INTELEKTUAL: JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN MAHASISWA DAN AKADEMISI
Volume 2 Nomor 5
e-ISSN: 3090 – 9449 **Hlm.** 102 - 123

Penerapan Model Role Play dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Neti Herawati[1]*, Nurhaswinda[2], Putri Hana Pebriana[3]
[123] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
*Author Correspondence. Email : netiherawatia@gmail.com

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Disiplin Siswa;
Sekolah Dasar;
Model Role Play;
Pendidikan Karakter.

Abstract

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Role Play dalam pembentukan karakter disiplin siswa kelas III SDN 005 Desa Pungkat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif yang melibatkan 21 siswa sebagai subjek penelitian melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, observasi partisipatif, dan wawancara dengan guru kelas serta perwakilan siswa. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, sedangkan data wawancara dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian kedisiplinan siswa mencapai 86,19% dengan kategori sangat tinggi. Indikator ketaatan terhadap tata tertib seragam memperoleh persentase tertinggi sebesar 90,48%, diikuti disiplin waktu sebesar 88,57%, tanggung jawab dan kebersihan sebesar 83,81%, serta disiplin belajar sebesar 81,90%. Hasil observasi menunjukkan perilaku siswa yang mulai memperlihatkan ketertiban memasuki kelas, memperhatikan pembelajaran, menghargai teman, dan menjaga kebersihan lingkungan kelas. Wawancara menunjukkan respons positif guru dan siswa terhadap pembelajaran berbasis bermain peran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Role Play dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam mendukung pembentukan karakter disiplin melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Temuan ini bersifat deskriptif dan tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat.

Article Info

Keywords:

Student Discipline;
Elementary School;
Role Play Model;
Character Education

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the Role Play model in fostering disciplinary character among third-grade students at SDN 005 Desa Pungkat. The study employed a quantitative approach with a descriptive design involving 21 students selected through total sampling. Data were collected using questionnaires, participatory observation, and interviews with the classroom teacher and selected students. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while interview data were analyzed through data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings indicated that students' overall disciplinary score reached 86.19%, categorized as very high. Compliance with school uniform regulations obtained the highest percentage (90.48%), followed by time discipline (88.57%), responsibility and cleanliness (83.81%), and learning discipline (81.90%). Observations indicated that students demonstrated orderly classroom entry, attentiveness during lessons, respect for peers, and responsibility for maintaining classroom cleanliness. Interviews also revealed positive responses from the teacher and students toward role-play activities. This study concludes that the Role Play model can serve as an alternative instructional approach to support the development of disciplinary character through direct experiences and social interactions. These findings are descriptive and do not establish a causal relationship.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sebagai bekal kehidupan sosial. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan sejak dini ialah disiplin, karena berkaitan dengan kemampuan menaati aturan, menghargai hak orang lain, dan bertanggung jawab terhadap perilaku sendiri. Pembentukan karakter disiplin tidak cukup dilakukan melalui penyampaian nasihat, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memahami dan mempraktikkan perilaku positif. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara partisipatif agar nilai-nilai kedisiplinan tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga diwujudkan dalam tindakan sehari-hari.

Jaya et al. (2024) menunjukkan bahwa pembentukan disiplin siswa sekolah dasar berkaitan dengan pembiasaan menaati aturan dan ketertiban waktu. Sejalan dengan itu, Aulia dan Abidinsyah (2026) menegaskan pentingnya integrasi nilai disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan budaya sekolah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kedisiplinan bukan sekadar kepatuhan terhadap tata tertib, melainkan karakter yang terbentuk melalui proses pembelajaran, pembiasaan, dan interaksi sosial secara konsisten. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, memahami, dan merefleksikan perilaku disiplin dalam kehidupan sekolah.

Kedisiplinan peserta didik tercermin melalui kepatuhan terhadap tata tertib, ketepatan waktu, tanggung jawab, serta kemampuan menjaga perilaku selama pembelajaran. Amanda et al. (2024) mengidentifikasi pembiasaan, keteladanan, pembinaan, dan pengawasan sebagai strategi pengembangan karakter disiplin di sekolah dasar. Rijal et al. (2023) juga menjelaskan bahwa internalisasi nilai disiplin berperan dalam membangun budaya sekolah yang positif. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pembentukan disiplin membutuhkan keterlibatan lingkungan pendidikan secara berkelanjutan, termasuk melalui aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa mempraktikkan perilaku tertib dan bertanggung jawab. Sejalan dengan hal tersebut, Saputra (2024) membahas pentingnya pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar dalam konteks pendidikan multikultural, khususnya berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dan menghargai orang lain. Perspektif ini memperkuat pemahaman bahwa karakter disiplin juga mencakup kemampuan mengendalikan perilaku dan menghormati hak orang lain dalam kehidupan sosial di sekolah.

Berdasarkan survei pendahuluan di kelas III SDN 005 Desa Pungkat, ditemukan sejumlah perilaku yang menunjukkan belum optimalnya kedisiplinan siswa, antara lain

memasuki kelas tanpa tertib, membolos, meminjam alat tulis tanpa izin, mengganggu teman, mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, dan saling mengejek. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman terhadap aturan belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku sehari-hari. Permasalahan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan perilaku disiplin dan praktik interaksi siswa di kelas, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Permasalahan tersebut berkaitan pula dengan proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, penyampaian materi secara lisan, kegiatan mencatat, dan menghafal. Pola pembelajaran demikian membatasi kesempatan siswa untuk berpartisipasi, berinteraksi, serta mempraktikkan perilaku disiplin dalam situasi nyata. Model *role play* dapat menjadi alternatif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran, memahami perspektif orang lain, dan belajar melalui interaksi sosial. Wulandari et al. (2023) menunjukkan potensi *role play* dalam pengembangan karakter, sedangkan Rahmah dan Nasution (2024) membuktikan kontribusinya terhadap keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Ardi dan Saputra (2024) juga mengkaji implementasi model pendidikan karakter berbasis multikultural yang menekankan integrasi nilai karakter dalam lingkungan pendidikan. Kajian tersebut memberikan penguatan bahwa pembentukan karakter memerlukan pengalaman pembelajaran yang mendorong interaksi, penghargaan terhadap orang lain, dan penerapan nilai positif dalam kehidupan sekolah.

Penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa pengembangan karakter siswa dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung. Hafina et al. (2022) mengembangkan model pendidikan karakter melalui permainan tradisional berbasis metode Socratic di sekolah dasar. Sementara itu, Fu dan Li (2025), melalui meta-analisis, menemukan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Kajian Saputra (2024) mengenai pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar juga memberikan perspektif pendukung bahwa pengalaman interaksi sosial memiliki peran dalam membangun perilaku menghargai orang lain dan mengembangkan kemampuan sosial peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus dan konteks yang berbeda, sehingga masih diperlukan kajian kontekstual mengenai bagaimana aktivitas bermain peran diterapkan untuk membentuk perilaku disiplin, khususnya dalam interaksi keseharian siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, *research gap* penelitian ini terletak pada terbatasnya pembahasan empiris mengenai proses penerapan model *role play* yang secara khusus diarahkan pada pembentukan karakter disiplin siswa kelas III, terutama dalam konteks permasalahan kedisiplinan di SDN 005 Desa Pungkat. Prawijaya et al. (2024) membahas pendampingan pembentukan budaya disiplin melalui *role playing*, sedangkan Triananda Dewi dan Indawati (2026) mengintegrasikan *role playing* dengan *project based learning* untuk mengembangkan karakter siswa. Adapun *novelty* penelitian ini terletak pada pengkajian penerapan tahapan bermain peran, bentuk interaksi siswa, dan keterwujudan indikator perilaku disiplin dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Berbeda dengan kajian Saputra (2024) yang memberikan perhatian pada keterampilan sosial dan pendidikan multikultural, penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada perilaku disiplin siswa melalui penerapan model *role play* dalam konteks pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *role play* dalam pembentukan karakter disiplin siswa kelas III SDN 005 Desa Pungkat. Secara khusus, penelitian mengkaji tahapan pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa selama kegiatan bermain peran, serta perilaku disiplin yang teramati selama proses pembelajaran. Aspek kedisiplinan meliputi kepatuhan terhadap aturan kelas, ketertiban selama pembelajaran, penghargaan terhadap hak orang lain, dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan teman. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan kondisi dan perilaku yang ditemukan, bukan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat atau mengukur peningkatan secara eksperimental. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran karakter di sekolah dasar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Disiplin Siswa

Disiplin merupakan sikap dan perilaku seseorang dalam menaati peraturan serta melaksanakan tanggung jawab secara konsisten. Di lingkungan sekolah dasar, disiplin tercermin melalui kepatuhan terhadap tata tertib, ketepatan waktu, ketertiban selama pembelajaran, dan tanggung jawab menjaga kebersihan kelas. Pembentukan karakter disiplin dapat dilakukan melalui pembiasaan, keteladanan guru, dan penerapan aturan sekolah secara konsisten (Wulandari et al., 2023). Disiplin juga berkaitan dengan kemampuan siswa mengendalikan perilaku, menghargai hak orang lain, serta memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan dalam lingkungan sosial sekolah.

Pembentukan disiplin pada siswa sekolah dasar memerlukan proses pendidikan yang berkesinambungan karena peserta didik masih berada dalam tahap perkembangan kemampuan mengendalikan diri dan memahami aturan sosial. Dalam konteks pembelajaran, disiplin dapat diamati melalui beberapa indikator, yaitu (1) kepatuhan terhadap aturan kelas, (2) ketertiban selama kegiatan pembelajaran, (3) penghargaan terhadap hak dan kepentingan orang lain, serta (4) tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Keempat indikator tersebut digunakan sebagai dasar operasional untuk mengidentifikasi perilaku disiplin siswa melalui kegiatan observasi selama penerapan pembelajaran.

Saputra (2025) dalam kajiannya mengenai pembangunan budaya antikorupsi melalui pembelajaran PPKn di sekolah dasar menekankan pentingnya penanaman nilai kejujuran, tanggung jawab, dan integritas melalui proses pendidikan. Nilai-nilai tersebut memiliki keterkaitan dengan pembentukan karakter disiplin karena mendorong siswa memahami kewajiban, menaati aturan, dan bertanggung jawab terhadap tindakan yang dilakukan. Dengan demikian, pendidikan karakter di sekolah dasar perlu diarahkan pada pengembangan perilaku positif yang tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan moral, tetapi juga diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Model Pembelajaran Role Play

Role Play merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam memerankan situasi atau peristiwa tertentu. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi, kerja sama, dan penghayatan terhadap perilaku yang diperagakan. Model ini dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter karena siswa tidak hanya memahami aturan secara lisan, tetapi juga mempraktikkan perilaku yang sesuai dalam situasi pembelajaran (Wirahandayani et al., 2023). Proses tersebut memungkinkan siswa memahami suatu permasalahan melalui sudut pandang tokoh yang diperankan dan mengembangkan kesadaran terhadap perilaku yang tepat dalam kehidupan sosial.

Pelaksanaan model *Role Play* melibatkan beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu persiapan situasi bermain peran, pemilihan pemeran, penyusunan skenario, pelaksanaan pemeragaan, diskusi dan evaluasi, serta refleksi pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru menentukan tema yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selanjutnya, siswa memperoleh peran dan memahami situasi yang akan diperagakan. Setelah pemeragaan selesai, guru memfasilitasi diskusi untuk mengidentifikasi perilaku positif dan negatif. Tahapan tersebut memberikan kesempatan

kepada siswa untuk menghubungkan pengalaman bermain peran dengan perilaku yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Saputra (2024) dalam kajiannya mengenai pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui pendidikan multikultural menjelaskan pentingnya pengalaman pembelajaran yang mendorong toleransi, kerja sama, empati, dan keterbukaan terhadap perbedaan. Kajian tersebut memberikan perspektif pendukung bagi penggunaan *Role Play* karena kegiatan bermain peran melibatkan interaksi dan pemahaman terhadap perspektif orang lain. Meskipun penelitian tersebut tidak secara khusus membahas model *Role Play*, konsep pengembangan keterampilan sosialnya relevan dengan karakteristik pembelajaran yang menekankan partisipasi dan pengalaman sosial siswa.

2.3 Role Play dalam Pembentukan Disiplin Siswa

Penerapan *Role Play* dapat mendukung pembentukan disiplin melalui kegiatan pemeragaan perilaku yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari di sekolah. Siswa dapat mempraktikkan kebiasaan datang tepat waktu, mengantre, menaati aturan seragam, memperhatikan guru, dan melaksanakan piket kelas. Maratussolihah et al. (2026) menunjukkan relevansi metode bermain peran dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Dengan demikian, *Role Play* dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan membiasakan perilaku disiplin melalui pengalaman langsung.

Secara konseptual, hubungan antara *Role Play* dan pembentukan disiplin terletak pada kesempatan siswa untuk mengalami, memerankan, mengamati, dan mengevaluasi perilaku dalam situasi sosial yang menyerupai kehidupan sekolah. Ketika siswa memerankan situasi pelanggaran aturan, misalnya mengganggu teman atau menggunakan barang tanpa izin, mereka dapat memahami dampak perilaku tersebut melalui diskusi dan refleksi. Sebaliknya, pemeragaan perilaku positif memberikan contoh tindakan yang sesuai dengan aturan kelas. Proses ini menjadikan disiplin sebagai pengalaman sosial yang dapat diamati, bukan sekadar konsep yang disampaikan melalui nasihat guru.

Parisu, Saputra, dan Lasisi (2025) dalam kajian mengenai integrasi literasi sains dan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar menjelaskan bahwa proses pembelajaran dapat menjadi sarana pengembangan tanggung jawab, kerja sama, dan sikap positif peserta didik. Kajian tersebut memperkuat pandangan bahwa pendidikan karakter perlu diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran secara kontekstual. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, kegiatan *Role Play* dapat

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan tanggung jawab, mengikuti kesepakatan, bekerja sama, dan menghargai peran teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, Saputra (2025) menegaskan pentingnya integrasi nilai-nilai karakter melalui pembelajaran PPKn di sekolah dasar sebagai upaya membangun budaya antikorupsi sejak dini. Perspektif tersebut relevan dengan pembentukan disiplin karena kepatuhan terhadap aturan, kejujuran, dan tanggung jawab merupakan nilai yang saling berkaitan dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, penerapan *Role Play* dapat diarahkan pada pemeragaan situasi yang mengandung nilai-nilai tersebut, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk memahami konsekuensi perilaku dan mempraktikkan tindakan yang sesuai dengan norma serta tata tertib sekolah.

Berdasarkan ketiga landasan tersebut, penelitian ini menempatkan *Role Play* sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pengalaman langsung dalam memahami dan mempraktikkan nilai kedisiplinan. Fokus kajian diarahkan pada keterlaksanaan tahapan bermain peran dan perilaku siswa yang muncul selama proses pembelajaran. Perilaku tersebut dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu kepatuhan terhadap aturan kelas, ketertiban selama pembelajaran, penghargaan terhadap hak orang lain, dan tanggung jawab. Kerangka konseptual ini menjadi dasar penyusunan instrumen observasi dan interpretasi temuan penelitian tanpa mengasumsikan adanya hubungan sebab-akibat secara eksperimental.

METODE

3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif yang berfokus pada gambaran kedisiplinan siswa selama penerapan model *Role Play*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data terukur melalui kuesioner dan lembar observasi, sedangkan wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk memperjelas perilaku siswa selama pembelajaran. Desain deskriptif bertujuan menggambarkan kondisi objek penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan secara sistematis. Mulyanti, Nadrun, dan Waris (2020) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif menggambarkan keadaan sebagaimana adanya. Penelitian dilaksanakan di SDN 005 Desa Pungkat, Kecamatan Gaung, pada Juni–Juli 2026.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 005 Desa Pungkat tahun ajaran 2026/2027 yang berjumlah 21 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian karena

jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Pemilihan kelas III didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan kedisiplinan, seperti kurang tertib selama pembelajaran, mengganggu teman, dan belum optimalnya kepatuhan terhadap aturan kelas. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 21 siswa yang terdiri atas seluruh peserta didik kelas III.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas kuesioner, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Kuesioner menggunakan skala Likert lima kategori, yaitu sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Penyusunan instrumen didasarkan pada empat indikator kedisiplinan, yaitu disiplin waktu, ketaatan terhadap tata tertib, disiplin belajar, serta tanggung jawab dan kebersihan. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, kuesioner dikembangkan menjadi 12 pernyataan, masing-masing tiga pernyataan untuk setiap indikator, sehingga perilaku disiplin dapat diukur secara lebih terperinci.

3.4 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (*content validity*) dengan meminta penilaian ahli terhadap kesesuaian butir pernyataan dengan indikator kedisiplinan, kejelasan bahasa, dan keterukuran perilaku yang dinilai. Masukan ahli digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Selanjutnya, reliabilitas kuesioner diperiksa menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal antarbutir pernyataan. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas dilaporkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari pengujian sebenarnya, sehingga kelayakan instrumen dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara. Observasi dilakukan selama penerapan model Role Play dengan menggunakan lembar pengamatan yang memuat empat indikator kedisiplinan, meliputi ketepatan waktu, kepatuhan terhadap aturan, ketertiban belajar, serta tanggung jawab dan kebersihan. Setiap indikator dijabarkan menjadi perilaku yang dapat diamati, seperti memasuki kelas dengan tertib, memperhatikan guru, meminta izin sebelum menggunakan barang teman, dan melaksanakan tugas piket. Pengamatan dilakukan secara sistematis untuk memperoleh gambaran perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur terhadap [jumlah] informan yang terdiri atas guru kelas III dan informan lainnya sesuai pelaksanaan penelitian**.** Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan dan pengetahuan informan mengenai perilaku kedisiplinan siswa. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran *Role Play*, respons siswa, perilaku disiplin yang muncul, serta kendala selama kegiatan berlangsung. Data wawancara digunakan untuk memberikan penjelasan kontekstual terhadap hasil kuesioner dan observasi, bukan sebagai dasar untuk membuat generalisasi statistik.

3.6 Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat kedisiplinan siswa berdasarkan hasil kuesioner dan observasi. Setiap jawaban kuesioner diberikan skor sesuai lima kategori skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Selanjutnya, skor yang diperoleh dijumlahkan dan dibandingkan dengan skor maksimal ideal untuk mendapatkan persentase pencapaian. Hasil analisis disajikan dalam bentuk frekuensi, persentase, dan uraian deskriptif berdasarkan masing-masing indikator kedisiplinan.

Interpretasi hasil analisis dilakukan menggunakan lima kategori tingkat pencapaian, yaitu sangat rendah (20–35%), rendah (36–51%), sedang (52–67%), tinggi (68–83%), dan sangat tinggi (84–100%). Pengategorian tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat kedisiplinan siswa berdasarkan persentase skor yang diperoleh, bukan untuk menunjukkan hubungan sebab-akibat antara penerapan model Role Play dan perubahan perilaku siswa. Hasil observasi dianalisis berdasarkan frekuensi kemunculan perilaku disiplin pada setiap indikator, kemudian diinterpretasikan untuk memberikan gambaran mengenai keterlaksanaan perilaku siswa selama pembelajaran.

Data wawancara dianalisis secara kualitatif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Informasi hasil wawancara dikelompokkan berdasarkan tema pelaksanaan Role Play, respons siswa, perilaku disiplin, dan kendala pembelajaran. Selanjutnya, hasil wawancara dibandingkan dengan data kuesioner dan observasi melalui triangulasi teknik. Penggabungan ketiga sumber data tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai penerapan model Role Play dan perilaku kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

3.1 Hasil Analisis Kuesioner

Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 21 siswa kelas III SDN 005 Desa Pungkat. Instrumen terdiri atas empat pernyataan yang masing-masing mewakili satu indikator kedisiplinan dan menggunakan lima alternatif jawaban berdasarkan skala Likert. Setiap indikator memiliki skor ideal maksimum sebesar 105. Pengukuran dilakukan untuk memperoleh gambaran respons siswa terhadap perilaku kedisiplinan selama mengikuti pembelajaran menggunakan model Role Play. Rekapitulasi skor, persentase, dan kategori pencapaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Kedisiplinan Siswa (N = 21)

No.	Indikator Kedisiplinan	Total Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Disiplin waktu	93	105	88,57%	Sangat tinggi
2	Ketaatan terhadap tata tertib seragam	95	105	90,48%	Sangat tinggi
3	Disiplin belajar	86	105	81,90%	Tinggi
4	Tanggung jawab dan kebersihan	88	105	83,81%	Tinggi
	Jumlah	362	420	86,19%	Sangat tinggi

Sumber: Data primer penelitian, diolah (2026).

Berdasarkan Tabel 1, persentase keseluruhan kedisiplinan siswa mencapai 86,19% dan termasuk kategori sangat tinggi. Indikator ketaatan terhadap tata tertib seragam memperoleh persentase tertinggi sebesar 90,48%, diikuti disiplin waktu sebesar 88,57%. Selanjutnya, tanggung jawab dan kebersihan memperoleh 83,81%, sedangkan disiplin belajar mencapai 81,90%. Perbedaan capaian tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap aturan berpakaian dan ketepatan waktu relatif lebih tinggi dibandingkan perilaku yang berkaitan dengan pengendalian diri selama pembelajaran.

3.2 Hasil Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Play*. Pengamatan diarahkan pada empat aspek kedisiplinan, yaitu disiplin waktu, ketaatan terhadap tata tertib, disiplin belajar dan interaksi sosial, serta tanggung

jawab dan kebersihan. Setiap aspek diamati melalui perilaku konkret, seperti ketertiban memasuki kelas, kepatuhan terhadap aturan, perhatian terhadap penjelasan guru, kebiasaan meminta izin, dan keterlibatan menjaga kebersihan. Hasil pengamatan dicatat secara deskriptif untuk menggambarkan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada aspek disiplin waktu, pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang tertib ketika memasuki kelas setelah waktu istirahat. Perilaku tersebut ditunjukkan melalui kebiasaan berdesakan, berbicara dengan teman, dan belum membentuk barisan secara teratur. Selama penerapan *Role Play*, siswa diberikan skenario mengenai ketertiban memasuki kelas dan pentingnya menghargai waktu. Dalam kegiatan tersebut, siswa mulai memperlihatkan perilaku berbaris sebelum memasuki ruang kelas dan mengikuti arahan guru dengan lebih tertib.

Pada aspek disiplin belajar dan interaksi sosial, pengamatan awal menemukan perilaku mengobrol ketika guru menjelaskan materi, mengganggu teman, meminjam alat tulis tanpa izin, dan saling mengejek. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan mempraktikkan perilaku memperhatikan pembelajaran, menghargai teman, dan meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain. Pemeragaan tersebut menjadi sarana untuk memperlihatkan perbedaan antara perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan aturan kelas, sekaligus memberikan pengalaman interaksi sosial yang lebih terarah.

Pada aspek tanggung jawab dan kebersihan, pengamatan difokuskan pada keterlibatan siswa dalam menjaga kerapian lingkungan belajar. Siswa diarahkan untuk melaksanakan tanggung jawab sebagai anggota kelas, termasuk merapikan perlengkapan pembelajaran, mengembalikan alat peraga ke tempat semula, serta menjaga kebersihan meja dan laci. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa tanggung jawab dapat diperkenalkan melalui pembagian peran dan tugas sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ringkasan hasil pengamatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Observasi Penerapan Model Role Play

No.	Aspek Pengamatan	Kondisi Awal	Temuan Selama Penerapan
1	Disiplin waktu	Siswa berdesakan dan kurang tertib memasuki kelas.	Siswa mulai membiasakan diri berbaris dan memasuki kelas dengan tertib.

2	Disiplin belajar	Mengobrol, mengganggu teman, dan kurang memperhatikan guru.	Siswa mempraktikkan perilaku tertib dan memperhatikan pembelajaran.
3	Interaksi sosial	Meminjam barang tanpa izin dan saling mengejek.	Siswa mempraktikkan perilaku meminta izin dan menghargai teman.
4	Tanggung jawab dan kebersihan	Tanggung jawab terhadap kerapian kelas masih perlu dibiasakan.	Siswa dilibatkan dalam merapikan perlengkapan dan menjaga kebersihan kelas.

Sumber: Catatan observasi penelitian (2026).

Berdasarkan Tabel 2, hasil observasi memperlihatkan bahwa perilaku kedisiplinan siswa dapat diamati melalui beberapa aktivitas selama penerapan *Role Play*. Perilaku tersebut meliputi ketertiban memasuki kelas, perhatian selama pembelajaran, kebiasaan meminta izin, penghargaan terhadap teman, dan tanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan belajar. Temuan ini menggambarkan keterlibatan siswa dalam mempraktikkan perilaku disiplin melalui simulasi pembelajaran. Namun, karena hasil observasi disajikan secara deskriptif, temuan tersebut belum dapat digunakan untuk menyatakan besarnya peningkatan kedisiplinan secara statistik.

3.3 Hasil Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas III dan perwakilan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan model *Role Play* serta respons terhadap pembelajaran. Wawancara guru berfokus pada kondisi kedisiplinan siswa, pendekatan pembinaan yang digunakan, dan perilaku yang diamati selama kegiatan. Sementara itu, wawancara siswa diarahkan untuk mengetahui pengalaman mengikuti kegiatan bermain peran dan pemahaman mengenai perilaku disiplin. Informasi wawancara dianalisis berdasarkan tema pelaksanaan pembelajaran, respons peserta didik, dan pemahaman terhadap aturan sosial.

a. Wawancara dengan Guru Kelas III

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebelum penerapan model *Role Play*, pembinaan kedisiplinan lebih banyak dilakukan melalui nasihat dan arahan secara lisan. Guru menjelaskan bahwa pendekatan tersebut belum sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian siswa karena beberapa peserta didik mudah merasa bosan dan kembali melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Keterangan tersebut memberikan gambaran mengenai kondisi pembelajaran sebelum kegiatan bermain peran

dilaksanakan serta alasan penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih melibatkan partisipasi siswa.

Guru kelas III menyampaikan: *"Sebelum memakai model role play, anak-anak cukup sulit diatur kalau hanya dinasihati secara lisan. Mereka cepat bosan dan ribut sendiri. Tapi saat pembelajaran dikemas lewat bermain peran, mereka antusias berebut peran positif. Dari situ, anak-anak belajar langsung bagaimana rasanya menjadi orang yang sabar, antre dengan tertib, dan tidak mengejek teman. Perubahan positif ini terbawa hingga di luar jam bermain peran."* (Guru kelas III, wawancara, 10 Juli 2026).

Pernyataan guru tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memperoleh respons yang lebih partisipatif dibandingkan penyampaian nasihat secara lisan. Guru mengamati antusiasme siswa dalam menjalankan peran dan mempraktikkan perilaku positif selama kegiatan berlangsung. Informasi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam simulasi memberikan kesempatan untuk memahami aturan melalui pengalaman konkret. Meskipun demikian, keterangan guru merupakan persepsi berdasarkan pengamatan selama pembelajaran dan tidak dengan sendirinya membuktikan adanya peningkatan kedisiplinan secara kausal.

b. Wawancara dengan Perwakilan Siswa

Wawancara dengan perwakilan siswa menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Siswa memperoleh kesempatan memainkan berbagai karakter, berinteraksi dengan teman, dan memahami perilaku yang sesuai dengan aturan kelas. Pengalaman tersebut memberikan gambaran bahwa siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas pemeragaan, tetapi juga memperoleh kesempatan menghubungkan peran yang dimainkan dengan perilaku yang perlu diterapkan dalam kehidupan sekolah.

Salah seorang siswa menyampaikan: *"Belajar pakai main peran itu seru, Kak. Kami jadi tahu rasanya kalau jadi ketua kelas atau anak yang rajin. Kalau teman pinjam barang harus minta izin dulu, tidak boleh langsung ambil atau mengejek biar tidak bertengkar."* (Siswa kelas III, wawancara, 12 Juli 2026).

Pernyataan siswa tersebut memperlihatkan pemahaman mengenai pentingnya meminta izin, menghargai teman, dan menghindari perilaku yang dapat menimbulkan perselisihan. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman memainkan peran dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengenali aturan interaksi sosial dan konsekuensi perilaku dalam kehidupan kelas. Respons tersebut juga memperkuat hasil observasi mengenai praktik meminta izin dan menghargai hak orang lain selama kegiatan pembelajaran.

3.4 Integrasi Temuan Penelitian

Integrasi hasil kuesioner, observasi, dan wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kedisiplinan siswa selama penerapan model *Role Play*. Kuesioner memberikan informasi kuantitatif mengenai empat indikator kedisiplinan, observasi menggambarkan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran, sedangkan wawancara memberikan informasi mengenai pengalaman dan respons guru serta siswa. Ketiga sumber data tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk mengidentifikasi kesesuaian antara respons siswa, perilaku yang diamati, dan pengalaman selama pembelajaran.

Tabel 3. Integrasi Temuan Berdasarkan Tiga Sumber Data

Indikator	Kuesioner	Observasi	Wawancara
Disiplin waktu	88,57%	Siswa mulai menunjukkan ketertiban saat memasuki kelas.	Guru menjelaskan pentingnya membiasakan antre dan menghargai waktu.
Ketaatan terhadap tata tertib seragam	90,48%	Pengamatan khusus mengenai penggunaan seragam belum dijelaskan dalam catatan observasi.	Belum terdapat kutipan wawancara khusus mengenai seragam.
Disiplin belajar	81,90%	Siswa diarahkan memperhatikan pembelajaran dan menghargai teman.	Siswa menyampaikan pentingnya meminta izin dan tidak mengejek teman.
Tanggung jawab dan kebersihan	83,81%	Siswa dilibatkan dalam merapikan perlengkapan dan menjaga kebersihan kelas.	Guru menjelaskan pentingnya mempraktikkan perilaku positif.

Sumber: Hasil pengolahan kuesioner, observasi, dan wawancara (2026).

Hasil integrasi menunjukkan bahwa data kuesioner, observasi, dan wawancara memberikan informasi yang saling melengkapi mengenai penerapan model *Role Play*. Kuesioner menunjukkan capaian kedisiplinan sebesar 86,19%, sedangkan observasi menggambarkan perilaku siswa dalam mengikuti aturan dan berinteraksi selama pembelajaran. Wawancara memberikan penjelasan mengenai pengalaman guru dan siswa selama kegiatan. Namun, kesesuaian ketiga sumber data tidak sepenuhnya merata

pada setiap indikator, khususnya tata tertib seragam yang belum didukung temuan observasi dan wawancara secara khusus.

PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Model Role Play dalam Pembentukan Karakter Disiplin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kedisiplinan melalui pengalaman langsung, simulasi, dan interaksi sosial. Model ini menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam pembelajaran sehingga nilai disiplin tidak hanya disampaikan melalui nasihat, tetapi juga dipraktikkan dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengenali perbedaan perilaku disiplin dan tidak disiplin serta memahami konsekuensi yang berkaitan dengan setiap tindakan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Maratussolihah et al. (2026) yang mengkaji penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan pengalaman bermain peran sebagai sarana pembelajaran karakter. Namun, penelitian ini memberikan perhatian khusus pada perilaku disiplin yang muncul dalam interaksi keseharian siswa kelas III, seperti ketertiban memasuki kelas, meminta izin, dan menghargai teman. Dengan demikian, hasil penelitian memperluas gambaran penerapan bermain peran dalam konteks pembinaan disiplin di kelas.

Dari perspektif pembelajaran sosial, kegiatan bermain peran memungkinkan siswa mengamati, meniru, dan mempraktikkan perilaku yang ditampilkan dalam suatu situasi. Aningsih et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan karakter di sekolah dasar dapat diintegrasikan melalui keteladanan, pembiasaan, penciptaan iklim sekolah, serta kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa Role Play dapat digunakan sebagai salah satu strategi pendukung pendidikan karakter. Akan tetapi, keberlangsungannya tetap memerlukan keteladanan guru, pembiasaan, dan penguatan aturan sekolah agar perilaku yang dipraktikkan tidak terbatas pada saat simulasi berlangsung.

4.2 Penguatan Disiplin Waktu dan Ketaatan terhadap Tata Tertib

Indikator disiplin waktu dan ketaatan terhadap tata tertib seragam memperoleh capaian tertinggi dalam penelitian ini, masing-masing sebesar 88,57% dan 90,48%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap kedua aspek kedisiplinan berada pada kategori sangat tinggi. Tingginya capaian tersebut dapat berkaitan dengan karakteristik kedua indikator yang memiliki aturan relatif jelas dan mudah dikenali oleh

siswa. Ketepatan waktu, ketertiban memasuki kelas, serta penggunaan seragam sesuai ketentuan merupakan perilaku yang dapat dibiasakan melalui pengawasan dan keteladanan.

Antika dan Supriyadi (2022) menjelaskan bahwa pembentukan karakter disiplin siswa sekolah dasar dilakukan melalui pembiasaan, pengingat secara verbal, keteladanan, dan penerapan aturan secara konsisten. Peran guru dalam proses tersebut mencakup fungsi sebagai pendidik, pembimbing, konselor, evaluator, dan model perilaku. Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan temuan tersebut karena kegiatan Role Play memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan perilaku tertib melalui skenario yang diarahkan guru. Namun, capaian kuesioner yang tinggi belum dapat diartikan sebagai bukti bahwa Role Play merupakan satu-satunya faktor pembentuk kedisiplinan siswa.

Selain itu, Ernawanto et al. (2022) menunjukkan bahwa pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar dapat dikembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, pengondisian lingkungan sekolah, integrasi pembelajaran, dan kegiatan ekstrakurikuler. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembentukan disiplin memerlukan dukungan berbagai aktivitas pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, Role Play dapat diposisikan sebagai kegiatan pembelajaran yang melengkapi rutinitas sekolah, bukan menggantikan pembiasaan dan pengawasan guru. Perilaku tertib yang dipraktikkan selama simulasi perlu memperoleh penguatan melalui kegiatan sehari-hari agar nilai kedisiplinan dapat dipahami secara lebih konsisten.

4.3 Pengembangan Disiplin Belajar dan Interaksi Sosial

Disiplin belajar merupakan aspek penting karena berkaitan dengan kemampuan siswa mengendalikan perilaku selama proses pembelajaran. Perilaku mengobrol, mengganggu teman, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan menggunakan barang milik orang lain tanpa izin dapat menghambat terciptanya suasana belajar yang kondusif. Melalui *Role Play*, situasi tersebut dapat diangkat menjadi skenario pembelajaran sehingga siswa memperoleh kesempatan memahami akibat perilaku yang kurang disiplin dan mempraktikkan alternatif perilaku yang lebih positif. Capaian indikator disiplin belajar sebesar 81,90% menunjukkan bahwa aspek ini masih menjadi bagian yang perlu memperoleh perhatian lebih lanjut.

Budiman et al. (2025) menemukan bahwa model Shaftel *Role-Playing* memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran dapat mendukung perkembangan kemampuan sosial melalui

pengalaman interaksi selama pembelajaran. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian di SDN 005 Desa Pungkat, khususnya dalam pembiasaan meminta izin, menghargai teman, dan menghindari perilaku saling mengejek. Kesamaannya terletak pada pemanfaatan interaksi sosial sebagai bagian dari proses pembelajaran, meskipun fokus pengukuran dan konteks kedua penelitian tidak sepenuhnya sama.

Sejalan dengan hal tersebut, Musthofiyyah et al. (2025) menjelaskan bahwa metode bermain peran berkontribusi terhadap perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan kooperatif, pengelolaan emosi, empati, dan komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman memainkan karakter tertentu dapat membantu siswa memahami sudut pandang orang lain dan membangun hubungan sosial yang lebih positif. Dalam penelitian ini, perilaku meminta izin dan menghindari ejekan merupakan bentuk konkret penghargaan terhadap orang lain. Dengan demikian, pembelajaran bermain peran memiliki relevansi terhadap pembentukan disiplin sosial, khususnya dalam mengembangkan tanggung jawab siswa ketika berinteraksi.

Stubbs dan Sorensen (2025) juga menguraikan potensi permainan berbasis *Role Playing* dalam mendukung pembelajaran sosial emosional. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih pengelolaan diri, keterampilan hubungan sosial, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Temuan tersebut memberikan landasan untuk memahami bahwa disiplin tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan formal, tetapi juga kemampuan mengendalikan perilaku ketika berinteraksi dengan orang lain. Meskipun demikian, penelitian ini belum mengukur kemampuan regulasi emosi secara khusus sehingga interpretasi hasil dibatasi pada perilaku sosial yang teramati.

4.4 Pengembangan Tanggung Jawab dan Kebersihan Lingkungan Kelas

Tanggung jawab terhadap kebersihan kelas merupakan bagian dari kedisiplinan yang membutuhkan pembiasaan secara berkelanjutan. Siswa perlu memahami bahwa menjaga kebersihan lingkungan belajar bukan hanya kewajiban petugas piket, melainkan tanggung jawab seluruh anggota kelas. Oleh karena itu, kegiatan *Role Play* dapat diarahkan pada simulasi pembagian tugas, pelaksanaan piket, dan pemeliharaan fasilitas kelas sehingga siswa memahami kewajibannya melalui pengalaman langsung. Capaian indikator tanggung jawab dan kebersihan sebesar 83,81% menunjukkan respons yang tinggi, tetapi masih terdapat ruang untuk memperkuat konsistensi pelaksanaan tanggung jawab dalam kegiatan sehari-hari.

Kusuma Wardani dan Utami (2024) mengidentifikasi bahwa pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar menghadapi sejumlah

kendala, antara lain perbedaan karakter peserta didik, rendahnya motivasi belajar, dan kurangnya kerja sama antara orang tua dan guru. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya keteladanan, pembiasaan, kesadaran, serta pengawasan dalam mengatasi kendala pembentukan karakter. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa tanggung jawab tidak cukup dibangun melalui satu kegiatan pembelajaran, tetapi membutuhkan dukungan lingkungan pendidikan secara konsisten.

Penelitian Mustika et al. (2026) mengenai pembiasaan karakter disiplin dan tanggung jawab di sekolah dasar menunjukkan bahwa kegiatan rutin seperti budaya antre, membersihkan kelas, menjaga kebersihan sekolah, dan menyelesaikan tugas tepat waktu dapat mendukung pembentukan perilaku disiplin. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan kegiatan merapikan perlengkapan bermain peran dan menjaga kebersihan kelas yang diamati dalam penelitian ini. Perbedaannya, penelitian ini menempatkan simulasi bermain peran sebagai pengalaman pembelajaran, sedangkan kegiatan pembiasaan menjadi bentuk penguatan perilaku dalam rutinitas sekolah. Kedua pendekatan tersebut dapat saling melengkapi dalam pendidikan karakter.

4.5 Respons Guru dan Siswa terhadap Penerapan Role Play

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap penerapan model *Role Play*. Guru menjelaskan bahwa pendekatan pembinaan melalui nasihat lisan belum sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian siswa. Sebaliknya, kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung, menjalankan tanggung jawab berdasarkan peran, dan mempraktikkan perilaku positif. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan aspek penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran karakter yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Respons siswa juga memperlihatkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa dapat memainkan karakter tertentu sekaligus memahami aturan interaksi sosial, seperti meminta izin sebelum meminjam barang dan tidak mengejek teman. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Chen et al. (2024) yang menemukan bahwa integrasi *role-play gamification* dalam pengelolaan kelas dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan kedua penelitian terletak pada pemanfaatan aktivitas bermain peran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun penelitian ini lebih berfokus pada gambaran perilaku kedisiplinan daripada pengukuran motivasi belajar.

Namun, penerapan *Role Play* memerlukan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang tepat. Guru perlu menyesuaikan skenario dengan tingkat

perkembangan siswa, membagikan peran secara proporsional, memberikan arahan, dan memfasilitasi refleksi setelah simulasi. Tanpa pengelolaan yang baik, kegiatan bermain peran berpotensi lebih berorientasi pada hiburan daripada tujuan pembentukan karakter. Oleh karena itu, refleksi setelah pemeragaan perlu diarahkan pada identifikasi perilaku positif, pemahaman aturan, dan penerapan nilai kedisiplinan dalam aktivitas pembelajaran berikutnya.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Role Play memberikan pengalaman pembelajaran yang memungkinkan siswa kelas III SDN 005 Desa Pungkat memahami dan mempraktikkan perilaku disiplin melalui simulasi dan interaksi sosial. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa capaian kedisiplinan siswa secara keseluruhan mencapai 86,19% dengan kategori sangat tinggi. Indikator ketaatan terhadap tata tertib seragam memperoleh persentase tertinggi sebesar 90,48%, diikuti disiplin waktu sebesar 88,57%, tanggung jawab dan kebersihan sebesar 83,81%, serta disiplin belajar sebesar 81,90%.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai memperlihatkan perilaku tertib dalam memasuki kelas, memperhatikan pembelajaran, meminta izin sebelum menggunakan barang milik teman, dan bertanggung jawab menjaga kebersihan lingkungan belajar. Wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan respons positif terhadap kegiatan bermain peran karena memberikan kesempatan untuk memahami aturan melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, model Role Play dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam mendukung pembentukan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Namun, hasil penelitian ini bersifat deskriptif sehingga belum membuktikan hubungan sebab-akibat atau peningkatan kedisiplinan secara eksperimental. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan instrumen yang lebih komprehensif dan melibatkan cakupan subjek yang lebih luas.

5 DAFTAR PUSTAKA

Amanda, S., Suabuana, C., & Suresman, E. (2024). Student discipline character development strategies in primary schools. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 11*(2), 164–178. https://doi.org/10.19109/63hkh944

Ananda, F., Supriyanto, T., & Murtini, T. (2026). Reinforcement of character education: Developing learning discipline through habituation in elementary schools. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 12*(1), 604–614. https://doi.org/10.29210/020264436

Aningsih, Zulela, M. S., Neolaka, A., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). How is the education character implemented? The case study in Indonesian elementary school. *Journal of Educational and Social Research, 12*(1), 371–380. https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0029

Antika, A. R., & Supriyadi, S. (2022). The role of teachers in the discipline character habituation of students at Muhammadiyah elementary school. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Studies, 3*. https://doi.org/10.21070/jims.v3i0.1563

Ardi, R., & Saputra, E. E. (2024). Implementasi model pendidikan karakter berbasis multikultural. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research, 1*(1), 78–85.

Aulia, M., & Abidinsyah. (2026). Internalisasi nilai kedisiplinan dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 9*(1), 199–209. https://doi.org/10.33366/ilg.v9i1.8969

Budiman, Hidayat, Y., Rusmana, R., Sutiswo, & Febriani, A. C. (2025). Effectiveness of the role-playing Shaftel (RPS) model for enhancing social skills in primary school physical education. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education, 6*(3), 315–327. https://doi.org/10.25299/esijope.2025.vol6(3).19588

Chen, P. Z., Chang, T. C., & Wu, C. L. (2024). Class of Oz: Role-play gamification integrated into classroom management motivates elementary students to learn. *Educational Studies, 50*(6), 1373–1388. https://doi.org/10.1080/03055698.2022.2081788

Ernawanto, Y., Sutama, S., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Enculturation of students discipline character education in the new normal at elementary school. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 14*(3), 3037–3048. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1969

Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of role-play method: A meta-analysis. *International Journal of Instruction, 18*(1), 309–324. https://e-iji.net/ats/index.php/pub/article/view/696

Hafina, A., Nur, L., & Malik, A. A. (2022). The development and validation of a character education model through traditional games based on the Socratic method in an elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41*(2), 404–415. https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.46125

Jaya, F. P., Magfhirah, & Ariyati, N. (2024). Analysis of disciplinary characteristics of elementary school students: A survey research. *Journal of Indonesian Primary School, 1*(1), 1–10. https://doi.org/10.62945/jips.v1i1.10

Kusuma Wardani, P., & Utami, R. D. (2024). Analysis of teachers' difficulties in instilling the character of discipline and responsibility of elementary school students after Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia, 7*(2), 2675–2687. https://doi.org/10.31949/jee.v7i2.9176

Maratussolihah, F., Afendi, A. H., & Labudasari, E. (2026). Role-playing method in Pancasila and Civic Education for fifth-grade students' discipline and responsibility. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences, 5*(2), 344–357. https://doi.org/10.56916/ijess.v5i2.5068

Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood, 8*(1), 20–30. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902

Parisu, C. Z. L., Saputra, E. E., & Lasisi, L. (2025). Integrasi literasi sains dan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal of Human and Education, 5*(1), 864–872. https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2281

Prawijaya, S., Halimatussakdiah, Gandamana, A., Siregar, W. M., & Tamba, R. (2024). Pendampingan pembentukan budaya disiplin dan karakter unggul melalui role playing untuk mendukung Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED, 15*(2), 358–370. https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64323

Qonita, R., Kurniawan, M. I., & Wardana, M. D. K. (2022). Developing discipline character of elementary school students through punishment. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 14*(3), 3613–3622. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1760

Rahmah, M. F., & Nasution, S. (2024). The effect of role playing model on students' communication skills in elementary school. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 8*(3). https://doi.org/10.30651/else.v8i3.23870

Rijal, A., Affandi, I., Kosasih, A., & Somad, M. A. (2023). Internalization model of discipline character values to foster a positive culture in the school environment. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 12*(3), 408–417. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.60130

Saputra, E. E. (2024). Pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar dalam konteks pendidikan multikultural pada mata pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, 2*(3). https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175

Saputra, E. E. (2025). Membangun budaya anti-korupsi melalui pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran, 1*(1), 1–13. https://doi.org/10.64690/jakap.v1i1.1

Stubbs, R., & Sorensen, N. (2025). Tabletop role-playing games and social and emotional learning in school settings. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy, 5*, Article 100090. https://doi.org/10.1016/j.sel.2025.100090

Triananda Dewi, E., & Indawati, N. (2026). Penerapan model project based learning terintegrasi role playing untuk meningkatkan karakter siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 800–814. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.51761

Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Rukmasari, E. A. (2023). The effect of role playing methods on social-emotional development in preschool children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 1156–1168. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3626

Wulandari, D., Yulia, Y., Khosiyono, B. H. C., & Mutiah, T. (2023). Analysis of discipline character education through habituation in elementary school students. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan, 14*(2), 85–93. https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(2).13065

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. https://doi.org/10.62672/telad.v1i1.9