

Penerapan Metode Bermain Peran Berdukungan Media Audiovisual untuk Menanamkan Sikap Sopan Santun pada Siswa Sekolah Dasar

Hefi Rusnita Dewi¹, Hatijah²

¹Prodi Pendidikan Matematika. STKIP PGRI Bangkalan

²Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. STKIP PGRI Bangkalan.

rusnitadewi69@gmail.com

hatijah69@gmail.com

Abstrak: *Application of Audiovisual Media-Enabled Role-Playing Methods to Instill An Attitude of Manners in Students sekolah dasar.* This study aims to determine the use of role-playing methods supported by audiovisual media to instill an attitude of manners in elementary school students. The role-playing method using audio-visual media is a way of presenting a topic or subject matter by showing, demonstrating or representing circumstances or events experienced by people such as or behaviors in social relationships based on learning from videos. This type of research is descriptive with quantitative. questionnaires and observation sheets The results of this study are described as follows: (1) The politeness of self-assessment before and after treatment is improved based on performance analysis with learning methods. An effective role-playing method that teaches students an attitude of manners, this is reflected in N-Gain, self-assessment of manners attitude increased by 0.79 in the high category. (2) Student response results in general are in the category of tending to be positive with an average of 2.69. (3) Student activity from the average of all aspects observed was 83.5 was in the good category (4) the implementation of P encana P implementation P was in the category of very well carried out with an average score of 4.3. It can be concluded that learning through role-playing methods supported by audiovisual media is effective inteaching the manners of elementary school students.

Keywords: *role-playing, visual audio, manners*

Abstrak: *Penerapan Metode Bermain Peran Berdukungan Media Audiovisual untuk Menanamkan Sikap Sopan Santun pada Siswa sekolah dasar.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran berdukungan media audiovisual untuk menanamkan sikap sopan santun pada siswa Sekolah Dasar. Metode bermain peran dengan menggunakan media audio visual adalah suatu cara penyajian topik atau pokok pelajaran dengan cara mempertunjukkan, memperagakan atau merepresentasikan keadaan atau peristiwa yang dialami orang seperti atau perilaku dalam hubungan sosial berdasarkan pembelajaran dari video. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan kuantitatif. kuesioner dan lembar observasi Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut: (1) Kesantunan penilaian diri sebelum dan sesudah perlakuan ditingkatkan berdasarkan analisis unjuk kerja dengan metode pembelajaran. Metode bermain peran efektif yang mengajarkan siswa sikap sopan santun, hal ini tercermin pada N-Gain, penilaian diri sikap sopan santun meningkat sebesar 0,79 pada kategori tinggi. (2) Hasil respon siswa secara umum termasuk kategori cenderung positif dengan rata-rata 2,69. (3) Aktivitas siswa dari rata-rata semua aspek yang diamati adalah 83,5 berada pada kategori baik (4) keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berada pada kategori terlaksana sangat baik dengan nilai rata-rata 4,3. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode bermain peran berdukungan media audiovisual efektif dalam mengajarkan sikap sopan santun siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: *bermain peran, audio visual, sopan santun*

PENDAHULUAN

Informasi yang diterima oleh khalayak umum mempengaruhi perspektif, gaya hidup dan budaya di wilayah tersebut

masyarakat tertentu (Cahyono, 2016). Di sisi

lain, teknologi komunikasi juga memiliki dampak negatif, misalnya teknologi informasi dan komunikasi yang ada banyak digunakan

untuk perilaku menyimpang seperti menyontek saat ujian, mendownload situs porno atau mengunduh gambar atau video porno yang dapat menghasilkan kualitas yang buruk bagi moral umat (Guru & Pati, 2018). Esensi perilaku yang baik dikaburkan oleh faktor yang memudahkan mengakses kecenderungan perilaku menyimpang masyarakat di belahan dunia lain, yang tentunya berdampak negatif terhadap perkembangan karakter siswa di sekolah (Komariah & Adilansyah, 2018).

Sikap terpuji yang dipelajari melalui pelatihan karakter adalah sopan santun (Chairilsyah, 2016). Akhlak yang baik adalah sikap dan perilaku yang sesuai dengan adat atau norma yang berlaku di masyarakat (Maharani, 2014). Pada kenyataannya, budaya kesantunan telah menurun dalam beberapa tahun terakhir, terutama di sekolah (Risthantri & Sudrajat, 2015). Banyak generasi muda saat ini yang cenderung kehilangan etika sopan santun kepada teman sebaya dan guru yang lebih tua (Tuhuteru, 2022). Pembinaan karakter termediasi tidak berhenti pada pertumbuhan ilmu pengetahuan, tetapi bagaimana mereka dapat menghayati dan menerapkan ilmu yang telah diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari (Mannan, 2017). Lembaga pendidikan di Indonesia tidak hanya perlu menghasilkan lulusan yang memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga siswa yang memiliki kecerdasan

religius (Hidayat, 2015). Orang yang sangat cerdas bisa menjadi tidak berguna atau bahkan berbahaya bagi masyarakat jika karakternya lemah (Wiguna & Sunariyadi, 2021). Kesopanan yang buruk adalah salah satu penyebab kurangnya pembentukan karakter (Zulkhairi, 2017).

Kelalaian menjaga sikap santun ini dapat berdampak negatif bagi perkembangan peserta didik dalam kebudayaan bangsa Indonesia yang dikenal sebagai bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan kehidupan yang beradab (Budiutomo, 2014). Masalah dalam dunia pendidikan saat ini tidak hanya masalah akademik, tetapi juga masalah etika dan moral (Hudiarini, 2017). Pengajaran nilai-nilai moral di kalangan siswa harus dilakukan dengan cara yang berbeda-beda dengan memilih metode atau alat pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa (Hasibuan, 2013).

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain peran (Inten, 2017). Menggunakan metode bermain peran di kelas dapat membantu anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena bermain peran memberi anak perasaan langsung menjadi tokoh dalam sebuah cerita (Maghfiroh et al., 2020). Metode bermain peran akan lebih dipahami dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai (Hermansyah et al., 2017).

Media pembelajaran yang dapat mendukung metode bermain peran, salah satunya adalah media audiovisual (Partami et al., 2013). Penggunaan media audio visual sangat penting karena dapat meningkatkan gairah belajar siswa, menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan penyampaian materi kepada guru, dan pembelajaran tidak hanya bersifat verbal sehingga siswa melakukan tidak mudah bosan (Wirdaningsih & Mardhatillah, 2016). Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran yang diharapkan membantu mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

Hal ini bermanfaat menerapkan langkah-langkah dasar dalam menentukan prosedur perkembangan pedagogis yang mendalam. Memilih dan menggunakan media sesuai penggunaan media audiovisual. Belajar di kelas bisa berguna untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar dicapai dalam bentuk informasi (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). media massa Bahan audio-visual juga dapat digunakan memotivasi siswa untuk belajar di dalam dan di luar kelas.

Siswa mengumpulkan pengalaman praktis mengamati tayangan media audiovisual itu. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Penerapan Metode Bermain Peran Berdukungan Media Audiovisual untuk Menanamkan Kesantunan Pada Siswa Sekolah Dasar berharap dapat

memberikan pemahaman kepada pembaca tentang pentingnya mendorong kesantunan siswa melalui pemilihan metode pembelajaran dan media yang tepat untuk membudayakan semangat siswa dalam keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran mengapresiasi puisi, karena selain belajar mengapresiasi puisi. Siswa juga belajar aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Sebagai suatu kegiatan, pembelajaran apresiasi puisi juga merupakan kegiatan kreatif. Kegiatan kreatif adalah suatu kegiatan mensyaratkan adanya kesadaran dan keterlibatan personal dalam suatu proses kreatif. Dalam pembelajaran apresiasi, kegiatan ini ditandai oleh adanya hal-hal berikut. Pertama, adanya keterlibatan personal secara langsung dalam memahami puisi secara intensif berulang dan berkelanjutan. Kedua, adanya pemikiran kreatif yang ditandai oleh adanya kegiatan mental dalam menghubungkan hal-hal yang ada dalam teks puisi dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki apresiator siswa. Ketiga, adanya reaksi dan respon terhadap teks puisi yang diapresiasi. Dalam proses memahami, apresiator (siswa) harus menggambarkan sesuatu yang diacu oleh kata-katanya, Menggambarkan berbagai kemungkinan makna, menghubungkan gambaran makna kata yang satu dengan yang lainnya, dan Merangkai butir gambaran

makna yang dianggap sesuai sehingga membentuk suatu pengertian tertentu. Dalam proses menghayati, apresiator (siswa) dituntut untuk melakukan dialog langsung dengan puisi yang dibaca secara intens agar apresiator (siswa) dapat menghubungkan pengetahuan, pengalaman dan perasaan yang dimiliki dengan pengetahuan, pengalaman dan perasaan yang diintensifkan oleh penyair dalam teks puisi.

Pemahaman dan penghayatan yang intens terhadap teks puisi tersebut akan menumbuhkan kenikmatan dan kesenangan. Proses dalam pembelajaran apresiasi puisi akan tumbuh jika apresiator (siswa) mampu menemukan nilai artistik (keindahan) puisi merupakan perpaduan dari kemampuan penyair dalam mengungkapkan secara imajinatif dan kreatif. Sedangkan nilai puitis dalam puisi terletak pada struktur batin puisi (tema, amanat, nada dan rasa) yang mampu mengajak emosi pembaca, memunculkan keharusan rasa sebagai akibat dari kandungan maknanya yang mengandung potensi kemanusiaan yang kuat dan mengakar.

Dalam proses menilai, apresiator (siswa) dituntut untuk dapat mereaksi dan memberikan respon terhadap bobot puisi yang dibacanya. Respon yang diberikan didasarkan atas temuannya berkaitan dengan keartistikan dan kepuhitan puisi yang

dibaca, elemen-elemen puisi, kekhasan, keunikan dan kepiawaian penyair.

Beberapa penelitian tentang apresiasi puisi yang pernah dilakukan antara lain: Adrita Mayendra (1995), berjudul “*Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Pembelajaran Apresiasi Puisi Siswa Kelas II SMAN 5 Jambi*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk melihat pengaruh pemakaian media papan tulis, *tape recorder* dan *chart* terhadap hasil pembelajaran apresiasi puisi. Metode yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen, penelitian ini menghasilkan pemakaian media dalam pembelajaran apresiasi puisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Syafril (1993), “*Pengaruh Media Pendidikan Terhadap Hasil Pembelajaran Apresiasi Puisi Siswa Kelas II SMA Negeri 1 Jambi*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *drill* terhadap hasil pembelajaran apresiasi puisi di SMA. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, analisis yang digunakan adalah analisis statistik. Penelitian ini menghasilkan, metode *drill* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran apresiasi puisi.

Berdasarkan uraian diatas dan mengingat pentingnya pembelajaran apresiasi puisi bagi siswa, maka peneliti melakukan pengkajian secara mendalam terhadap Analisis Kemampuan Mengapresiasi Puisi *Aku Karya Chairil Anwar Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Penelitian ini

bertujuan agar siswa Kelas VIII mampu mengapresiasi puisi seperti unsur fisik dan batin dalam puisi *Aku* karya Chairil Anwar serta siswamampu menarik berbagai manfaat dari mengapresiasi Sastra terutama puisi sebagai produk kehidupan yang mengandung nilai-nilai moral, sosial, filosofi, estetik, religi dan mengembangkan bakat siswa dalam hal puisi, karena siswa sangat berantusias dalam pembelajaran puisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif karena fokus penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran bagaimana metode bermain peran menggunakan media audiovisual untuk mengajarkan sopan santun kepada siswa Sekolah Dasar.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design.. Model ini tidak memiliki kelompok kontrol karena hanya menggunakan satu kelompok subjek. Pola ini dikenal sebagai pola "sebelum dan sesudah" dan memiliki struktur desain sebagai berikut: Rancangan penelitian Pretest kategori Treatment Posttest kategori Eksperimen O1 X O2 (Sugiyono, 2013). Deskripsi: O1: Pre-test (sebelum treatment) X : Perlakua O2: Post-test (setelah perawatan). Subyek penelitian ini adalah 24 siswa kelas empat Sekolah Dasar.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan obsevasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif. Formulir penilaian diri dibagikan kepada siswa untuk membantu mereka mengetahuinya. Kondisi awal sikap siswa sebelum perlakuan (pretest), jadi Pengisian lembar penilaian diri setelah perlakuan (post-test) untuk mengetahui apakah ada peningkatan atau tidak setelah penerapan perlakuan. Peningkatan sikap diukur dengan kriteria Gain Standar.

Ada 3 rentang N-score yaitu nilai di atas 0,0 dan di bawah 0,3 termasuk kriteria rendah, sedangkan nilai N-score lebih besar atau sama dengan 0,3 dan kurang atau sama dengan 0,7 termasuk kriteria sedang, dan nilai skor lebih besar dari 0,7 dan kurang atau sama dengan 1,0 termasuk kriteria tinggi (Hake, 1999).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang diperoleh, dilakukan analisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain peran berdukungan media audiovisual untuk menanamkan sikap sopan santun pada siswa sekolah dasar. Kajian ini mengkaji empat aspek, antara lain penilaian diri terhadap sikap sopan santun, respon siswa, aktivitas siswa dan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran. Penilaian sikap sopan santun disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Sikap Sopan Santun Siswa.

Nama	Pretes	Postes	N-Gain
S1	57	71	0,33
S2	50	71	0,95
S3	45	70	0,93
S4	60	69	0,75
S5	63	69	0,67
S6	53	70	0,89
S7	59	67	0,62
S8	62	72	1
S9	67	69	0,4
S10	63	72	1
S11	58	70	0,86
S12	50	68	0,82
S13	61	68	0,64
S14	57	68	0,73
S15	59	70	0,85
S16	62	72	1
S17	57	71	0,93
S18	61	72	1
S19	62	70	0,8
S20	49	70	0,91
S21	53	69	0,84
S22	58	70	0,86
S23	63	68	0,56
S24	63	69	0,67
Total	1392	1675	19,01
Rerata	58	69,79	0,79

Sumber: Hasil olahan penelitian

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil penilaian sikap sopan santun sebelum dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan setelah pemberian *treatment* berupa penerapan metode bermain peran berdukungan media audiovisual selama pembelajaran. Skor rata-rata tes pretreatment memperoleh skor rata-rata 58 sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 69,79. Dari Analisis keefektifan metode pembelajaran ini dengan metode bermain peran berdukungan media audiovisual berperan efektif dalam menanamkan sikap sopan santun siswa,

terbukti N-Gain dalam kriteria efektif menunjukkan peningkatan penilaian diri kesantunan dengan nilai 0,79 berada dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Respon Siswa

Nama	Jumlah Rerata
S 1	33
S 2	36
S 3	38
S 4	41
S 5	22
S 6	30
S 7	37
S 8	39
S 9	26
S 10	39
S 11	33
S 12	35
S 13	47
S 14	35
S 15	37
S 16	24
S 17	34
S 18	47
S 19	34
S 20	28
S 21	37
S 22	39
S 23	30
S 24	39
Total	840
Jumlah Pernyataan	13
Rerata	2,69

Sumber: Hasil olahan kuesioner

Aspek respon siswa dapat diperoleh setelah sesi pembelajaran dengan metode bermain peran didukung oleh media audiovisual melalui angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa. Aspek respon siswa dinyatakan efektif jika memenuhi kriteria minimal umumnya positif berdasarkan kriteria respon siswa dalam penelitian ini, dengan menggunakan skala peringkat berikut, rata-rata 3,5 sampai 4,0 sesuai dengan kriteria positif, 2,5 sampai

3,4 sesuai dengan kategori kecenderungan positif adalah 1,5 hingga 2,4 dalam kategori negatif dan 1,0 hingga 1,4 cenderung negatif.

Hasil penyajian dari tabel 2, dapat disimpulkan bahwa reaksi siswa terhadap pembelajaran melalui metode bermain peran yang didukung media audiovisual umumnya memiliki nilai positif rata-rata 2,69 dan dapat dinyatakan efisien.

Data aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan cara mengamati penampilan masing-masing siswa, informasi yang diterima dirangkum di akhir sesi. Saat pengamat memantau aktivitas siswa. Klasifikasi tersebut didasarkan pada empat kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Rangkuman hasil analisis data titik pengamatan kinerja melakukan penilaian siswa, dengan dua orang pengamat mengamati kinerja siswa ketika pembelajaran melalui media didukung metode bermain peran dengan didukung media audiovisual pada sesi pertama dan pada sesi kedua rata-rata semua aspek yang diamati pada 83,5 berada pada kategori baik. Hal ini memungkinkan untuk menarik kesimpulan tentang kinerja siswa ketika menggunakan metode tersebut, permainan peran yang didukung media audio visual memenuhi kriteria kinerja.

Model pembelajaran bermain peran tidak hanya mengaktifkan pikiran atau intelek untuk siswa, tetapi juga untuk fungsi seluruh tubuh. Model pembelajaran permainan peran ini dapat mendorong kegiatan dan memberikan kesempatan belajar, menerima informasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa (A. A. I. K. Dewi, 2020). Lingkungan belajar dengan menggunakan media audiovisual dalam bentuk afektif berkaitan erat dengan sikap, perasaan, menghormati dan menilai atau menghargai nilai, standar dan segala hal tentang materi yang dipelajari (H. R. Dewi, 2016).

Data hasil rekapitulasi pengamat keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara keseluruhan pada setiap pertemuan sesuai dengan penilaian dua orang pengamat dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual rata-rata keseluruhan aspek yang di amati sebesar 4,3 dan berada pada kategori terlaksana sangat baik.

PENUTUP

Kesimpulan dari 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 kesantunan dengan nilai 0,79 berada pada kategori tinggi. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual berada dalam kategori cenderung positif dengan nilai rata-rata 2,69 dapat dinyatakan efektif.. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media

audiovisual berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 83,5 dinyatakan efektif.

Saran untuk penelitian ini, pembelajaran dengan metode bermain peran didukung media audiovisual perlu dikembangkan dan ditunjang dengan penyediaan berbagai fasilitas penunjang, seperti fasilitas latihan khusus, untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Saat menggunakan skenario, dalam menerapkan metode bermain peran, guru memberikan contoh dulu dan memberikan siswa lebih banyak waktu untuk lebih memahami dan dapat berlatih secara optimal sesuai dengan peran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, A. N. (2017). *Pengaruh Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Tingkat Kenakalan Remaja di BTN Berlian Permai Kelurahan Tamangapa*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Budiutomo, T. W. (2014). Membangun Karakter Siswa Melalui Pendidikan “Ungguh Ungguh” Di Sekolah. *Academy of Education Journal*, 5(2).
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
- Chairilisyah, D. (2016). Mengajarkan Tata Cara Bertamu Kepada Anak Usia Dini (Untuk Guru Dan Orangtua). *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 5(2), 153–163.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Dewi, H. R. (2016). Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video. *PROFESIONALISME GURU DAN DOSEN DALAM*, 68.
- Fitri, R. (2019). PENDIDIKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DI KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI TK BENTENG 1 KEPULAUAN SELAYAR. *ALGAZALI INTERNATIONAL JOURNAL EDUCATIONAL RESEARCH*, 1(2).
- Guru, B. K., & Pati, G. (2018). PERMASALAHAN SISWA DI ERA DISRUPSI: GURU DAN

BUDAYA PENDIDIKAN BERBASIS BIMBINGAN DAN KONSELING. *Prosiding*, 129.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. USA.

Hasibuan, N. (2013). Kriteria pemilihan metode mengajar dalam kegiatan pembelajaran. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 37–48.

Hermansyah, A. K., Suyono, S., & Hasanah, M. (2017). Desain pembelajaran berbicara untuk mengenalkan nilai-nilai moral kemanusiaan melalui bermain peran. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 38–42

Hidayat, N. (2015). Peran dan tantangan pendidikan agama islam di era global. *El-Tarbawi*, 8(2), 131–145.

Hudiarini, S. (2017). Penyertaan etika bagi masyarakat akademik di kalangan dunia pendidikan tinggi. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(1), 1–13.

Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120

Komariah, S., & Adilansyah, N. N. (2018). PERILAKU MENYIMPANG REMAJA SEBAGAI DAMPAK DARI TERPAAN PORNOGRAFI DI DESA BAJO KECAMATAN SOROMANDI KABUPATEN BIMA. *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan*, 5(2), 85–97

Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65.

Maharani, L. (2014). Perkembangan moral pada anak. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 1(2), 93–98

Mannan, A. (2017). Pembinaan moral dalam membentuk karakter remaja (Studi kasus remaja peminum tuak di Kelurahan Suli Kecamatan Suli Kabupaten Luwu). *Aqidah-Ta: Jurnal Ilmu Aqidah*, 3(1), 59–72.

Partami, N. P. I., Raga, G., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Seririt. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).

Rahman, I., & Chan, D. M. (2016). Penerapan Metode Peta Pikiran Dalam Menulis Esai Mahasiswa Semester V Stkip Ydb Lubuk Alung. *Ta'dib*, 19(1), 97. <https://doi.org/10.31958/jt.v19i1.454>

Risthantri, P., & Sudrajat, A. (2015). Hubungan antara pola asuh orang tua dan ketaatan beribadah dengan perilaku sopan santun peserta didik. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 191–202.

**Penerapan Metode Bermain Peran Berdukungan Media Audiovisual untuk Menanamkan...
(Hefi Rusnita Dewi, Hatijah)**

- Supriadi. (2017). Penerapan Metode Bermain Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Karakter dan Kemampuan Membaca Permulaan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 174-182. doi:<https://doi.org/10.26858/jkp.v2i2.38859>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tuhuteru, L. (2022). *PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENJAWAB RESOLUSI KONFLIK*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Wiguna, I. B. A. A., & Sunariyadi, N. S. (2021). Peran Orang Tua Dalam Penumbuhkembangan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 328–341.
- Wirدانingsih, W., & Mardhatillah, M. (2016). Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Zulkhairi, T. (2017). Membumikan karakter jujur dalam pendidikan di Aceh. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 104–115.