

# PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN (ADAB) DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI SEKOLAH DASAR

Mohamad Imam Taufiq\*, Dien Nurmarina Nalik Fadjar

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah 27, Jakarta Pusat, 10510, Indonesia

\*Corresponding author, email: mohamadtaufiq65@guru.sd.belajar.id

doi: 10.17977/um063.v5.i9.2025.1

## Kata kunci

Pendidikan Karakter  
Adab  
Bermain Peran  
AIK  
Sekolah Dasar

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan arus globalisasi yang pesat telah membawa dampak negatif terhadap karakter anak-anak, terutama dalam hal sopan santun (adab). Fenomena seperti berkurangnya rasa hormat terhadap orang tua, guru, dan sesama, penggunaan bahasa yang tidak santun, serta melemahnya budaya saling menghargai semakin marak ditemukan dalam keseharian anak-anak sekolah dasar. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi pembelajaran karakter yang tidak hanya bersifat teoretis, namun menyentuh ranah afektif dan psikomotorik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pendidikan karakter sopan santun berbasis AIK (Al-Islam dan Kemuhammadiyah) melalui metode bermain peran (role play) sebagai salah satu pendekatan pembelajaran aktif dan kontekstual. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas IV SD di Kabupaten Sorong. Instrumen penelitian meliputi observasi, angket sikap siswa, wawancara, dokumentasi, dan jurnal refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan meningkatkan perilaku sopan santun siswa, baik dalam aspek verbal maupun nonverbal. Siswa mulai terbiasa memberi salam, meminta izin, menggunakan bahasa sopan, serta menunjukkan sikap menghormati guru dan teman. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Integrasi nilai-nilai Islam dalam skenario bermain peran membantu siswa memahami pentingnya adab dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini juga memberikan instrumen evaluasi karakter yang terstruktur bagi guru. Dengan demikian, metode bermain peran berbasis AIK dapat dijadikan alternatif inovatif dan aplikatif dalam membentuk karakter anak sejak dini secara holistik.

## Abstract

The rapid advancement of digital technology and globalization has negatively impacted children's character development, particularly in the area of politeness (adab). A growing decline in respectful behavior toward parents, teachers, and peers, as well as the increased use of impolite language and diminished mutual respect, is evident among elementary school students. This phenomenon highlights the urgent need for innovative character education methods that not only focus on theoretical knowledge but also engage students affectively and psychomotorically. This study aims to develop a character education model for teaching politeness values based on AIK (Al-Islam and Kemuhammadiyah) through role-play as an active and contextual learning method. The research applied classroom action research (CAR) conducted in two cycles involving fourth-grade students in Sorong Regency. Data collection techniques included observation sheets, student attitude questionnaires, structured interviews, documentation, and reflective journals. The results indicate that role-play methods significantly improved students' polite behavior, both verbally and non-verbally. Students developed habits such as greeting teachers, asking permission politely, using respectful language, and demonstrating respect for others in their interactions. The learning process became more engaging, participatory, and meaningful. Integrating Islamic values into role-play scenarios helped students internalize the importance of adab in their daily

lives. Furthermore, this model provides teachers with a structured assessment tool to evaluate students' character development. In conclusion, AIK-based role-play can serve as an innovative and practical approach to building children's character holistically from an early age.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam perilaku sosial masyarakat, termasuk di kalangan anak-anak. Di satu sisi, kemajuan teknologi digital memberikan berbagai manfaat positif dalam dunia pendidikan. Namun di sisi lain, arus informasi yang tidak terfilter, serta perubahan pola komunikasi digital, telah menyebabkan pergeseran nilai-nilai luhur, termasuk nilai sopan santun (adab) pada anak-anak sekolah dasar (Rahmawati & Fauzan, 2023). Fenomena menurunnya nilai-nilai adab tampak dari perilaku anak-anak yang mulai jarang memberi salam kepada orang tua atau guru, penggunaan bahasa yang kasar atau tidak pantas dalam berinteraksi, hingga sikap individualistis yang menjauh dari nilai kebersamaan (Siregar & Ningsih, 2022).

Pendidikan karakter di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk mengatasi permasalahan ini. Dalam konteks pendidikan dasar, karakter sopan santun merupakan indikator penting dalam membentuk kepribadian anak. Sopan santun tidak hanya berkaitan dengan etika dalam berbicara atau bertindak, tetapi juga mencakup penghormatan kepada orang tua, guru, dan sesama, penggunaan bahasa yang baik, serta sikap rendah hati dalam pergaulan sosial (Ningsih & Ramadhani, 2023). Pendidikan karakter berbasis nilai adab merupakan langkah strategis dalam membangun generasi bangsa yang berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Kendati pendidikan karakter telah menjadi bagian integral dalam kurikulum, implementasinya di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Metode pembelajaran karakter yang diterapkan di sekolah dasar umumnya bersifat teoretis dan verbalistik. Guru lebih banyak memberikan ceramah atau menyampaikan materi secara konvensional, tanpa melibatkan siswa dalam pengalaman langsung yang dapat menyentuh ranah afektif dan psikomotorik mereka (Syamsuddin & Wahyuni, 2021). Akibatnya, pembelajaran karakter menjadi kurang bermakna, dan nilai-nilai sopan santun yang diajarkan tidak terinternalisasi secara optimal dalam perilaku sehari-hari siswa.

Salah satu metode yang relevan dan inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode bermain peran (role play). Bermain peran merupakan metode pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam skenario sosial tertentu. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami nilai sopan santun secara teoritis, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan langsung berbagai situasi sosial yang menuntut penerapan adab (Hidayat & Ramadhani, 2021). Menurut Bonwell dan Eison (2020), metode pembelajaran aktif seperti bermain peran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar serta membantu pengembangan keterampilan sosial dan refleksi diri.

Lebih lanjut, metode bermain peran dapat dikembangkan secara kontekstual dengan mengaitkan skenario pembelajaran pada situasi nyata yang biasa dialami siswa dalam keseharian mereka. Konsep pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) menjadikan pengalaman nyata siswa sebagai sumber utama dalam proses belajar, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna (Sani, 2020). Dengan bermain peran, siswa dapat mengasah keterampilan berbahasa yang sopan, sikap menghormati, serta keterampilan komunikasi yang sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Dalam konteks pendidikan Muhammadiyah, pembentukan karakter sopan santun menjadi lebih penting lagi mengingat adanya integrasi nilai-nilai AIK (Al-Islam dan Kemuhammadiyah) dalam kurikulum sekolah. Nilai-nilai Islami seperti menghormati orang tua, guru, teman, dan sesama manusia merupakan bagian dari implementasi akhlak karimah yang diajarkan Rasulullah SAW. Pendidikan karakter di sekolah Muhammadiyah tidak hanya bertujuan membentuk siswa yang cerdas secara akademik, namun juga unggul dalam akhlak dan adab sesuai ajaran Islam (Syamsuddin & Wahyuni, 2021). Dalam ajaran para ulama terdahulu seperti Imam Malik dan Imam Syafi'i, pendidikan adab bahkan didahulukan daripada pendidikan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menekankan praktik nilai-nilai adab secara langsung menjadi sangat relevan dalam konteks ini.

Namun demikian, dalam praktiknya, penggunaan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran karakter sopan santun di sekolah dasar masih belum optimal. Banyak guru belum memanfaatkan metode ini secara maksimal karena berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman tentang desain pembelajaran aktif, keterbatasan referensi, dan belum tersedianya instrumen evaluasi karakter yang aplikatif (Rahmawati & Fauzan, 2023). Selain itu, metode bermain peran seringkali dianggap sebagai aktivitas permainan semata tanpa ada tindak lanjut berupa refleksi dan evaluasi nilai-nilai yang dipelajari siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan model pembelajaran karakter sopan santun berbasis AIK dengan metode bermain peran yang lebih sistematis dan aplikatif. Model ini tidak hanya menyediakan skenario pembelajaran yang relevan, tetapi juga mencakup instrumen observasi untuk menilai perkembangan karakter siswa, refleksi nilai setelah pembelajaran, dan keterlibatan guru sebagai fasilitator. Pengembangan metode ini bertujuan untuk mendorong internalisasi nilai sopan santun secara menyeluruh pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode bermain peran dalam menanamkan nilai sopan santun (adab) di sekolah dasar serta mengembangkan panduan implementasi model pembelajaran berbasis AIK yang praktis digunakan oleh guru. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK), karena PTK memungkinkan guru dan peneliti untuk secara langsung memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas serta mengevaluasi efektivitas solusi yang diterapkan (Arikunto, 2020).

Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam skenario pembelajaran, metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pengalaman afektif, serta mendorong siswa menginternalisasi nilai-nilai sopan santun sebagai bagian dari kebiasaan sosial mereka sehari-hari. Inovasi pembelajaran ini juga akan menyediakan instrumen evaluasi karakter yang dapat digunakan guru untuk memantau perkembangan perilaku siswa secara objektif.

Selain memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran karakter di sekolah dasar, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam bidang pendidikan karakter Islami. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran karakter lainnya di sekolah dasar, khususnya di sekolah berbasis AIK seperti Muhammadiyah.

Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran karakter sopan santun melalui metode bermain peran tidak hanya menjawab tantangan krisis moral di era globalisasi, tetapi juga merevitalisasi nilai-nilai adab sebagai bagian integral dalam membangun karakter bangsa Indonesia yang beradab dan bermartabat.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas sekaligus meningkatkan karakter sopan santun siswa melalui metode bermain peran. Model PTK dianggap relevan karena fokus pada pemecahan masalah nyata yang dihadapi guru dalam pembelajaran sehari-hari, sekaligus melibatkan proses refleksi untuk mengukur dampak tindakan yang dilakukan (Arikunto, 2020).

Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Sorong yang dipilih secara purposive berdasarkan observasi awal mengenai rendahnya sikap sopan santun dalam interaksi sehari-hari. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode bermain peran diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan skenario yang disesuaikan dengan situasi sosial sehari-hari siswa, seperti memberi salam, meminta izin, dan berbicara kepada guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa instrumen, yaitu lembar observasi yang digunakan untuk mencatat perilaku sopan santun siswa selama proses pembelajaran, angket sikap siswa yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengukur perubahan kesadaran mereka, serta wawancara terstruktur dengan guru dan siswa guna mendalami respon

terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, dokumentasi berupa foto, video, dan jurnal refleksi guru juga digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Peningkatan sikap sopan santun siswa diukur berdasarkan perbandingan hasil observasi dan angket antar siklus. Metode ini diharapkan menghasilkan model pembelajaran karakter yang efektif, aplikatif, dan relevan bagi sekolah dasar berbasis AIK.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan metode bermain peran (role play) dalam pembelajaran karakter sopan santun (adab). Setiap siklus berlangsung selama dua minggu. Pada siklus pertama, siswa diperkenalkan konsep adab dasar dan dilibatkan dalam role play sederhana seperti memberi salam, meminta izin, dan cara berbicara kepada guru. Pada siklus kedua, skenario diperluas dengan situasi sosial yang lebih kompleks, seperti adab saat makan bersama dan bertamu.

Kegiatan role play dikombinasikan dengan sesi refleksi, di mana siswa diajak mendiskusikan makna dari perilaku yang telah diperankan. Guru berperan sebagai fasilitator sekaligus evaluator proses dan hasil pembelajaran.

#### 3.2. Hasil Observasi Perilaku Sopan Santun Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan perilaku sopan santun siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu kebiasaan memberi salam atau sapaan, penggunaan kata-kata sopan seperti “tolong”, “maaf”, dan “permisi”, sikap hormat terhadap guru maupun teman, etika saat makan, serta kepercayaan diri dalam berbicara. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dalam menumbuhkan dan memperkuat perilaku sopan santun siswa di lingkungan sekolah.

**Tabel 1. Rata-rata Skor Perilaku Sopan Santun Siswa (Skala 1–4)**

No.	Indikator Perilaku	Siklus I	Siklus II
1	Memberi salam/sapaan	2.5	3.7
2	Menggunakan kata sopan	2.3	3.5
3	Sikap hormat kepada guru/teman	2.1	3.6
4	Etika saat makan	2.4	3.4
5	Percaya diri berbicara	2.2	3.5
Rata-rata		2.3	3.5

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat adanya peningkatan signifikan pada skor rata-rata perilaku sopan santun siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus pertama, rata-rata skor hanya mencapai 2.3 yang menunjukkan bahwa perilaku sopan santun siswa masih tergolong rendah. Beberapa indikator seperti penggunaan kata sopan dan sikap hormat kepada guru/teman menunjukkan nilai terendah, yaitu 2.1 dan 2.3. Hal ini menunjukkan bahwa pada awalnya sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan ucapan sopan atau menunjukkan rasa hormat dalam interaksi sehari-hari di kelas.

Namun, setelah dilakukan intervensi pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada siklus kedua, terjadi peningkatan skor yang cukup signifikan di seluruh indikator. Skor rata-rata keseluruhan meningkat menjadi 3.5, menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah menunjukkan perilaku sopan santun yang baik dalam konteks pembelajaran. Indikator “memberi salam/sapaan” menunjukkan peningkatan paling tinggi, dari 2.5 menjadi 3.7. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa lebih mudah membiasakan diri untuk memulai interaksi sosial dengan salam atau sapaan setelah mendapatkan contoh nyata melalui aktivitas role play.

Selanjutnya, indikator penggunaan kata-kata sopan seperti “tolong”, “maaf”, dan “permisi” juga menunjukkan perbaikan dari skor 2.3 pada siklus pertama menjadi 3.5 pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya membangun pemahaman konsep adab secara kognitif, tetapi juga berhasil mendorong perubahan perilaku nyata dalam interaksi verbal

siswa. Anak-anak mulai secara spontan menggunakan kata-kata sopan dalam percakapan dengan guru maupun teman sebaya.

Sikap hormat kepada guru dan teman, yang pada awalnya mendapat skor terendah (2.1), mengalami peningkatan menjadi 3.6. Perubahan ini menunjukkan keberhasilan metode bermain peran dalam membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya menunjukkan rasa hormat dalam hubungan sosial di lingkungan sekolah. Guru sebagai figur model dalam skenario role play memberikan contoh konkret kepada siswa tentang bagaimana menunjukkan sikap hormat yang benar.

Indikator etika saat makan dan bertamu yang sebelumnya juga rendah (2.4) meningkat menjadi 3.4. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami dan mempraktikkan aturan-aturan adab dalam konteks sosial yang lebih kompleks, seperti makan bersama dan bertamu, yang disimulasikan dalam role play.

Terakhir, indikator kepercayaan diri dalam berbicara meningkat dari 2.2 menjadi 3.5. Ini menunjukkan bahwa role play juga berkontribusi dalam membangun rasa percaya diri siswa, terutama dalam menyampaikan pendapat atau berbicara di depan umum dengan cara yang santun. Hal ini diperkuat oleh observasi di lapangan yang menunjukkan siswa lebih aktif berinteraksi secara verbal selama proses role play.

Secara keseluruhan, data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang nyata dalam meningkatkan perilaku sopan santun siswa baik dalam aspek verbal maupun nonverbal. Siswa tidak hanya memahami teori sopan santun, tetapi juga membiasakan perilaku tersebut dalam interaksi sehari-hari di kelas. Proses pembelajaran berbasis pengalaman nyata membuat siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai adab yang diajarkan.

Peningkatan skor di seluruh indikator menunjukkan bahwa metode ini mampu menyentuh seluruh aspek pembelajaran karakter: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran dapat dianggap sebagai solusi inovatif dan aplikatif dalam membentuk karakter sopan santun siswa sekolah dasar.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, metode bermain peran terbukti efektif, menyenangkan, dan aplikatif dalam menanamkan nilai-nilai sopan santun pada siswa sekolah dasar, dengan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan praktik adab baik secara verbal maupun nonverbal. Melalui skenario yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya memahami konsep sopan santun, tetapi juga mulai membiasakan perilaku positif seperti memberi salam, berbicara sopan, dan menunjukkan rasa hormat dalam keseharian di sekolah. Selain berdampak positif bagi siswa, metode ini juga membantu guru dalam menilai perkembangan karakter secara lebih terstruktur dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Oleh karena itu, metode bermain peran berbasis nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah layak dijadikan solusi inovatif untuk memperkuat pendidikan karakter secara holistik di sekolah dasar.

#### Daftar Rujukan

- Ahmad, M., & Zainuddin, Z. (2020). The role of character education in shaping students' behavior: A review of literature. *Journal of Educational Studies*, 8(2), 112–124. <https://doi.org/10.5430/jes.v8n2p112>
- Alfian, H. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 45–58.
- Andayani, A. (2022). Revitalisasi metode pembelajaran aktif dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 210–220.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, L. N., & Mulyadi, A. (2023). Role-playing method for moral development of elementary students. *Journal of Character Education*, 14(2), 133–148.
- Bandura, A. (2020). *Social Learning Theory* (Revised ed.). New York: Routledge.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (2020). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report.
- Cahyono, A. N. (2020). Model pembelajaran humanistik dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 89–101.

- Daryanto. (2021). *Pendekatan Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Alfabeta.
- Edgen, P., & Kauchak, D. (2021). *Educational Psychology: Windows on Classrooms* (10th ed.). Pearson Education.
- Fadilah, S., & Kurniawan, B. (2021). Penguatan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 78–92.
- Fitria, N., & Wicaksono, H. (2022). Implementasi model pembelajaran berbasis pengalaman dalam pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 150–165.
- Hapsari, D. A., & Susilo, R. (2023). Integrating Islamic values in character education. *Journal of Islamic Education*, 15(1), 57–71.
- Hidayat, R., & Ramadhani, A. (2021). Pembelajaran bermain peran dalam menanamkan nilai karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 476–486. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i3.40125>
- Huda, N. (2023). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 34–45.
- Ismail, S. (2021). Pendidikan karakter dalam perspektif nilai-nilai Islam. *Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 120–135.
- Kolb, D. A. (2020). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press.
- Kurniawan, D., & Susanti, E. (2020). Pengaruh perkembangan teknologi terhadap perubahan karakter siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–63.
- Lestari, D., & Sukardi. (2022). Evaluasi penerapan metode role play pada pembelajaran karakter. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 88–97.
- Lubis, A. (2022). Character education through contextual learning. *Journal of Educational Research and Practice*, 10(3), 201–214.
- Mardiana, T. (2021). Pembelajaran reflektif dalam penguatan karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 145–159.
- Mulyadi, M. (2023). Islamic perspective on character building in primary schools. *International Journal of Islamic Studies*, 13(2), 101–115.
- Ningsih, R., & Ramadhani, D. (2023). Implementasi bermain peran untuk meningkatkan kesopanan siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak Bangsa*, 8(1), 55–67. <https://doi.org/10.26737/jpkab.v8i1.5012>
- Piaget, J. (2021). *Cognitive development theory* (Updated edition). London: Taylor & Francis.
- Putri, R. A. (2020). Media pembelajaran dalam pendidikan karakter. *Jurnal Media Pendidikan*, 6(2), 120–132.
- Rahmawati, R., & Fauzan, A. (2023). Strategi inovatif pembelajaran pendidikan karakter berbasis budaya sekolah. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 11(1), 89–99. <https://doi.org/10.31258/edukasi.11.1.89-99>
- Ramadhan, F., & Lubis, H. (2022). Integrasi nilai-nilai AIK dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. *Tarbiyah Islamiyah*, 6(1), 75–86.
- Riyanto, Y. (2021). *Metodologi Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa Press.
- Rosyada, D. (2020). Implementasi pendidikan karakter di sekolah Muhammadiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 55–67.
- Ruslan, M. (2021). Penguatan karakter sopan santun di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–60.
- Sagala, S. (2021). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. A. (2020). *Pembelajaran Kontekstual: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (2021). *Child Development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, L. (2023). Pengaruh metode role playing terhadap perkembangan moral anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 155–167.
- Satria, A., & Widodo, S. (2022). Evaluating students' politeness after role play. *International Journal of Character Education*, 9(3), 130–142.
- Siregar, M. Y., & Ningsih, A. S. (2022). Revitalisasi nilai adab dalam pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 145–154. <https://doi.org/10.21831/jpaud.v6i2.33567>
- Soleh, H., & Aminah, S. (2021). Pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 44–59.
- Sudirman, A. (2020). Peran guru dalam membangun karakter siswa melalui pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 215–230.
- Sukardi, D. (2023). Pembelajaran kolaboratif dalam pendidikan karakter Islami. *Journal of Character Education*, 12(2), 180–193.
- Syamsuddin, U., & Wahyuni, T. (2021). Pendidikan adab sebagai pondasi karakter bangsa: Perspektif Islam dan implementasinya di sekolah. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(2), 202–214. <https://doi.org/10.24042/tarbiyah.v5i2.25017>
- Wahyuningsih, S. (2020). Efektivitas metode role play dalam pembelajaran karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 143–155.

Wibowo, A. (2022). Character education through experiential learning method. *Journal of Education and Teaching*, 11(1), 98-111.

Yuliana, S. (2021). Manajemen pembelajaran karakter berbasis budaya sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 15(1), 65-79.