

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT BERADAB

Iis Dwi Lestari^{*1}, Ria Kurniasari², Awaliyah Dahlani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received, 29 July 2026,

Revised, 29 July 2026,

Accepted, 31 July 2026

Keywords:

Model Pembelajaran Role-
playing
Karakter Sopan Santun
IPAS

ABSTRAK

This study was inspired by the observation that many students at SD Negeri Sukalilah still display less-than-courteous behavior. Some speak harshly to teachers, tease their peers or older students, and use inappropriate language both inside and outside the classroom. Such habits show the importance of finding effective ways to rebuild and strengthen respectfulness in daily interactions. The aim of this research was to improve students' courteous behavior through the use of the role-playing learning model in the IPAS subject, specifically on the topic "Building a Civilized Society." This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles with fourth-grade students at SD Negeri Sukalilah during the 2024/2025 academic year. Data were collected using character observation sheets, lesson implementation checklists, and character assessments. Results revealed a steady and significant improvement: from 60% in the initial measurement, to 76% in the first cycle, and 91% in the second cycle. These outcomes suggest that role-playing not only makes lessons more engaging, but also effectively helps students practice and internalize courteous behavior in meaningful, real-life contexts.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Awaliyah Dahlani,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl, Anggrek Situ No. 19 Sumedang.
Email: mylovelyagisna@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan suatu negara memiliki dampak signifikan pada kemajuan atau kemunduran, pendidikan adalah komponen vital dalam kehidupan manusia dan bagian penting dari pembangunan. Dewantara (1962: 14–15) menegaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha untuk mempromosikan perkembangan karakter, intelektual, dan fisik peserta didik secara harmonis untuk mencapai kesempurnaan hidup yang sesuai dengan perkembangan zaman”. Tujuan pendidikan adalah mendukung perkembangan optimal peserta didik sesuai dengan potensi dan nilai-nilai masyarakat. Pendidikan tentang menciptakan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan diri mereka sendiri, bukan hanya tentang menerapkan kehendak guru. Guru bertindak sebagai fasilitator, yang memudahkan peserta didik untuk tumbuh. Oleh karena itu, sekolah,

terutama sekolah dasar, sangat penting dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi rintangan hidup.

Pendidikan sekolah dasar menggunakan berbagai sumber pembelajaran, salah satunya adalah materi pelajaran. Mata pelajaran berfungsi sebagai pondasi pendidikan yang sangat baik karena tidak hanya memberikan pengetahuan dasar tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional yang penting untuk keberhasilan mereka di masa depan. IPAS adalah salah satu disiplin inti yang termasuk dalam kurikulum saat ini.

Peserta didik sering berpartisipasi dalam aktivitas kelompok dan presentasi saat mempelajari IPAS. Aktivitas ini konsisten dengan Profil Pelajar Pancasila, seperti kebebasan peserta didik saat mengerjakan tugas secara mandiri, kerja sama melalui partisipasi dalam diskusi kelompok, dan berpikir kritis saat dosen mengadakan sesi tanya jawab. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dipadukan dengan kebebasan untuk belajar dalam Kurikulum Merdeka, meningkatkan aktivitas peserta didik, kolaborasi, dan kenyamanan dalam lingkungan belajar yang santai. Ini sejalan dengan pernyataan Prianti dkk. (2022:242) bahwa “Kurikulum Merdeka memberikan pembelajaran yang lebih fleksibel, memprioritaskan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar, serta dipersonalisasi sesuai dengan tingkat peserta didik, menjadikannya lebih relevan, santai, dan menyenangkan”. Mata Pelajaran IPAS membantu peserta didik memahami dunia di sekitar mereka dengan memberikan wawasan tentang berbagai aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan alam, sejarah, budaya, dan kehidupan sosial. Selain pengetahuan dan keterampilan, mata pelajaran juga membantu dalam pembentukan karakter peserta didik. Mereka mendorong sikap seperti kerja keras, ketekunan, kerja sama, dan keberanian.

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Peran seorang guru tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membimbing peserta didik dalam mematuhi standar, nilai, dan adat masyarakat. Penilaian dalam proses pembelajaran mencakup tidak hanya kompetensi akademis tetapi juga sikap dan perilaku peserta didik, terutama dalam interaksi mereka dengan guru. Namun, banyak peserta didik yang masih tidak memahami bagaimana seharusnya mereka berinteraksi dengan guru mereka. Tidak jarang pernyataan atau tindakan mereka dianggap sebagai bentuk ketidakacuhan, meskipun seringkali dilakukan tanpa disadari (Kurniawan et al., 2019:116). Misalnya, saat bertemu dengan guru baik di dalam maupun di luar sekolah, banyak anak tidak menyapa atau mengucapkan halo, dan mereka tidak menoleh atau tersenyum. Beberapa peserta didik belum sopan saat berbicara dengan pengajar, dan mereka cenderung mengaitkan cara mereka berbicara dengan profesor dengan cara mereka berkomunikasi dengan teman sekelas (Djuwita, 2017:28).

Pengembangan karakter adalah elemen penting yang perlu diberikan prioritas utama. Peserta didik dengan moral yang kuat tidak hanya berprestasi lebih baik secara akademis, tetapi juga mengembangkan sikap dan kepribadian yang baik di masa depan terhadap masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua, guru, dan komunitas untuk mengawasi dan mengarahkan perkembangan peserta didik melalui kegiatan pengajaran moral. Tujuannya adalah agar dengan menggunakan pendekatan yang menyeluruh dan berkelanjutan, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial yang kuat, empati, dan rasa tanggung jawab selain kemampuan akademis mereka. Ini adalah atribut penting untuk menghadapi tantangan dunia yang terglobalisasi.

Sopan santun sangat penting untuk memelihara interaksi sosial yang ramah dan sopan, itu menjadi komponen penting dalam mengembangkan karakter peserta didik. Menurut beberapa ahli, sopan santun adalah manifestasi dari karakter moral yang diperoleh melalui pendidikan, pengalaman, dan teladan sosial, agama, dan parental (Marzuki, 2009:8).

Dalam Islam, etika dikenal dengan nama akhlak, yang tercermin dalam kegiatan sehari-hari (Mu'niah, 2011:104). Selain menggunakan nilai untuk mengevaluasi pengetahuan peserta didik, pendidikan di sekolah harus mendorong pengembangan karakter agar mereka dapat berperilaku dengan baik. Oleh karena itu, untuk menciptakan generasi dengan standar moral yang tinggi dan kemampuan untuk menggunakan tata krama dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan nilai moral harus dipadukan dengan pendidikan intelektual.

Penerapan sopan santun di sekolah dasar sangat penting karena, meskipun beberapa peserta didik sudah bersikap baik, banyak yang masih memerlukan arahan (Nasution D, N., 2022:37). Melalui pendidikan dan sikap mereka sehari-hari, guru berfungsi sebagai panutan. Menurut Mulyadi, A. (2023:85), mengajarkan sopan santun dan etika membantu anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang positif, menghormati orang lain, mendengarkan dengan efektif, dan mengungkapkan pikiran mereka tanpa menyebabkan kerugian. Tingkah laku ini tidak hanya menunjukkan kualitas moral tetapi juga mengurangi konflik, meningkatkan komunikasi antar individu, dan menciptakan lingkungan belajar yang damai.

Namun, dalam praktiknya, penerapan karakter sopan santun di sekolah dasar masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Sejalan dengan permasalahan di atas, SD Negeri Sukalilah memiliki masalah serupa. Beberapa peserta didik menunjukkan kerusakan moral atau kurangnya rasa hormat terhadap teman sekelas, pengajar, dan orang dewasa, menurut pengamatan, percakapan dengan guru, dan pengalaman mengajar. Ini ditunjukkan dengan praktik menggunakan bahasa kasar baik di dalam maupun di luar kelas, serta dengan mengejek teman atau senior di kelas. Sifat kesopanan ini perlu diperiksa dan diterapkan untuk menghentikan penurunan moral ini agar tidak semakin parah. Farhatilwardah et al. (Dewi, Suandi, & Martha, 2013:115) dan Candrawati et al. (2018:27) memaparkan bahwa banyak peserta didik kurang sopan, berbicara kasar, tidak ramah, sombong, mendesak, sarkastis, meremehkan sudut pandang, terlibat dalam perundungan, dan memiliki sedikit rasa hormat kepada orang tua atau guru. Situasi ini menggambarkan kemerosotan moral yang, jika dibiarkan tidak terkendali, dapat mengarah pada degradasi yang merusak etika, empati, dan kerjasama, serta menurunkan kualitas generasi dan menghambat kemajuan bangsa.

Pendidikan karakter dalam IPAS sangat penting untuk meningkatkan sikap sopan peserta didik melalui instruksi yang fleksibel dan relevan (Prianti *et al.*, 2022). Salah satu cara yang paling efektif adalah model bermain peran, yang memungkinkan peserta didik untuk memperagakan peristiwa nyata dari kehidupan sehari-hari mereka. Praktik ini dapat membantu anak-anak mengembangkan empati, kerja sama, keterampilan komunikasi, dan penghargaan terhadap orang lain. Strategi ini tidak hanya meningkatkan pembelajaran akademik tetapi juga mendukung penyerapan nilai-nilai kesopanan, yang menghasilkan perilaku positif di sekolah dan di masyarakat (Nurfauzi *et al.*, 2023; Amin *et al.*, 2022).

studi sebelumnya telah membuktikan bahwa teknik-teknik membantu peserta didik mengembangkan etika. Menurut Laesti Nurishlah et al. (2020), pendekatan bermain peran dalam kegiatan P5 dapat membantu anak-anak belajar bagaimana berinteraksi dengan efektif. Menurut Dewi dan Hatijah (2019), bermain peran dan media audiovisual membantu anak-anak mendapatkan kepercayaan diri, menghargai orang lain, dan menghindari perilaku yang tidak sopan. Amelia (2021) melaporkan hasil yang sama, mencatat perubahan yang baik dalam perilaku sopan santun peserta didik setelah menerapkan strategi ini di dalam kelas.

Mendasar studi sebelumnya, strategi peran telah berhasil dalam mengajarkan peserta didik bagaimana bersikap sopan. Metode ini meningkatkan harga diri, kemampuan untuk menghargai orang lain, dan kemampuan untuk menahan ucapan atau perilaku kasar selain mengajarkan interaksi yang sopan.

Sebagai tindak lanjut dari latar belakang tersebut, peneliti menuangkan permasalahan ini dalam sebuah penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role-Playing* Untuk

Meningkatkan Karakter Sopan Santun Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Beradab pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sukalilah Desa Cigendel Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.1. Karakter Sopan Santun

Karakter adalah kualitas sejati yang membedakan setiap orang dan mempengaruhi perilaku mereka, klaim Anik Indrawan (2020:122). Karakter dikembangkan melalui interaksi dengan lingkungan, keluarga, guru, dan proses belajar serta observasi, menurut Iswantiningtyas & Wulansari (2018:1396). Djuwita (2017:116) memandang kesopanan sebagai sikap hormat dan hangat terhadap orang lain, sedangkan Roshita (2015:691) mendefinisikannya sebagai perilaku yang mematuhi waktu, lokasi, dan konvensi untuk mendorong interaksi sosial yang berhasil.

Salah satu sifat penting yang perlu diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini adalah kesopanan. Sayangnya, seiring berjalannya waktu dan faktor lingkungan yang meningkat, sikap ini seringkali memburuk. Kurniasih dan Sani (2014:72) menyatakan bahwa berikut adalah deskripsi dari indikator-indikator kesopanan:

- a. Menghormati orang yang lebih tua. Bahasa yang santun, dan bahasa tubuh yang menghormati seperti memberi salam saat menyapa seseorang atau memberikan kursi semua dapat digunakan untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang tua. Ini membantu anak-anak memahami hierarki sosial dan menghargai pengalaman orang lain
- b. Tidak berkata kotor, kasar, atau takabur. Peserta didik diajarkan untuk menggunakan bahasa yang lembut dan tidak mengatakan hal-hal yang merendahkan, membahayakan, atau menyinggung orang lain.
- c. Tidak meludah di sembarang tempat. Ketika meludahkan di tempat yang tepat, menunjukkan bahwa tidak hanya memperhatikan kesehatan bersama, tetapi juga menghargai kenyamanan orang lain di sekitar.
- d. Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat. Hal ini mengajarkan rasa hormat, kesabaran, dan keterampilan mendengarkan yang baik.
- e. Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan. Perilaku ini cara yang sederhana namun efektif untuk menunjukkan rasa syukur. Perilaku ini juga berdampak pada peningkatan hubungan dengan orang lain, menghargai usaha mereka, dan merasa bersyukur kepada orang lain.
- f. Menerapkan 3S (salam, senyum, sapa). Perilaku ini dapat meningkatkan koneksi antarpribadi dan menunjukkan keterbukaan kepada orang lain. Selain itu, lingkungan interaksi menjadi lebih ramah dan bersahabat.
- g. Meminta izin ketika memasuki ruangan atau menggunakan barang orang lain. Meminta izin menunjukkan penghormatan terhadap privasi dan hak milik orang lain. Pendekatan ini mengajarkan batasan interpersonal dan pentingnya menghormati hak individu.
- h. Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan. Gagasan ini mendorong empati dan perhatian terhadap perasaan orang lain. Belajar untuk memahami perasaan mereka sendiri akan memudahkan mereka untuk bersikap baik kepada orang lain.

Dengan demikian, karakter yang sopan didefinisikan sebagai perilaku yang menunjukkan keramahan, kesopanan, dan rasa hormat dalam interaksi sosial. Perilaku ini dikembangkan melalui pembelajaran, faktor lingkungan, dan kebiasaan dan berfungsi sebagai panduan untuk membina hubungan sosial yang positif.

1.2. Model Pembelajaran *Role-playing*

Nurfauzi *et al.* (2023:220) menyatakan, "Model pembelajaran *role-playing* adalah model yang direkomendasikan dalam kurikulum merdeka karena melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran." Paradigma pembelajaran ini menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam menggambarkan karakter berdasarkan topik atau tema yang dibahas. Proyek ini mengharuskan peserta didik untuk tidak hanya membaca atau mendengarkan konten, tetapi juga untuk memperagakan bagian yang mereka mainkan. Peran, ketika dipersiapkan dengan baik, dapat menciptakan rasa tanggung jawab, kerja sama, penghargaan terhadap ide orang lain, dan keterampilan pengambilan keputusan kelompok. Menurut Amin *et al.* (2022:487), strategi bermain peran mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dengan memberikan peran berdasarkan materi atau peristiwa, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Aktivitas ini juga membantu peserta didik untuk mengamati, memahami, dan merespons situasi sosial. Bermain peran adalah cara yang bagus untuk menanamkan etika pada peserta didik, seperti menunjukkan rasa hormat, menggunakan bahasa yang sopan, mendengarkan lawan bicara, dan menyesuaikan perilaku dengan keadaan. Model ini tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter, yang berguna dalam situasi sehari-hari.

Menurut Cherif & Somervill (1998:3-4) Kegiatan bermain peran dapat dibagi menjadi empat tahap.

1. Persiapan dan penjelasan kegiatan oleh guru. Pada tahap pertama, Guru menciptakan skenario pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam kegiatan ini, guru membahas aturan, kemungkinan peran, dan urutan kejadian sehingga peserta didik memahami apa yang akan terjadi.
2. Persiapan peserta didik untuk kegiatan. Selanjutnya, peserta didik diorganisir menjadi kelompok dengan peran tertentu. Mereka meneliti bagian masing-masing, merencanakan pembicaraan, dan memahami skenario yang akan dimainkan.
3. Bermain peran. Pada tahapan ini, peserta didik melaksanakan skenario (memainkan peran) yang telah disiapkan. Mereka memainkan peran berdasarkan karakter dan skenario, berinteraksi dengan peserta lainnya untuk menggambarkan peristiwa dengan autentik.
4. Diskusi atau *debriefing* setelah kegiatan bermain peran. Pada tahap Terakhir, Guru dan peserta didik meninjau pengalaman bermain peran, mencatat bagian-bagian positif dan area yang perlu dikembangkan. Tahap ini juga berfungsi sebagai waktu untuk refleksi untuk menegaskan kembali cita-cita dan pelajaran yang telah dipelajari.

Model pembelajaran *role-playing* menawarkan banyak keuntungan. Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2012: 41-42), model pembelajaran ini menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, memungkinkan simulasi tanpa memerlukan lingkungan asli, membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang kompleks, mendorong interaksi, memotivasi peserta didik yang lambat

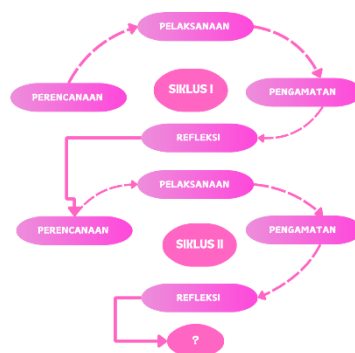
atau kurang percaya diri, dan meningkatkan pemikiran kritis. Shoimin (2018 :326) lebih lanjut menambahkan bahwa bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan diri secara bebas dan membuat keputusan, mudah diterapkan dalam berbagai situasi, memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi langsung melalui observasi, dan memberikan peserta didik kesempatan untuk mengalami peristiwa dan menarik pelajaran yang bermakna.

Model pembelajaran *role-playing* (bermain peran) menawarkan berbagai manfaat, tetapi ada beberapa kekurangan yang harus dipertimbangkan. Menurut Nurambia (2021:152), hambatan yang sering muncul mencakup waktu yang signifikan yang diperlukan untuk memahami skenario, tingkat kreativitas yang tinggi yang dibutuhkan dari guru dan peserta didik, kenyataan bahwa tidak semua mata pelajaran cocok untuk metode ini, kenyataan bahwa beberapa peserta didik merasa malu saat berakting, dan kenyataan bahwa jika pelaksanaan tidak memenuhi harapan, pembelajaran dapat menjadi tidak efektif. Oleh karena itu, guru harus memeriksa elemen-elemen ini dan merencanakan dengan cermat untuk memastikan bahwa model bermain peran dilakukan secara optimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

Sebagai hasilnya, efektivitas penerapan model pembelajaran *role-playing* sangat bergantung pada persiapan yang tepat dan kemampuan guru untuk mengawasi proses pembelajaran dengan hati-hati. Guru harus memperhatikan kesiapan peserta didik, menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan kelas, dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan di mana semua peserta didik dapat terlibat aktif tanpa merasa tertekan. Dengan organisasi dan manajemen yang hati-hati, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien, memungkinkan tujuan pendidikan baik dalam hal informasi maupun pengembangan karakter dapat tercapai dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah metode reflektif yang digunakan oleh guru di kelas mereka sendiri untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK memungkinkan guru untuk menemukan masalah di kelas dan melakukan perbaikan terus-menerus melalui siklus pembelajaran. Menurut Hopkins (Anugrah, 2019), PTK mengintegrasikan penelitian dengan aplikasi praktis untuk lebih memahami dan meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Pandiangan (2019), PTK adalah penelitian praktis yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan sistematis guru. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahapan dalam siklus PTK.



Gambar 1. Desain PTK Kelas model Kemmis & McTaggart. (Rangkuti, 2016: 221)

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap pertama dalam siklus PTK, peneliti menyusun proses pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *role-playing* untuk merencanakan kelas penelitian, menentukan materi yang akan diajarkan, menyiapkan perangkat pembelajaran, serta Menyusun lembar pengamatan dan lembar tes.

2. Pelaksanaan Tindakan

Senario yang telah direncanakan sebelumnya dilaksanakan melalui kegiatan ini. Di kelas IV SD Negeri Sukalilah Desa Cigendel Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang, model pembelajaran *role-playing* diterapkan pada materi IPAS materi “Membangun Masyarakat Beradab” untuk menentukan dan memperbaiki masalah.

3. Pengamatan Tindakan

Sepanjang pelaksanaan tindakan berlangsung, pengamatan dilakukan. Setiap detail yang relevan dicatat dan diperiksa dengan cermat oleh peneliti. Setelah diadopsinya paradigma pembelajaran peran dalam pembelajaran IPAS, data dikumpulkan melalui pengamatan untuk mengevaluasi peningkatan perilaku sopan peserta didik.

4. Refleksi Tindakan

Tahap akhir adalah penilaian terhadap tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data yang telah terkumpul. Proses refleksi dilakukan untuk mereview kembali apa yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi ini memfasilitasi perbaikan pada tindakan yang akan datang.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukalilah, Desa Cigendel, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang, dengan menerapkan model *role-playing* pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Membangun Masyarakat Beradab". Subjek penelitian terdiri dari 17 peserta didik kelas IV, yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan, dengan latar belakang yang beragam. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan non-tes, yaitu tes tertulis dan observasi. Tes tertulis untuk mengukur karakter sopan santun peserta didik, observasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran *role-playing*, serta observasi karakter sopan santun yang menjadi instrumen utama dalam penelitian ini.

Teknik analisis data ditujukan untuk mengolah data penelitian sehingga peneliti dapat mengambil Kesimpulan berdasarkan informasi yang ditemukan. Dengan pengolahan data pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengolahan Data Penilaian Karakter Sopan Santun

Hasil tes perhitungannya menggunakan rumus berikut.

a. Menentukan Ketuntasan Individual

$$KB = \frac{T}{T_t} = 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Skor Yang Diperoleh peserta didik

Tt = Jumlah Skor Total

Aqib (Panjaitan *et al.*, 2018: 241)

b. Menentukan Nilai Rata-rata Hasil Belajar

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N} \times 100$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} M &= \text{Nilai Rata-rata} \\ \Sigma X &= \text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh peserta didik} \\ \Sigma N &= \text{Jumlah peserta didik} \end{aligned}$$

Aqib (Panjaitan *et al.*, 2018: 241)

c. Menentukan Ketuntasan Belajar Klasikal

$$Tuntas Belajar Klasikal = \frac{\Sigma_{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}}{\Sigma_{\text{Jumlah Siswa}}} \times 100\%$$

Aqib (Panjaitan *et al.*, 2018: 241)

Selanjutnya, peneliti mengevaluasi kreativitas peserta didik dengan menggunakan kategori kriteria penelitian yang ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Tingkat Kreativitas peserta didik

Nilai Persentase	Kriteria
86 – 100%	Sangat Baik
76 – 85 %	Baik
60 – 75 %	Cukup Baik
55 – 59 %	Kurang
≤ 54%	Sangat Kurang

(‘Azizah, A, N dan Wardani, N, S. 2019: 198)

Hasil belajar suatu kelas dianggap tuntas apabila telah mencapai ketuntasan klasikal setiap siklus dengan persentase sebesar 80%. Sesuai dengan KKTP mata pelajaran IPAS di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, ketuntasan individual dalam penelitian ini adalah 64, sementara ketuntasan klasikal ditetapkan sebesar 80%.

Berikut adalah kriteria ketuntasan klasikal yang digunakan.

Tabel 2. Kategori Persentase Ketuntasan Klasikal

Persentase Interval	Kategori
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
60% - 69%	Kurang Baik
< 60%	Sangat Kurang Baik

Wardhani (Maesari, *et al.* 2020: 5)

d. Pengolahan Data Observasi Keterlaksanaan Model pembelajaran *Role-playing*

Rumus untuk menghitung persentase keterlaksanaan model pembelajaran menurut Nursyahrobby *et al.* (2022: 58) adalah sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\Sigma_{\text{skor hasil observasi}}}{\Sigma_{\text{skor maksimum}}} \times 100\%$$

Adapun kategori untuk menentukan persentase keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Role-playing*

Nilai Persentase	Kategori
100%	Sangat Baik
70% - 99%	Baik
40% – 69%	Cukup Baik

10% - 39%	Kurang
-----------	--------

Wardhani dan Wihardit (Silvi, 2016: 50)

e. Pengolahan Data Observasi Karakter Sopan Santun Peserta Didik

Rumus untuk menghitung persentase keterlaksanaan model pembelajaran menurut Nursyahrobby *et al.* (2022: 58) adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum_{\text{jumlah skor}}}{\sum_{\text{skor maksimum} \times \text{jumlah peserta didik}}} \times 100\%$$

Adapun kategori untuk menentukan persentase keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Role-playing*

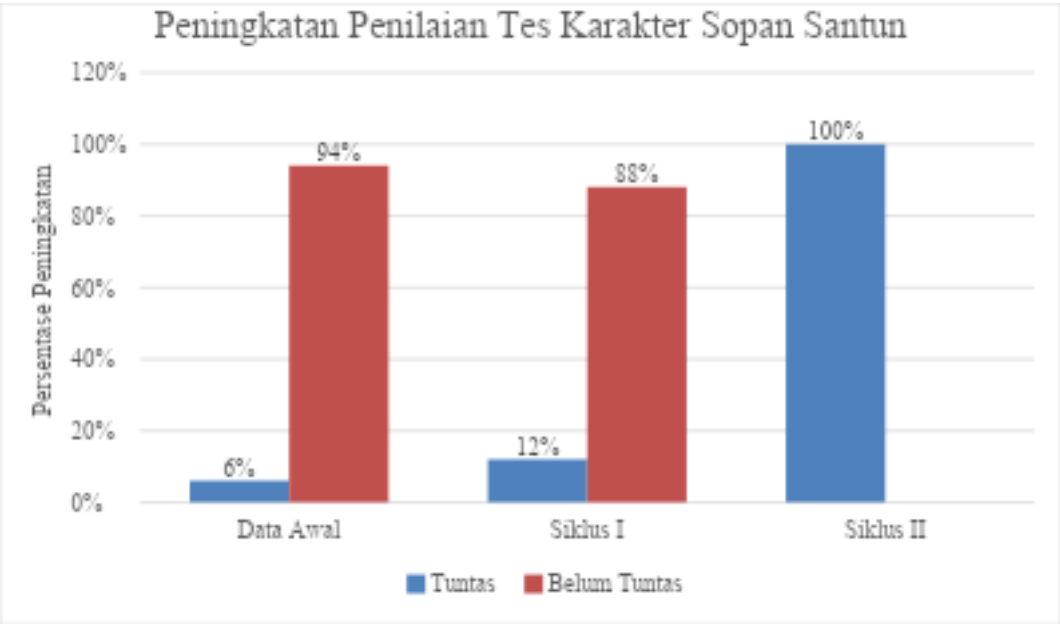
Nilai Persentase	Kategori
100%	Sangat Baik
80% - 99%	Baik
60% – 79%	Cukup Baik
10% - 59%	Kurang

Lickona, T. (2012: 12-13)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

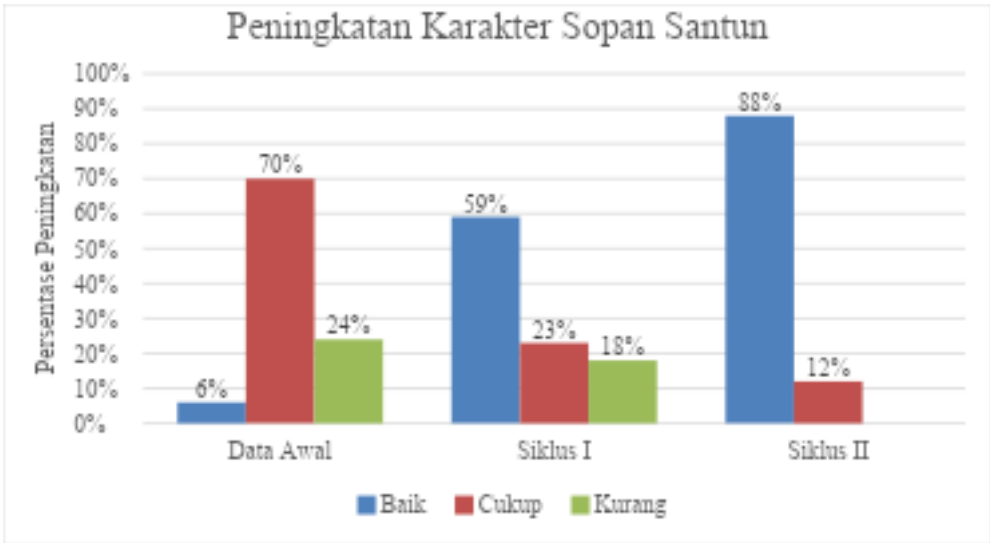
3.1. HASIL

Data mengenai hasil penilaian diperoleh melalui penilaian tes karakter sopan santun di akhir pembelajaran. Berdasarkan perhitungan, nilai data awal terendah dan tertinggi tercatat masing-masing sebesar 52 dan 65. Setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II, hasil tes penilaian karakter sopan santun peserta didik menunjukkan peningkatan, di mana nilai terendah pada siklus I tetap 53, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 79. Nilai tertinggi pada siklus I mencapai 66, dan pada siklus II meningkat menjadi 91. Perbandingan antara data awal dan hasil siklus I dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Persentase Rata-rata Data Awal, Siklus I dan Siklus II Penilaian Karakter Sopan Santun

Berdasarkan grafik di atas, persentase data awal peserta didik adalah 57%, persentase pada siklus I adalah 61%, dan persentase pada siklus II mencapai 84%. Ini menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *role-playing* pada pembelajaran IPAS.



Merujuk pada grafik di atas, karakter sopan santun peserta didik dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada data data awal sebesar 6% peserta didik dalam kategori baik, pada siklus I sebesar 59% peserta didik dalam kategori baik, kemudian pada siklus II sebesar 88% peserta didik dalam kategori baik.

Persentase untuk siklus I dan II pada setiap indikator karakter sopan santun disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Ketercapaian Indikator Karakter Soapan Santun

Indikator Karakter Sopan Santun	Persentase Siklus I	Kategori	Persentase Siklus II	Kategori
---------------------------------	---------------------	----------	----------------------	----------

Menghormati orang yang lebih tua	59%	Cukup Baik	88%	Baik
Tidak berkata kasar dan kotor	71%	Cukup Baik	100%	Sangat Baik
Tidak meludah di sembarang tempat	100%	Sangat Baik	100%	Sangat baik
Tidak menyela pembicaraan orang lain	53%	Kurang Baik	82%	Baik
Meminta izin sebelum meminjam barang orang lain	65%	Cukup Baik	100%	Sangat Baik
Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan	53%	Kurang Baik	88%	Baik
Menerapkan 3S (senyum, salam, sapa)	53%	Kurang Baik	94%	Baik
Memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan	24%	Kurang Baik	82%	Baik
Rata-rata	76%	Cukup Baik	91%	Baik

Mengacu pada tabel di atas, secara keseluruhan, persentase ketercapaian indikator karakter sopan santun pada siklus I adalah 60%, yang tergolong dalam kategori cukup baik. Sementara itu, pada siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 91%, yang termasuk dalam kategori baik.

Tabel 5. Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Role-playing* Siklus I

PD	Langkah Terlaksana	Persentase Keterlaksanaan	Keterlaksanaan
PD-1	7	58%	C
PD-2	7	58%	C
PD-3	9	75%	C
PD-4	7	58%	C
PD-5	8	67%	C
PD-6	8	67%	C
PD-7	8	67%	C
PD-8	8	67%	C
PD-9	7	58%	C
PD-10	7	58%	C
PD-11	10	83%	B
PD-12	7	58%	C
PD-13	7	58%	C
PD-14	7	58%	C
PD-15	7	58%	C
PD-16	7	58%	C
PD-17	7	58%	C
	128	63%	Cukup Baik

Keterangan :

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Dari hasil yang terdapat pada tabel, diperoleh nilai persentase keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* sebesar 63%, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua tahapan dalam model pembelajaran *role-playing* telah terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya agar model pembelajaran *role-playing* dapat dilaksanakan secara optimal.

Tabel 6. Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Role-playing* Siklus II

PD	Langkah Terlaksana	Persentase Keterlaksanaan	Keterlaksanaan
PD-1	10	83%	B
PD-2	10	83%	B
PD-3	12	100%	B
PD-4	10	83%	B
PD-5	10	83%	B
PD-6	11	91%	B
PD-7	11	91%	B
PD-8	9	75%	C
PD-9	10	83%	B
PD-10	10	83%	B
PD-11	12	100%	B
PD-12	10	83%	B
PD-13	10	83%	B
PD-14	9	75%	C
PD-15	9	75%	C
PD-16	10	83%	B
PD-17	9	75%	C
Jumlah	172	84%	Baik

Keterangan :

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Dari hasil yang terdapat pada tabel, diperoleh nilai persentase keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa semua tahapan dalam model pembelajaran *role-playing* telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan, meskipun belum sepenuhnya sempurna. Secara khusus, keberhasilan penerapan model pembelajaran *role-playing* dapat merangsang peningkatan karakter sopan santun, karena setiap tahapnya dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berempati dan berkomunikasi dengan hormat antar peserta didik.

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *role-playing* pada mata pelajaran IPAS dengan materi membangun masyarakat beradab terbukti dapat meningkatkan karakter sopan santun peserta didik. Hal ini terlihat dari observasi karakter sopan santun yang mencapai persentase sebesar 91% dengan kategori baik, serta pada keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* yang mencapai rata-rata persentase sebesar 84%, yang dikategorikan baik. Penerapan model ini mendorong peserta didik untuk meningkatkan

dalam partisipasi aktif, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berempati dan berkomunikasi dengan hormat antar peserta didik.

Setiap faktor yang terdeteksi dalam karakter kesopanan peserta didik menunjukkan kemampuan mereka untuk secara bertahap menanamkan sikap sopan. Peserta didik menunjukkan perilaku yang baik dalam menghormati orang tua, menahan diri dari penggunaan bahasa yang tidak sopan, dan mengikuti 3S (salam, senyum, dan hormat). Ciri-ciri lainnya, seperti tidak meludah sembarangan dan tidak menyela pembicaraan, diimplementasikan dengan hati-hati. Sementara itu, peserta didik dengan cermat dan tekun menanamkan praktik meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain, mengucapkan terima kasih, dan memperlakukan orang lain seperti cara mereka ingin diperlakukan. Perbaikan ini berkembang secara bertahap sebagai hasil dari kebiasaan yang dibentuk baik selama maupun di luar proses pembelajaran.

Perbaikan dalam karakter sopan santun menunjukkan bahwa model pembelajaran *role-playing* efektif untuk pembelajaran IPAS. Ini konsisten dengan temuan Nurishlah *et al.* (2020:7), yang menemukan bahwa model bermain peran bermanfaat dalam meningkatkan kesopanan melalui pengalaman langsung yang mempromosikan empati dan percakapan yang sopan. Dewi dan Hatijah (2019:110) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual sebagai model bermain peran meningkatkan sikap hormat peserta didik. Menurut Yanti *et al.* (2024:66-67), bermain peran membantu peserta didik menjadi lebih komunikatif, simpatik, dan mampu bekerja sama dalam tim. Menurut Haris (2024:4), strategi ini membantu peserta didik mengembangkan kepribadian mereka dan belajar berinteraksi dengan sopan.

Secara keseluruhan, persentase rata-rata observasi karakter sopan santun pada data awal sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Pada data awal sebesar 60% masuk kategori kurang, kemudian pada siklus I peserta didik memperoleh sebesar 76% di kategorikan cukup baik, pada siklus II peserta didik memperoleh sebesar 91% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan karakter sopan santun pada setiap siklusnya. Keseluruhan peserta didik aktif serta dapat menanamkan karakter sopan santun dengan baik secara bertahap. Sebagai kesimpulan dari hasil observasi karakter sopan santun tersebut, model pembelajaran *role-playing* berhasil meningkatkan karakter sopan santun. Model ini mengajarkan komunikasi dan pemahaman etika. Peserta didik menjadi lebih efektif dengan dukungan media interaktif, sehingga mereka menjadi lebih komunikatif dan santun.

Keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* mengalami peningkatan yang baik. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi pada setiap siklus yang menunjukkan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta kesesuaian dengan langkah-langkah model pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil tersebut dapat dilihat dari data siklus I sebesar 63%. Dimana terdapat 1 peserta didik (6%) dengan kategori baik, serta 16 peserta didik (94%) dalam kategori cukup baik. Kemudian pada siklus II diperoleh sebesar 84,3%, dimana terdapat 13 peserta didik (77%) dalam kategori baik, serta 4 peserta didik (23%) dalam kategori cukup baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* pada peserta didik di setiap siklusnya. Keseluruhan peserta didik sudah aktif serta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Peserta didik tampil efektif di setiap tahap model pembelajaran *role-playing*. Hal ini ditunjukkan oleh kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, peningkatan kepercayaan diri, dan keberanian untuk mendiskusikan serta membagikan pandangan mereka selama proses pendidikan. Penggunaan paradigma ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih autentik dan bermakna untuk memahami dan menerapkan karakter kesopanan. Peserta didik secara aktif memperkuat kebiasaan baik seperti berbicara

dengan hormat, meminta izin, dan menghormati orang lain dengan mensimulasikan situasi sosial yang penting. Hasil pengamatan juga mengungkapkan bahwa penerapan model bermain peran meningkat di setiap siklus. Model *role-playing*, menurut Amin dkk. (2022:487), memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dengan memerankan karakter dalam cerita sederhana dan memungkinkan peserta yang memiliki kemampuan berbicara di depan umum untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Menurut Nurfauzi dkk. (2023:220), model *role-playing* sangat dianjurkan dalam kurikulum merdeka karena mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Berdasarkan teori-teori ini, model *role-playing* telah terbukti berhasil meningkatkan moral peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Peningkatan pada karakter sopan santun peserta didik juga dilihat pada hasil penilaian karakter sopan santun. Penilaian karakter sopan santun pada pembelajaran IPAS materi membangun masyarakat beradab berjalan dengan sangat baik serta mengalami peningkatan secara bertahap dari data awal sampai dengan perbaikan pada siklus II. Pada dasarnya penilaian karakter sopan santun mengalami peningkatan sehingga target keberhasilan yang telah ditetapkan telah tercapai. Dapat dilihat pada data awal sebesar **57%**, terdapat 1 peserta didik (6%) dinyatakan tuntas, 16 peserta didik (94%) dinyatakan belum tuntas. Pada siklus I menunjukkan bahwa penilaian tes karakter sopan santun peserta didik naik menjadi **61%**, adapun peserta didik yang dinyatakan tuntas sebanyak 2 peserta didik (12%), peserta didik yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 15 peserta didik (23%). kemudian pada siklus II menunjukkan bahwa penilaian tes karakter sopan santun peserta didik naik menjadi **84%**, dengan seluruh peserta didik sebanyak 17 orang (100%) yang dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada penilaian tes karakter sopan santun di setiap siklusnya. Keseluruhan peserta didik aktif serta dapat menanamkan karakter sopan santun dengan baik secara bertahap.

Keseluruhan peserta didik mulai memahami informasi tentang karakter kesopanan dalam kelas pembentukan masyarakat. Ini terlihat dari kemampuan mereka untuk menjelaskan dan menunjukkan sikap sopan yang sesuai. Mata pelajaran IPAS, yang mencakup konten tentang membangun masyarakat yang beradab, telah terbukti berhasil meningkatkan kesopanan peserta didik. Menurut Silondae (Wicaksono et al., 2023:182), keterampilan sosial sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam interaksi di sekolah dan lingkungan sosial lainnya. Oleh karena itu, bahan ajar tentang membangun masyarakat yang beradab menjadi alat penting untuk menanamkan nilai dan etika dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dari berbagai sudut pandang serta berdasar pada hasil observasi dan penilaian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran bermain peran sangat membantu dalam mengembangkan perilaku sopan. Strategi ini meningkatkan keterampilan komunikasi melalui pengalaman langsung sambil secara bersamaan mengembangkan empati dan kesadaran etika. Ketika digabungkan dengan media interaktif, dampaknya semakin meningkat, membuat peserta didik lebih komunikatif dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil hipotesis tindakan yang menyatakan “Penerapan model pembelajaran *role-playing* (bermain peran) dalam pembelajaran IPAS materi membangun masyarakat beradab dapat meningkatkan karakter sopan santun pada peserta didik kelas IV SD Negeri Sukalilah Desa Cigendel Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang” diterima. Adapun besarnya peningkatan karakter sopan santun melalui penerapan model pembelajaran *role-playing* pada mata pelajaran IPAS materi membangun masyarakat beradab menunjukkan hasil yang optimal dengan kategori baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role-playing* dapat meningkatkan karakter sopan santun peserta didik Kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan materi membangun masyarakat beradab di SD Negeri Sukalilah, Desa Cigendel, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang, Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini terbukti dari data yang menunjukkan peningkatan karakter sopan santun secara keseluruhan, di mana pada data awal hanya 60% dari 17 peserta didik yang menerapkan karakter sopan santun yang ditentukan. Setelah pelaksanaan siklus I, persentase penerapan karakter sopan santun peserta didik meningkat menjadi 76%, dan setelah pelaksanaan siklus II, mencapai 91%. Selain itu, hasil keterlaksanaan model pembelajaran *role-playing* pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 63%, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,3%.

REFERENSI

- Amelia, C. R. T. (2021). "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Santun pada Siswa Sekolah Dasar *Application of Role-Play Methods to Improve Polite Behaviors in Elementary School Students*". *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, Vol. 2 (No. 2).
- Amin & Linda Yurike Susan (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Anik Indramawan. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Keluarga Bagi Perkembangan Kepribadian Anak. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*. 1(1). <https://doi.org/10.53429/j-kis.v1i1.122>.
- Aqib, Z., Chotibuddin, M. 2018. *Teori dan Aplikasi PTK (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).
- Candrawati, M., Tri, A. H., & Muhammad, K. (2018). Implementation of Discipline and Politeness Value and Their Relevancies Toward Social Attitudes of Elementary Students. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2012. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/18547/9311>
- Cherif, A. H., Verma, S., & Somervill, C. (1998). "From the Los Angeles Zoo to the Classroom: Transforming Real Cases via Role-play into Productive Learning Activities". *The American Biology Teacher*.
- Dewantara, Ki Hadjar. (1962). *Bagian I Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dewi, A. C. K. dkk. (2013). Tuturan Remaja di Kalangan Pelajar Anak Multietnis (Indonesia-asing) pada SMP Swasta Se-kecamatan Kuta, Badung: sebuah Kajian Kesantunan dalam Tindak Tutur. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2(2). <https://media.neliti.com/media/publications/206967>
- Dewi, H. R., & Hatijah, H. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berdukungan Media Audiovisual untuk Menanamkan Sikap Sopan Santun pada Siswa Sekolah Dasar. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 4(2).
- Djuwita, P. (2017). Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 10(1), 27–36. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.1.27-36>.

- Farhatilwardah, dkk. (2019). Upaya Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Xi. *Jur. Ilm. Kel. & Kons.*, 12(2), 114–125. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2019.12.2.114>.
- Hamza B. Uno. (2011). *Model pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Multi Pressindo.
- Iswantiningtyas, dkk. “Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.” *Proceedings of The ICECRS* 1, no. 3 (2018): <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1396>.
- Kristiningrum, W., Listyaningsih, M. D., & Putri, R. A. (2022). “Gambaran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Sopan Santun Mahasiswa Baru Prodi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo Tahun 2022”. *Indonesian Journal of Midwifery*, 5(2), 171-172.
- Kurniasih Imas dan Sani Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kurniawan, A. R. dkk. (2019). “Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 104–122. <https://doi.org/10.37630/jpi.v9i2.189>. [30 September 2019].
- Lestari, D. K. (2025). *Strategi Guru dalam menumbuhkan Budaya Religius pada Siswa di TK ABA Kenaji Kalasan Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Marzuki, (2009), *Prinsip Dasar Akhlak Mulia Pengantar Studi Konsep-Konsep Dasar Etika dalam Islam*. Yogyakarta, Debut Wahana Press.
- Mulyadi, A. (2025). *Pentingnya Mengajarkan Adab dan Sopan Santun kepada Siswa di Sekolah*. [Online]. Tersedia: https://www.dikasihinfo.com/pendidikan/9809520152/pentingnya-mengajarkan-adab-dan-sopan-santun-kepada-siswa-di-sekolah?utm_source=chatgpt.com#goog_rewarded . [19 Juli 2025].
- Mu’niah (2011), *Materi pendidikan agama islam untuk perguruan tinggi*, Yogya karta, Ar-Ruzz Media.
- Nasution, D. N. (2022). “Etika Sopan Santun Siswa Kelas V dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 106211 Kampung Padang”. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 37-43. <https://doi.org/10.55606/ay.v4i2.34>.
- Nurambia, N. (2021). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Role Playing Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sman 1 Labuhan Deli”. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 152. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.23751>.
- Nurfauzi, dkk. (2023) “Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka”. *Jurnal Education*, Volumen 6, No. 1, hlm. 220.
- Nurishlah, L., Subiyono, S., & Safitri, S. N. (2023). “The Urgency of Role-Playing Models in Improving the Character of Speech Manners at P5 Activities in Elementary Schools”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 814-822.
- Pandiangan, A. P. B. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa)*. Deepublish.
- Prianti, dkk. 2022. “Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas”. *Jurnal Penjamin Mutu*. 8(2), 238-244.

- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan (Edisi revisi)*. Citapustaka Media.
- Roshita, (2015). “Upaya Meningkatkan Perilaku Sopan Santun melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama”. *Jurnal pendidikan*. 105-111.
- Shoimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Silondae, D. P. (2013). “Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Suku Tolaki untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa”. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The Action Research Planner: Doing critical Participatory Action Research*. Springer.
- Sukardi. (2022). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wicaksono, M. F. (2023). *Pengaruh lingkungan dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di MTs Islamiyah Jabung Kabupaten Malang*. Malang. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Yanti, dkk. (2025). *Menulis dengan Hati Membangun Karya yang Berbicara*. Jawa Timur: Thalibul Ilmi Publishing & Education.