

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Definisi Metode Pembelajaran *Role Playing*

Secara etimologi susunan kata dari metode pembelajaran adalah tersusun melalui kata metode serta pembelajaran. Oleh sebab itu untuk memahami makna dari metode pembelajaran perlu juga dipahami mengenai metode pembelajaran. Asal dari kata metode sesungguhnya yakni melalui dua kata *meta dan hodos*. *Meta* berarti "melalui" dan *hodos* berarti "jalan" jadi makna dari metode ini adalah sebagai jalan maupun cara wajib untuk dilalui demi mewujudkan tujuan yang ditargetkan. Definisi metode sesuai dengan KBBI yaitu sebuah cara yang digunakan dalam melakukan pengajaran supaya relevan terhadap apa yang ditargetkan sehingga pelaksanaan suatu kegiatan dapat dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.³

Pembelajaran secara etimologi berasal dari kata "ajar" dalam bahasa Indonesia yang berarti memberikan petunjuk atau bimbingan kepada seseorang agar dapat memahami atau melaksanakan sesuatu, kata "belajar" merupakan bentuk yang menunjukkan suatu proses pengetahuan atau keterampilan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Jadi dapat di artikan jika metode pembelajaran adalah sebagai pendekatan yang dipergunakan guru dalam

³Nasional Pendiikan Departemen, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Balai Pustaka, 2007).

menjelaskan materi terhadap siswa yang bertujuan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif.⁴

Wina Sanjaya menyampaikan jika metode pembelajaran merupakan sebuah teknik yang fungsinya untuk menerapkan sebuah susunan rencana yang sudah dibuat pada aktivitas nyata agar bisa merealisasikan tujuan dengan optimal, dijelaskan oleh Abdurrahman Ginting yakni merupakan sebuah pola maupun cara khusus pada pemanfaatan prinsip dasar pendidikan dan sumber daya yang ada hubungannya terhadap proses pembelajaran siswa, menurut Sofan Amri menjelaskan jika metode pembelajaran merupakan cara yang difungsikan untuk menjelaskan ilmu kepada siswa lewat aktivitas belajar di rumah, di kampus ataupun di sekolah, serta dijelaskan oleh Ridwan Abdullah Sani adalah sebagai tahap operasional untuk strategi pembelajaran yang dipilih supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah sebagai metode dalam belajar dari aspek pembelajaran secara kelompok maupun individu. Fungsi dari metode ini mendorong siswa untuk memperoleh arti bagi diri sendiri maupun kelompok sehingga menolong siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui kelompok.⁵ Metode *role playing* diumumkan *George Shaftel* pada pemahamannya mengenai *role playing* yang

⁴Prastawati Tri Titik and Mulyono Rahmat, 'Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana', *Jurnal Ilmiah*, 9 (2023), p. 380.

⁵ Miftahul, Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, 2014., p.5.

mendorong siswa memberi ekspresi perasaan dan memberikan arahan tentang kesadaran serta terlibat melalui masalah kehidupan

Role Playing akan mendorong siswa untuk memberikan ekspresi perasaan dan menyadari keterlibatan secara langsung melalui keadaan masalah atau suatu kegiatan yang dimana individu berpura-pura menjadi karakter lain dalam situasi tertentu, kegiatan ini sering digunakan dalam konteks pelatihan dan pendidikan supaya siswa terbantu dalam memahami peran, sikap dan perilaku dalam situasi sosial yang berbeda melalui bermain peran siswa bisa mengeksplorasi emosi serta interaksi sosial dengan cara yang lebih mendalam dan menyenangkan. Djamarah menyebut metode *role playing* sebagai cara memberikan peran dalam kehidupan nyata melalui pertunjukan peran sehingga menjadi bahan evaluasi untuk menilai pelajaran dalam mengembangkan peran tersebut. Maka, dari itu dapat dikatakan jika metode *role playing* merupakan teknik untuk belajar melalui penugasan terhadap siswa dalam memerankan karakter pada suatu masalah dalam cerita sederhana.⁶

3. Langkah-langkah *role playing*

Langkah-langkah untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing*, diantaranya:

- a. Persiapan. Guru harus memperkenalkan siswa terhadap masalah maupun kasus yang relevan terhadap pembelajaran yang sedang

⁶ Arleni, Tagiran, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 033 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Uki', 5 (2016), p. 103.

berlangsung, munculnya kasus atau permasalahan bisa berasal dari bayangan siswa. Contohnya yaitu guru menyiapkan cerita untuk dibacakan di luar kelas dan pada saat memperlihatkan teks masalah itu guru melakukan diskusi dan berhenti membaca tentang masalah cerita itu sehingga siswa seluruhnya bisa mengetik dengan jelas masalahnya. Lalu guru memberikan pertanyaan terhadap siswa tentang masalah itu.

- b. Setelah itu, guru akan memilih pemeran drama atau guru serta siswa berdiskusi mengenai permainan serta menunjuk siswa yang memiliki posisi untuk memainkan peran tersebut, sebelum menentukan permainan guru bisa memilih satu siswa yang cocok misalnya apabila Siswa memiliki kemampuan peningkatan belajar dalam ranah kognitif tidak jauh dari karakter metode *role playing*.
- c. Menunjuk siswa sebagai pengamat. Selain memilih peran seorang guru harus memilih siswa yang lain untuk menjadi pengamat, pengamat dipersiapkan dengan baik dan terlibat dalam cerita yang dimainkan yang bertujuan agar siswa dapat menghayati dan serta mengalami peran yang dimainkan.
- d. Guru dan siswa berdiskusi *role playing* dalam evaluasi saat belajar peserta didik diajak dalam memainkan peran sambil belajar dengan metode ini materi akan mudah dimengerti oleh siswa.
- e. Memainkan peran. Ketika semua tahapan selesai selanjutnya ialah memainkan peran masing-masing karakter pada awal mulanya siswa

akan mengalami kebingungan saat memainkan peran atau bisa juga tidak relevan tetapi guru harus tetap mengawasi dan mengarahkan siswa tersebut.⁷

- f. Saling berbagi pengalaman serta saling menjabarkan apa yang menjadi kesimpulan, diantaranya adalah mereka saling membagi pengalaman tentang peran yang sudah dijalani yang bertujuan supaya mereka memperoleh hal yang begitu berharga. Saat sudah terjadi interaksi sosial antara teman di kelas serta sebagai bahan untuk mengetahui pengalaman peserta didik lainnya.⁸
- g. Evaluasi *role playing*
 - 1) Kelebihan
 - a) Bisa menyampaikan pembelajaran dengan kesan yang kuat dan tahan lama terhadap ingatan di diri anak.
 - b) Menjadikan siswa kreatif dan inisiatif.
 - c) Meningkatkan semangat dan gairah optimis pada siswa dan menguatkan kebersamaan serta kerjasama.
 - d) Membuat siswa mungkin langsung terjun memerankan hal yang akan dibahas pada pembelajaran.
 - e) Siswa terbiasa menerima serta membagi tugas dengan orang lain.

⁷Munasih, *Monograf Metode Pembelajaran Bermain Peran* (DOTPLUS Publisher).

⁸ Rahayu Nataline Claudia and Naqiyah Najlatun, 'Studi Kepustakaan Teknik Role Playing Untuk Komunikasi Interpersonal Peserta Didik', *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11.3 (2022), p. 107 <<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>>.

- f) Melakukan pembinaan bahasa lisan siswa sehingga orang lain menjadi lebih mudah untuk mengerti apa yang disampaikan.⁹
 - g) Guru bisa melakukan evaluasi pada pemahaman setiap siswa lewat observasi yang dilakukan sewaktu permainan dilaksanakan.
- 2) Kelemahan
- a) Membutuhkan waktu lama maupun persiapan.
 - b) Siswa yang tidak memainkan peran menjadi kurang aktif.
 - c) Membutuhkan ruangan yang cukup luas apabila menggunakan ruangan yang sempit maka tidak akan bebas.
 - d) Metode ini tidak akan efektif jika guru tidak lebih kreatif
 - e) Murid yang pemalu akan lebih sulit untuk memainkan peran tersebut.¹⁰
 - f) Sebagian besar siswa merasa malu jika ditunjuk oleh guru untuk memerankan sebuah peran tertentu pada permainan itu.
 - g) Jika terdapat kegagalan dalam melaksanakan permainan akhirnya hal ini tidak sekedar hanya memberi kesan yang tidak baik, tetapi juga memberikan pengertian pada saat itu tidak tercapai sebuah tujuan dari pembelajaran yang dilakukan.

⁹Handayani Trisni, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah MSDM', Jurnal Utilitas, 3 (2017), p. 4.

¹⁰Adini Sri Ayni Nur, Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS, ed. by Ravida Fazaur (DOTPLUS Publisher, 2021).

- h) Tidak seluruh materi pembelajaran bisa memanfaatkan metode *role playing*.¹¹

4. Manfaat Role Playing

Pada pembelajaran *role playing* ini bermanfaat begitu penting untuk siswa dalam pembentukan karakter kegiatan siswa, peserta didik akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran melalui *role playing* sehingga hal ini peserta seakan-akan berada dalam dunia nyata. Berbagai manfaat nyata dari metode *role playing* diantaranya yakni untuk membantu mengembangkan kemampuan secara individu maupun kelompok agar siswa mampu menyelesaikan masalah.

Berikut beberapa manfaat dari metode *role playing* dalam pembelajaran:

- a. Siswa menjadi terbantu pada pengembangan kemampuan dirinya untuk mengatasi permasalahan penggunaan metode *role playing*.
- b. Aktivitas pembelajaran menjadi terbantu supaya pelaksanaan bisa dijalankan melalui teknik yang paling bagus.
- c. Menjadikan mudah untuk menyusun, menguji dan menemukan data yang dibutuhkan menjadi usaha untuk pengembangan karakter kristiani dari siswa.
- d. Menjadikan pembelajaran berjalannya jadi lebih mudah supaya memperoleh hasil optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat sesuai dengan harapan untuk mencapai pembelajaran.

¹¹ Chadijah Siti, 'Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Bahasa Indonesia', *Al-Amar*, 4.2 (2023), p. 170 <<https://ojs-steialamar.org/index.php/JSS/article/download/194/148>>.

5. Tujuan Metode Role Playing

Setelah berbicara mengenai beberapa bagian *role playing* point selanjutnya ialah berbicara mengenai tujuan *role playing*. Tujuan dari metode ini yaitu supaya siswa terlatih untuk menghayati dan terampil pada peran di dalam permainan serta memupuk rasa kerjasama yang bisa diimplementasikan di kehidupan bermasyarakat dan sosial serta juga memupuk keahlian untuk menuntaskan sebuah permasalahan.¹² Adapun tujuan lain dari *role playing* untuk mendramatisasikan serta menunjukkan ungkapan, tingkah laku dan gerak-gerik dari individu di lingkungan sosial. Tujuan dari *role playing* tidak sekedar hanya untuk itu tetapi juga untuk memperoleh pengalaman belajar dengan metode bermain peran, yang mampu melatih kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.¹³

Selain itu metode pembelajaran *role playing* juga memiliki tujuan yaitu supaya siswa terbantu agar bisa mengetahui arti diri pada kehidupan sosial dan mendapatkan solusi dari permasalahan melalui adanya kerjasama. Pada intinya melalui siswa belajar dengan bermain peran yang memanfaatkan beragam konsep peran, mengerti akan adanya berbagai peran yang berbeda serta berpikir tentang perilaku orang lain dan dirinya sendiri. Berbagai tujuan lain dari *role*

¹² Nuryati and others, 'Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home', *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), p. 141 <<https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/view/9845>>.

¹³ Maulidiyah Yuli, Mubarak Khusni, and Rahmawati Ery, 'Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Besar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas IV SD', *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8.1 (2022), p. 608, doi:10.36312/jime.v8i1.2754/<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>.

model yaitu diantaranya adalah siswa bisa belajar untuk membagi tanggung jawab, menghargai serta menghayati perasaan dari orang yang lainnya, pada situasi kelompok belajar untuk mengambil keputusan dengan spontan serta memberikan dorongan kelas untuk memecahkan masalah dengan cara berpikir yang keras.¹⁴ Tidak hanya sampai disitu tujuan *role playing* lebih luas yakni siswa mengalami suatu peristiwa yang benar-benar terjadi, dan merasakannya secara mendalam dengan mempertimbangkan emosi, pikiran dan pengalaman pribadi. Memahami penyebab dan akibat suatu peristiwa, membentuk konsep diri yang mandiri dengan mengembangkan pemahaman tentang identitas, nilai, keyakinan, dan penerimaan diri serta membimbing peserta didik dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kritis, analitis, komunikasi, dan kehidupan sosial.¹⁵

B. Pendidikan Karakter Kristiani

1. Definisi Pendidikan Karakter

¹⁴ Christy Enrica Vanessa and others, 'Pemanfaatan Media Komik Digital Dengan Model Role Playing Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.12 (2023), p. 1651 <<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>>.

¹⁵ Habsy All Bakhrudin and others, 'Application of Role Playing Techniques in the Context Of Group Coaching', *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1.3 (2024), p. 231 <<https://altinriset.com/journal/index.php/jkpp>>.

Arti dari pendidikan karakter adalah sebuah tahap pembelajaran dengan tujuan pengembangan etika dan nilai moral di diri seseorang, sehingga terbentuk pribadi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, jujur dan berperilaku baik pada kehidupan nyata. Pada lingkup pendidikan karakter yaitu dilakukan melalui integritas nilai-nilai positif dalam kegiatan belajar mengajar, keteladanan guru, serta kebiasaan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan budaya bangsa. Tujuan utamanya ialah menciptakan generasi yang tidak sekedar cerdas dari segi intelektual, namun juga secara emosional dan moral memiliki kekuatan dan keunggulan. Dengan demikian, pendidikan karakter adalah sebagai dasar utama dalam menumbuhkan masyarakat beradab, martabat dan berkelanjutan.¹⁶

2. Dinamika Pendidikan Karakter

Pembentukan karakter di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa factor yang bersifat multidimensi, mulai dari budaya, agama dan sistem pendidikan hingga mempengaruhi globalisasi adapun factor utama dari pendidikan di Indonesia adalah. Faktor Budaya, budaya adalah dasar “yang tidak tertulis” dalam pendidikan karakter budaya mengajarkan nilai-nilai baik melalui kebiasaan, bahasa dan tradisi hidup sehari-hari. Budaya berperan penting dalam membentuk karakter seseorang terutama di Indonesia yang memiliki berbagai tradisi, adat dan nilai-nilai yang lokal, budaya bukan hanya warisan melainkan “sekolah alami” yang mengajarkan cara hidup, bersikap dan berinteraksi dengan

¹⁶ Sudrajat Ajat, 'Mengapa Pendidikan Karakter', *Pendidikan Karakter*, 2 (2011), p. 48.

orang lain. Adapun tantangannya adalah menjaga budaya agar tetap relevan pada zaman sekarang ini dan mengambil hal-hal yang positif dari perkembangan baru, jika berhasil Indonesia akan memperoleh generasi yang cerdas dan berkarakter luhur yang kuat¹⁷.

Faktor dari keluarga, keluarga menjadi cermin utama bagi anak dalam memahami kehidupan, setiap tindakan atau reaksi emosional anggota keluarga yang terekam dalam memori anak lalu secara perlahan membentuk kepribadiannya. Misalnya ketika seorang ibu bersabar mendengar cerita anaknya di bullying maka anak itu belajar tentang empati. Interaksi sehari-hari dalam keluarga mengajarkan hal yang tidak tertulis dalam buku pelajaran, cara orang tua yang saling membantu dan berbaik hati akan menjadi pelajaran hidup yang nyata bagi anak. Di Indonesia, nilai-nilai seperti menghormati yang lebih tua, menjaga perkataan dan mengutamakan kebersamaan sering kali ditanamkan melalui kebiasaan kecil di rumah namun pengaruh keluarga tidak selalu positif ketika anak tumbuh dalam lingkungan kekerasan menjadi cara menyelesaikan masalah atau kebohongan dianggap biasa maka karakter mereka terbentuk sesuai dengan pola tersebut.¹⁸

3. Definisi Pendidikan Karakter Kristiani

Pendidikan karakter kristiani adalah proses pembentukan moral, dan spiritual seseorang berdasarkan dengan ajaran Yesus Kristus. Secara etimologi

¹⁷Pandapotan Sihar, 'Dinamika Pendidikan Karakter Dalam Kajian Budaya Dan Psikologi Pendidikan', *Pendidikan Karakter*, 2, p. 274.

¹⁸Licktona, 'Peran Keluarga Dalam Pendidikan Karakter Anak', *Jurnal Pendidikan Moral*, 2 (2019), p. 4.

asalnya adalah pada bahasa Yunani yakni *charessein* dengan definisi mengukur. Dalam konteks agama Kristen karakter mengarah pada sifat-sifat, ciri-ciri dan perilaku yang mencerminkan tentang ajaran agama Kristen, pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan teologis, tetapi pada transformasi hidup yang selaras dengan kehendak Allah. Secara terminologis, karakter adalah kemampuan dalam merespon kondisi melalui tindakan moral yang baik. Karakter sendiri ini tersusun pada tiga aspek yang saling berhubungan diantaranya adalah perilaku moral, perasaan dan pengetahuan moral seperti yang diuraikan oleh Thomas Lickona sebagaimana yang dikutip oleh Dalmeri.¹⁹

4. Unsur-unsur karakter kristiani

Unsur-unsur karakter kristiani sangat penting untuk diketahui. Adapun unsur-unsur karakter kristiani yaitu integritas, dan kelahiran baru.

a. Integritas

Integrasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan pada iman Kristen. Kondisi ini memperlihatkan jika integritas tidak sekedar menjadi aspek tambahan dalam kehidupan Kristen, tetapi merupakan komponen yang membentuk karakter kristiani. Seseorang yang memiliki integritas yang tinggi menampilkan karakter seperti jujur, tanggung jawab, kerendahan hati, disiplin, sabar. Adanya integritas seseorang dalam hal ini guru pendidikan agama Kristen memiliki

¹⁹ Dalmeri, 'Pendidikan Untuk Mengembangkan Karakter', Jurnal Al-Ulun, 14 (2014), pp. 271-72.

dampak yang signifikansi bagi murid-muridnya dan terinspirasi untuk menerapkan integritas yang sama dalam hidupnya.²⁰

b. Kelahiran baru.

Kelahiran baru adalah perubahan yang signifikan dalam aspek pikiran, perasaan, dan kehendak individu, yang dibawa Roh Kudus. ini mencakup pengalaman kelahiran baru sebagai titik awal perubahan yang tidak baik, yang merupakan syarat mutlak untuk masuk dalam kerajaan Allah. Kelahiran baru ini menunjukkan bahwa seseorang telah menerima kasih karunia dari Tuhan dan telah diperbarui oleh Roh Kudus.

5. Tujuan Pembentukan Karakter Kristiani

Tujuan karakter kristiani meliputi pembangunan karakter yang kuat dan konsisten bagi personal dan masyarakat, dengan acuan terhadap prinsip serta nilai Kristen. Adapun tujuan dari karakter kristiani yang dimaksud adalah

- a. Membangun kemajuan seseorang karena karakter kristiani penting untuk kemajuan manusia, baik secara personal ataupun secara kolektif. Karakter kristiani penting karena mencakup pengembangan kepribadian, kesadaran diri, dan kemampuan untuk menjalankan perintah Tuhan dalam kehidupan sehari-hari.

²⁰ Marthen Mau, 'Pentingnya Integritas Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membimbing Kepribadian Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1.2 (2020), pp. 116–45.

- b. Mengatasi masalah sosial. Karakter kristiani bertujuan menyelesaikan masalah sosial yang muncul seperti kejahatan, kebencian, toleransi, rasa tidak hormat, terorisme dan ketidakadilan. Ini meliputi upaya untuk menciptakan lingkungan yang lebih damai dan adil. Adanya karakter kristiani yang dipahami oleh setiap orang untuk meminimalisir melakukan segala tindakan yang menyimpang dari karakter kristiani.
 - c. Karakter kristiani dapat dibangun dan dibentuk melalui lembaga keluarga Kristen yang bertujuan untuk membangun karakter kristiani yang kuat. Hal ini mencakup pengajaran nilai-nilai kristiani dan praktik-praktik spiritual yang sesuai.²¹
6. Indikator Karakter Kristiani
- a. Kejujuran

Kejujuran merupakan sikap yang sulit untuk didapatkan, diperlukan penanaman nilai kejujuran karena menjadi pembentukan pribadi mandiri dan sikap moral yang baik bagi siswa. Oleh karena itu sikap kejujuran perlu ditanamkan baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Perilaku jujur dapat menjadi pondasi siswa agar menjadi pribadi yang lebih baik, dengan sikap kejujuran yang melekat pada siswa akan menimbulkan rasa percaya diri, bertanggung jawab dan disiplin. Karena karakter jujur berbeda dengan karakter yang

²¹ Stevanus Kalis, 'Tujuh Kebijakan Utama Untuk Membangun Karakter Kristiani Anak', *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 1.1 (2018), pp. 79-95.

lain, karakter jujur bersumber dari hati sedangkan karakter yang lain bersumber dari jiwa.²²

Apabila seorang guru sudah menanamkan sifat jujur kepada siswa sejak dini, maka suatu saat nanti siswa tidak akan lupa dengan karakter jujur yang telah di bentuk sejak dini. Namun saat ini sikap kejujuran sangat sulit ditemukan di dalam dunia pendidikan, nilai kejujuran tidak lagi menjadi pegangan hidup tetapi menjadi alat untuk memperjuangkan berbagai kepentingan pribadi. Dengan kata lain, kejujuran yang seharusnya menjadi nilai etis yang mewarnai kehidupan sehari-hari telah menjadi tereduksi menjadi pemanis bibir dalam lingkungan sekolah, namun tindakan dan perilaku ini jauh dari nilai-nilai kejujuran.

b. Tanggung Jawab

Karakter tanggung jawab merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kepribadian individu. Tanggung jawab diartikan sebagai kesadaran dan kemampuan seseorang untuk melaksanakan kewajiban dan tugas yang diembannya, serta menanggung konsekuensi dari tindakan yang diambil. Menurut KBBI, tanggung jawab adalah kondisi di mana individu memiliki kewajiban untuk menanggung segala sesuatu yang menjadi beban. Dalam konteks sosial karakter ini

²² Mulyati, Mega Hidayanti, and Haryanto Muhsin, 'Pengaruh Keteladanan Guru Dan Orang Tua Terhadap Sikap Kejujuran Siswa SMK Klaten', *Jurnal Cindekia*, 2.14 (2020), pp. 183–95.

sangat diperlukan untuk menciptakan hubungan yang saling percaya dan menghargai antara individu dengan orang lain.

c. Mengasihi Sesama

Mengasihi sesama adalah salah satu nilai moral yang fundamental dalam interaksi sosial. Mengasihi sesama berarti menunjukkan perhatian empati, dan kasih sayang kepada orang lain tanpa memandang latar belakang, status, atau perbedaan yang ada. Karakter ini mencerminkan sikap saling menghargai dan mendukung, yang sangat penting dalam membangun hubungan yang harmonis dalam masyarakat. Mengasihi sesama tidak hanya sebatas pada tindakan kasih sayang, tetapi juga mencakup sikap toleransi, dan keinginan untuk membantu orang lain.

d. Kerendahan Hati

Karakter kerendahan hati adalah salah satu nilai moral yang sangat penting dalam interaksi sosial dan pengembangan diri, serta kemampuan untuk menghargai orang lain tanpa merasa lebih baik. Seseorang yang memiliki karakter ini cenderung tidak sombong, dan bersedia belajar dari pengalaman serta orang lain. Kerendahan hati mencerminkan sikap rendah hati dalam menghadapi kesuksesan dan pengakuan.

C. Hubungan Metode Pembelajaran *Role Playing* dengan Pembentukan Nilai Karakter

Metode *role playing* memiliki dampak yang positif terhadap pembentukan nilai karakter siswa dengan meningkatkan kreativitas, komunikasi, disiplin, tanggung jawab, kerja keras dan kerjasama. Fungsi dari metode ini tidak sekedar menjadikan siswa terbantu dalam memahami isi dari materi pembelajaran, namun juga melatih siswa untuk menghadapi tantangan pada kehidupan yang nyata.

Role Playing bisa membuat siswa terbantu dalam memahami perspektif dari orang lain, dalam bermain siswa harus memasuki karakter yang berbeda dengan latar belakang maupun pandangan hidup yang berbeda hal ini dapat membantu mereka melihat karakter yang berbeda. Peserta didik belajar untuk memahami bahwa setiap orang memiliki tantangan dan pengalaman yang berbeda. Ada beberapa cara *role playing* dapat membantu pembentukan karakter yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan sosial

Role Playing bisa membuat siswa terbantu pada pengembangan kemampuan diantaranya adalah kerjasama dan komunikasi.

2. Mengembangkan karakter moral

Berperan sebagai karakter yang memiliki nilai-nilai moral siswa dapat memahami dan mengembangkan karakter moral yang baik.

3. Mengembangkan kemampuan berfikir yang kritis

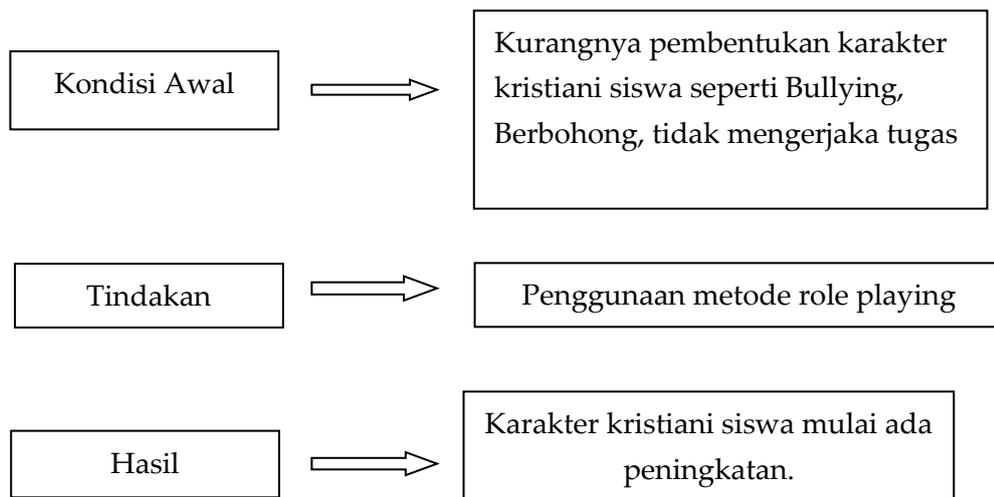
Berperan sebagai karakter yang harus menghadapi situasi yang kompleks siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir yang lebih kritis.

Dalam pembentukan karakter *role playing* dapat mengajarkan tentang nilai-nilai yang moral seperti kejujuran dan keadilan. Dan juga mengajarkan siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial dan mengembangkan karakter yang lebih positif.²³

D. Kerangka Berfikir

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui pemanfaatan aplikasi metode *role playing* merupakan hal yang baik untuk mengatasi masalah kurangnya pembentukan karakter kristiani siswa.

Kerangka berpikir ini dirangkum dalam bagan tersebut.



²³ BAMBANG SULISTYO, 'PENGEMBANGAN MORAL DAN KARAKTER SEBUAH TINJAUAN KONSEP UNTUK PEMBELAJARAN', *Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3.1 (2014), p. 4.

Bagan :1 Kerangka berpikir.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah solusi singkat untuk masalah penelitian. Jika metode pembelajaran role playing di terapkan pada proses pembelajaran pendidikan agama Kristen maka, pembentukan karakter kristiani siswa kelas IV di UPT SDN 2 Makale akan mengalami peningkatan.