

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA WAYANG KARTUN TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP NILAI KARAKTER
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Pre-Eksperimen* pada Materi Kearifan Lokal Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas IV di SDN Boreas)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan
Indonesia Kampus Purwakarta

Oleh :

Dinda Nurainun Fazrin

2105957

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kartun Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar

Oleh

Dinda Nurainun Fazrin

Sebuah skripsi yang di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

Dinda Nurainun Fazrin

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotocopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Dinda Nurainun Fazrin

**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang
Kartun Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter
Peserta Didik Sekolah Dasar**

**(Penelitian *Pre-Eksperimen* pada Materi Kearifan Lokal Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas IV di SDN Boreas)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

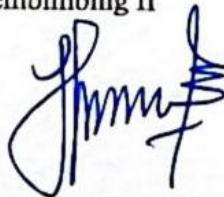
Pembimbing I



Dr. Nurdiansyah, M.Pd.

NIP. 197101232000031002

Pembimbing II



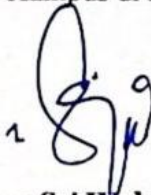
Tiara Yogiarni, S.Pd., M.Pd

NIP. 9202302119930131201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198404132010122003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Dinda Nurainun Fazrin

NIM :2105957

Pragram Studi :Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi :

”Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kartun Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar”

Dengan ini saya menyatakan bahawa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarism dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Purwakarta, 06 Mei 2025

Dinda Nurainun Fazrin

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis penjatkan kepada Allah SWT, shalwat serta salam peneliti penjatkan kepada nabi Muhammad SAW. Atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kartun Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar” dengan kelancaran dan dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan maupun pembahasan materi, hal ini dikarenakan masih terdapat banyak keterbatasan yang penulis alami. Namun, penulis berusaha untuk mempersembahkan skripsi ini dengan sebaik-baiknya agar bermanfaat untuk segala pihak.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan, arahan, serta bimbingan dan dukungan moril ataupun material dari berbagai pihak, maka dari itu dengan segala ketulusan hati yang paling dalam, peneliti mengucapkan apresiasi dengan menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag, selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, terima kasih atas kesempatan serta fasilitas yang diberikan kepada penulis untuk menjalani pendidikan di univeritas ini.
2. Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons, selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta atas dukungan dan kebijakan yang telah diberikan;
3. Ibu Dr. Suci Utami Putri, M.Pd., selaku Wakil Direktur II Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta atas kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan;
4. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan ilmu dan arahan selama masa perkuliahan;
5. Bapak Dr. Nurdiansyah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Tiara Yogiarni, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti selama proses penelitian;
7. Seluruh Dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, yang senantiasa memberikan ilmu selama sama studi.
8. Seluruh keluarga SDN Boreas, yang telah memberikan tempat izin dan dukungan kepada penulis selama proses penelitian;
9. Kedua orang tua yaitu Ibunda dan Ayahanda yang saya cintai dan sayangi terimakasih atas doa, dukungan, kasih sayang dan motivasi yang selalu diberikan demi kelancaran skripsi penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kakak tersayang dan keluarganya, yang juga memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
11. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama masa perkuliahan.
12. Anak-anak didik kelas dua yang selalu memberikan doa dan kebahagiaan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Purwakarta, 06 Mei 2025

Penulis

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA WAYANG KARTUN TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP NILAI KARAKTER
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Oleh: Dinda Nurainun Fazrin

(Penelitian *Pre-Eksperimen* pada Materi Kearifan Lokal Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas IV di SDN Boreas)

ABSTRAK

Kurangnya keterlibatan peserta didik, pembelajaran IPS yang tidak efisien, dan pemahaman peserta didik yang umumnya buruk menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap pemahaman konsep nilai karakter. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui pemahaman awal dan akhir konsep nilai karakter peserta didik yang mendapatkan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun; 2) mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun terhadap pemahaman konsep nilai karakter peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan prosedur *pre-eksperimen*. Analisis deskriptif memperlihatkan bahwa skor rata-rata sebelum perlakuan adalah 71,80 dan skor rata-rata setelah perlakuan adalah 86,80, peningkatan sejumlah 15 poin. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa: 1) pemahaman pemahaman meningkat secara signifikan antara awal dan akhir pembelajaran; 2) model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun memberikan pengaruh kepada pemahaman peserta didik terhadap nilai karakter sebesar 72,2% dan N-Gain sebesar 58,3%, yang memperlihatkan keefektifan model tersebut dalam pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap gagasan nilai-nilai karakter dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kartun.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, *Role Playing*, Wayang Kartun

**THE EFFECT OF ROLE-PLAYING LEARNING MODEL ASSISTED BY
CARTOON PUPPET MEDIA ON UNDERSTANDING THE CONCEPT OF
CHARACTER VALUES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By: Dinda Nurainun Fazrin

*(Pre-Experimental Study on Local Wisdom Material in Social Science Subjects for
Fourth-Grade Students at SDN Boreas)*

ABSTRACT

A lack of student engagement, inefficient social studies instruction, and students' generally poor comprehension all served as impetuses for this study. The problem studied in this study is the low level of students' understanding of the concept of character values. The main objectives of this study are to 1) determine the initial and final understanding of the concept of character values of students who get the application of role playing learning model assisted by cartoon puppet media; 2) determine the effect of the application of role playing learning model assisted by cartoon puppet media on understanding the concept of character values of elementary school students. This study employs a quantitative approach with a pre-experiment procedure. The descriptive analysis revealed that the average pre-treatment score was 71.80 and the average post-treatment score was 86.80, a 15-point improvement. The results demonstrated that: 1) students' understanding improved significantly between the beginning and end of the course; 2) the role-playing learning model, which made use of cartoon puppet media, had an effect on students' understanding of character value 72,2% and and N-Gain of 58.3%, demonstrating the model's efficacy in learning. These findings demonstrate that students' comprehension of the idea of character values is significantly impacted by the role-playing learning paradigm that is aided by cartoon puppet media.

Keywords: *Concept Understanding, Role-Playing, Cartoon Puppet*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoretis	5
1.4.2 Secara Praktis	5
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pemahaman Konsep	8
2.1.1 Pengertian Pemahaman Konsep	8

2.1.2 Pemahaman Konsep Nilai Karakter.....	9
2.1.3 Indikator Pemahaman Konsep.....	10
2.2 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.2.2 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.2.3 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
2.2.4 Langkah-langkah dalam Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
2.3 Wayang Kartun sebagai Media Pembelajaran.....	16
2.3.1 Pengertian Wayang.....	16
2.3.2 Pengertian Wayang Kartun.....	17
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Wayang Kartun	19
2.4 Pembelajaran IPS.....	19
2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPS.....	19
2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	20
2.5 Materi Ajar	21
2.6 Keterkaitan Model <i>Role Playing</i> dengan Pemakaian media Wayang Kartun dan Pemahaman Konsep Nilai Karakter.....	22
2.7 Penelitian Relevan.....	23
2.8 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Metode Penelitian.....	26
3.2 Partisipan	27
3.3 Populasi dan Sampel.....	27

3.3.1 Populasi.....	27
3.3.2 Sampel	28
3.3 Definisi Operasional.....	28
3.3.1 Pemahaman Konsep Nilai Karakter.....	28
3.3.2 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kartun	28
3.5 Instrumen Penelitian.....	36
3.6 Pengembangan Instrumen Penelitian	40
3.6.1 Uji Validitas.....	41
3.6.2 Uji Reliabilitas	42
3.6.3 Analisis Tingkat Kesukaran.....	44
3.6.4 Daya Pembeda	45
3.7 Prosedur Penelitian.....	46
3.7.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	46
3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	46
3.7.3 Tahap Analisis Data.....	47
3.8 Prosedur Analisis Data	47
3.8.1 Analisis Data Deskriptif	47
3.8.2 Analisis Data Inferensial.....	48
BAB IV	50
4.1 Pemahaman Awal dan Akhir Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i> Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kartun	50
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	51
4.1.2 Analisis Deskriptif Pemahaman Konsep Nilai Karakter	54
4.1.3 Analisis Inferensial Tes Pemahaman Konsep.....	55

4.1.4 Analisis Pemahaman Awal Dan Akhir Melalui Uji N-Gain.....	57
4.1.5 Interpretasi dan Pembahasan Pemahaman Awal dan Akhir dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kartun	59
4.2 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Media Wayang Kartun terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar	65
4.2.1 Analisis Pengaruh Pemahaman Konsep Melalui Uji Regresi Linear Sederhana.....	65
4.2.2 Menentukan Koefisien Determinasi.....	66
4.2.3 Interpretasi dan Pembahasan Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Wayang Kartun terhadap Pemahaman Konsep Nilai Karakter	67
BAB V	69
5.1 Simpulan.....	69
5.2 Saran	69
5.2.1 Bagi Guru.....	70
5.2.2 Bagi Peserta Didik	70
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Guru.....	29
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara Peserta Didik	30
Tabel 3. 3 Pedoman Kegiatan Belajar Mengajar Guru	31
Tabel 3. 4 Pedoman kegiatan Belajar Mengajar Peserta Didik.....	33
Tabel 3. 5 Jenis Butir Soal Tes.....	35
Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian Penelitian.....	36
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	37
Tabel 3. 8 kriteria Indeks Koefisien Korelasi	41
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Soal Tes IPAS	42
Tabel 3. 10 Interpretasi Derajat Reliabilitas	43
Tabel 3. 11 Hasil Pengujian Reliabilitas Butir Soal.....	43
Tabel 3. 12 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	44
Tabel 3. 13 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	44
Tabel 3. 14 Kriteria Indeks Daya Pembeda	45
Tabel 3. 15 Hasil Pengujian Daya Pembeda	45
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan.....	50
Tabel 4. 2 Stastistika Deskriptif Pretest dan Posttest	54
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test	57
Tabel 4. 6 Klasifikasi Penilaian N-Gain	58
Tabel 4. 7 Klasifikasi Penentuan Tingkat Keefektifan	58
Tabel 4. 8 Hasil Uji N-Gain	58
Tabel 4. 9 Hasil Peningkatan Pemahaman Per-Indikator.....	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Bagian Coeffecients	66
Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Media Wayang kartun	18
Gambar 4. 1 : Persiapan Pemeran	52
Gambar 4. 2: Pelaksanaan Simulasi	53
Gambar 4. 3 : Kelompok Pengamat	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Direktur	76
Lampiran 2 Lembar Judement Expert.....	78
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	80
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Pembimbing 1	81
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Pembimbing 2	82
Lampiran 7 Modul Ajar Pertemuan 1	83
Lampiran 8 Modul Ajar Pertemuan 2	97
Lampiran 9 Modul Ajar Pertemuan 3	111
Lampiran 10 Modul Ajar Pertemuan 4	125
Lampiran 11 Bahan Ajar Pertemuan 1 dan 2	139
Lampiran 12 Bahan Ajar Pertemuan 3 dan 4	140
Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 1	142
Lampiran 14 Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 2	144
Lampiran 15 Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 3	146
Lampiran 16 Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 4	148
Lampiran 17 Sampel Hasil Pretest.....	150
Lampiran 18 Sampel Hasil Posttest	156
Lampiran 19 Hasil Wawancara Guru.....	162
Lampiran 20 Sampel Hasil Wawancara Peserta Didik	163
Lampiran 21 Lembar Observasi Guru.....	166
Lampiran 22 Lembar Observasi Peserta Didik	174
Lampiran 23 Hasil Uji Validitas	182
Lampiran 24 Hasil Uji Reliabilitas menggunakan MS Excel 2021	183
Lampiran 25 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal menggunakan SPSS.....	183
Lampiran 26 Hasil Uji Daya Pembeda.....	184
Lampiran 27 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest	185
Lampiran 28 Hasil Statistik Deskriptif	186
Lampiran 29 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS	187
Lampiran 30 Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS.....	187

Lampiran 31 Hasil Uji Paired Sample T-Test Menggunakan SPSS	187
Lampiran 32 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Menggunakan SPSS.....	188
Lampiran 33 Hasil Uji N-Gain Menggunakan SPSS	188
Lampiran 34 Dokumentasi.....	189
Lampiran 35 Riwayat Hidup.....	193

DAFTAR PUSTAKA

- Amal, B. K. (2017). *Pembelajaran Ips Berkarakter Dan Peranannya Dalam Menghadapi Era Globalisasi Mea*.
- Amalianita, B., Eliza, R., Nurnilamsari, N., Putra, R. P., Rahmayanty, D., & Kusnaini, U. N. (2023). Peran Pendidikan Karakter Remaja Di Sekolah serta Implikasi Terhadap Layanan BK. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(2), 276–283. doi: <https://doi.org/10.29210/30033326000>
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42.
- Arifah, R. E., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan game edukasi bilomatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(6), 617–624. doi: 10.25126/jtiik.201961310
- Astamal, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2021). Pembentukan Karakter Peduli Sosial pada Siswa di SMAN 3 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 79–84.
- Astutik, M. (2020). *Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik*. universitas muhammadiyah gresik.
- Aura, I. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Upt Spf Sd Inpres Lae-Lae I Kota Makassar*. UNIVERSITAS BOSOWA. doi: <https://doi.org/10.52208/embrio.v7i2.383>
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176.
- Fadilah, M. P., Alim, W. S., Zumrudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., Elisanti, A. D., & KM, S. (2021). *Pendidikan karakter*. Agrapana Media.
- Firmansyah, E. K. (2020). *Model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan sederhana kelas IV*. Wijaya Kusuma Surabaya University.
- Gunawan, H. (2022). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasi* (Vol. 1, Nomor 1). Cv. Alfabeta.

- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Hartini, S. H. A., Naâ, M., & Alfansi, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Dengan Media Kontekstual Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 750–764. doi: <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3768>
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Islami, D. (2022). *Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter*.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 148–159. doi: <https://doi.org/10.15294/jnece.v4i2.43318>
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. doi: <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal pendidikan dasar*, 8(1), 16–17.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. doi: <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2019). *Penelitian pendidikan matematika*.
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–

1550.

- Mismiranda, O., & Mariyani, M. (2024). Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Civic Skills Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 9(2). doi: <https://doi.org/10.22219/jch.v9i2.33582>
- Nabilah, A. A., & Tirtoni, F. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 199–210. doi: <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9391>
- Nurchahyo, R. J., & Yulianto, Y. (2021). Menelusuri Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Pertunjukan Tradisional Wayang. *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 159–165. doi: 10.31294/khi.v12i2.11440
- Nurfianti, S. (2019). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Pembentukan Karakter Murid di SD Negeri 100 Palalakang Kecamatan Galaseong Kabupaten Takalar*.
- Panggabean, M., & Kurniaman, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 197–209. doi: <https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i1.1466>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190–196. doi: <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Prabandari, A. S. (2020). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 68–71.
- Purba, D. T., Simarmata, G. L., Gultom, I. A., Giawa, S. J., & Angel, S. M. (2024). Rendahnya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 107–114.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201–214. doi: <https://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. doi: <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal*

- Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 227–240. doi: <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
- Rahmawati, N. R., Fitria, S. B., Nadhifah, U., Aulianisa, N. Z., Kusuma, A., Saputra, M. R., & Mamudah, U. (2020). Wayang Kartun sebagai Media Peningkatan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, 144–150.
- Samsiyah, S., & Susanto, R. (2024). Implementasi Teknik Presentasi Melalui Pertunjukan Wayang Kulit Sebagai Peningkatan Linguistik Intelegensi Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 217–222.
- Sari, N. (2020). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 27–37. doi: <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4452>
- Sianturi, E., Sihotang, D. O., Asa'aro Laia, A. A., Hasmayni, B., Lumbanbatu, J., Lubis, R., Nadeak, R., Siahaan, T. M., Manullang, D., & Rajagukguk, J. (2020). *Bunga Rampai Ekonomi dan Pembiayaan Pendidikan*. Zifatama Jawa.
- Sofiana, N., Antika, H. A. D., & Wiranti, D. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Dengan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5330–5339.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.).
- Suhartiwi, T. (2023). *Efektifitas Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Pengenalan Pendidikan Seks Berbasis Islam Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243–249. doi: <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.417>
- Sulhan, M. (2018). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Visipena*, 9(1), 159–172. doi: <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.450>
- Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. CV Kekata Group.
- Sundari, K., & Andriana, S. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V SDIT

- An-Nadwah Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 109–116.
- Syarifah, S. (2023). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(4), 87–100.
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran IPS Sistem Daring Di Kelas IV. 3 SDN Pakujajar CBM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 76–89. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>
- Utami, R. N., Wulandari, S., Asih, W. S., & Muslimah, I. (2024). Penerapan Media Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1492–1502. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19584>
- Waruwu, F. (2024). Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Sikap Positif Terhadap Belajar Anak Di Sekolah. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11002–11008.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif: Bahasa Indonesia. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49. doi: <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>
- Wulandari, I., Handoyo, E., Yulianto, A., Sumartiningsih, S., & Fuchs, P. X. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter Siswa di Era Globalisasi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(4), 370–376. doi: <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i4.27026>
- Wulandari, R., Arumi, D. T., Mardiani, T., Wijayanto, R., Halimah, N., Yuniarti, Y., & Sukardi, R. R. (2023). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Model Role-Play Dalam Pembelajaran IPS. *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 54–60. doi: <https://doi.org/10.62672/telad.v1i1.9>