitas Siswa

No	Pengamat	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Pengamat 1	83	87
2	Pengamat 2	79	85
	Jumlah	162	172
	Rata-rata	39	41,5
	Jumlah	167	
	Nilai rata-rata	83,5	
	Kategori Penilaian	Baik	

$$\bar{x} \frac{\Sigma A}{P} = \frac{167}{2} = 83,5 \text{ (Baik)}$$

berdasarkan tabel diatas aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapatkan rata-rata keseluruhan aspek yang di amati sebesar 83,5 berada pada kategori baik

D. Keterlaksanaan RPP

Data Hasil Rekapitulasi Pengamat Keterlaksanaan RPP

No	Aspek yang diamati	Skor		\bar{x}	Kategori
		P1	P2		
I	Kegiatan Awal				
	1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
	2) Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa Bersama	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik

3)	Guru menanyakan kehadiran peserta didik	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
4)	Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Terlaksana Baik
5)	Guru menyampaikan kepada peserta didik materi yang akan diberikan yaitu keunikan daerah tempat tinggalku	2	3	$\frac{5}{2} = 2,5$	Terlaksana Cukup Baik
6)	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Terlaksana Baik
7)	Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok	2	3	$\frac{5}{2} = 2,5$	Terlaksana Cukup Baik

No	Aspek yang diamati	Skor		\bar{x}	Kategori
		P1	P2		
II Kegiatan Inti					
1)	Guru menyampaikan materi keunikan daerah tempat tinggalku dengan bantuan media audiovisual berupa video pembelajaran	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Terlaksana Baik
2)	Peserta didik mengamati video pembelajaran tentang materi keunikan daerah tempat tinggalku	2	3	$\frac{5}{2} = 2,5$	Terlaksana Cukup Baik
3)	Peserta didik bertanya atau berpendapat terkait isi video pembelajaran	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Terlaksana Baik
4)	Guru membagi beberapa kelompok untuk berdiskusi	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
5)	Peserta didik berkumpul dengan teman kelompoknya yang sudah ditetapkan oleh guru	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
6)	Peserta didik berdiskusi terkait isi video untuk diperagakan didepan kelas	2	3	$\frac{5}{2} = 2,5$	Terlaksana Cukup Baik
7)	Kelompok yang sudah dibentuk untuk maju ke depan kelas untuk memperagakan perilaku sama seperti yang ada didalam video pembelajaran	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Terlaksana Baik
8)	Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
9)	Kelompok lain mengamati, bertanya dan memberikan	2	2	$\frac{5}{2} = 2,5$	Terlaksana Cukup baik

	tanggapan kepada kelompok yang maju				
	10) Guru merefleksikan semua kelompok yang sudah meragakan seperti didalam video	4	3	$\frac{7}{2} = 3,5$	Terlaksana Baik
No	Aspek yang diamati	Skor		\bar{x}	Kategori
		P1	P2		
III	Kegiatan Penutup				
	1) Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah disampaikan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Terlaksana Baik
	2) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengakhiri dengan salam	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
IV	Pengelolaan waktu				
V	Suasana Kelas				
	1) Siswa antusias	3	4	$\frac{7}{2} = 3,5$	Terlaksana Baik
	2) Guru antusias	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Terlaksana Sangat Baik
	Jumlah	92			
	Rata-rata	$\frac{92}{21} = 4,3$			Terlaksana Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas data hasil rekapitulasi pengamat keterlaksanaan RPP pertemuan pertama sesuai dengan penilaian 2 pengamat dapat diketahui bahwa keterlaksanaan RPP pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual rata-rata keseluruhan aspek yang di amati sebesar 4,3 dan berada pada kategori terlaksana sangat baik.

E. Hasil Validitas Dan Reliabilitas

1. Hasil Validasi

Hasil Validasi Manual Oleh Ahli

No	Instrumen Penelitian	Skor		Rata-Rata	Kriteria
		Validator	Validator		
		1	2		
1	Angket penilaian diri	5	3,6	4,3	Sangat Sahih
2	Angket respon siswa	4,6	4,3	4,45	Sangat Sahih
3	Observasi aktivitas siswa	5	3,6	4,3	Sangat Sahih

4	Observasi keterlaksanaan RPP	5	3,6	4,3	Sangat Sahih
Jumlah		4,9	3,7	4,3	Sangat Sahih

Berdasarkan uraian diatas uji validitas yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan guru kelas IV memperoleh hasil rata-rata 4,3 dengan kriteria sangat baik.

2. Uji Reliabilitas

Hasil Pengujian Reliabilitas Intrumen Penelitian

No	Instrumen	Angka Alpha	Hasil
1	Angket penilaian diri sikap sopan santun	0,28054	Reliabel
2	Angket respon siswa	0,773184	Reliabel

Berdasarkan uraian diatas uji reliabilitas yang dilakukan perhitungan secara manual menggunakan rumus Cronbach alpha memperoleh hasil yang reliabel karena setiap instrumen yang diuji coba mendapatkan koefisien alpha $> 0,60$.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, efektivitas metode bermain peran berbantuan media audiovisual untuk menanamkan karakter sopan santun siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penilaian diri sikap sopan santun sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan, dilihat dari analisis keefektivan bahawa metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran efektif untuk menanamkan karakter sopan santun siswa, terbukti dari nilai Gain berada pada kriteria efektif dengan nilai 79,13 sedangkan N-Gain menunjukkan peningkatan penilaian diri sikap sopan santun dengan nilai 0,79 berada pada kategori tinggi.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual berada dalam kategori cenderung positif dengan nilai rata-rata 3,03 dapat dinyatakan efektif.
3. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 83,5 dinyatakan efektif.
4. Keterlaksanaan RPP pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual berdasarkan 2 pengamat dan 2 pertemuan dalam penelitian ini berada pada kriteria terlaksana sangat baik dengan nilai rata-rata 4,3 pada pertemuan pertama dan 4,6 pada pertemuan kedua.

Berdasarkan 4 kriteria keefektivan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran berbantuan media audiovisual efektif untuk menanamkan karakter sopan santun siswa.

Saran

1. Bagi Guru

Memberi pengetahuan dan masukan kepada semua guru supaya didalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, salah satunya penggunaan metode bermain peran.

2. Bagi Sekolah

Proses Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran perlu dikembangkan dan didukung dengan penyediaan berbagai sarana yang menunjang seperti ruang khusus untuk berlatih sehingga kualitas siswa dan sekolah dapat terus ditingkatkan.

3. Bagi Peneliti

Dalam penggunaan metode bermain peran skenario harus digunakan terlebih dahulu oleh guru dan menyediakan waktu lebih banyak agar siswa lebih memahami dan dapat berlatih lebih maksimal sesuai pernyang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Q. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids*, 1(2), 41–48.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.

Debi, R. (2017). Penanaman karakter sopan santun oleh guru PKn di SMA. *Pendidikan Kewarganegaraan*, 1, 181–190.

Fahrudin, F., & Utami, R. D. (2018). Penanaman karakter sopan santun di sdn ngabeyan 03 kartasura tahun ajaran 2017/2018. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

Furqon, H. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka, 12.

Kamal, M. (2013). *Penggunaan Metode Role Playing berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 16–17.

Ma, H. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia.

Masruroh, S. (2018). Peran Guru Dalam dalam menanamkan karakter sopan santun dan disiplin di SD Negeri 02 Kuripan. *Siti Masruroh, FKIP UMP*, 2018. 1–6.

Oetomo, H. (2012). *Pedoman dasar pendidikan budi pekerti*. Jakarta: PT. Presatasi Pustakaraya.

Peran, B., Anak, P., Dini, U., Tk, D. I., & Jumiang, A. (2019). PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI DI TK ADIRASA JUMIANG Qurratul Aini. 01(02), 41–48.

Pringgadini, H., & Risminawati, M. P. (2018). Penanaman Karakter Sopan Santun Melalui Program 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

Psi, R. E. S. (n.d.). Efektivitas Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di SMK Negei 1 Masohi. *PSIKOLOGI KONSELING*, 8(1).

Rianto, H. (2015). PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN EWARGANEGARAAN MEMBANGUN GENERASI CERDAS DAN BERKARAKTER. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 14–21.

Sugiyono, P. (2011). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Suleiman, A. H. (1981). *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Gramedia.

Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).

YUSUF, N. I. U. (n.d.). KEEFEKTIFAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI PAJJAIANG KECAMATAN BIRINGKANAYA KOTA MAKASSAR.

Zaini, H. (2009). Strategi pembelajaran aktif implementasi dan kendalanya di dalam kelas. *Seminar Nasional VI Pendidikan Biologi FKIP UNS 2009*.

Zuriah, N., & Yustianti, F. (2007). Pendidikan moral & budi pekerti dalam perspektif perubahan: mengagas platform pendidikan budi pekerti secara kontekstual dan futuristik. Bumi Aksara.