

## IMPLEMENTASI ROLE PLAY BERBASIS BUKU SERI 'SIKAP BAIK' DALAM MENINGKATKAN KARAKTER ANAK

Refisa Ananda<sup>1</sup>, Rahma Dewi Hartati<sup>2</sup>, Murni Maulina<sup>3</sup>,  
Habiburrahman<sup>4</sup>, Ratu Badriyah<sup>5</sup>

Universitas Terbuka (Banten)

[refisa@ecampus.ut.ac.id](mailto:refisa@ecampus.ut.ac.id)

### Abstrak

#### Kata Kunci:

Role play,  
pendidikan  
karakter,  
anak-anak,  
literasi,

Pembentukan karakter anak adalah aspek penting dalam pendidikan yang berdampak pada perkembangan sosial dan moral anak. Pendidikan formal sering kali terbatas dalam mengajarkan nilai-nilai karakter secara praktis. Untuk mengatasi hal ini, metode *role play* berbasis buku Seri Sikap Baik digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di Komunitas Kamila Membaca. Metode ini fokus pada pengajaran nilai-nilai karakter seperti berbagi, meminta maaf, mengucapkan terima kasih, dan meminta tolong melalui bermain peran. Pelaksanaan kegiatan PKM ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan melibatkan kolaborasi antara tim PKM dan pengelola komunitas. Anak-anak diharapkan mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode *role play* berbasis buku Seri Sikap Baik efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai karakter dan mendorong penerapan nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial mereka. Melalui program ini, tercipta sinergi antara lembaga pendidikan dan komunitas dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan karakter anak. Dengan hasil yang positif, kegiatan PKM ini berpotensi untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dan menjadi model bagi program sejenis di komunitas lain.

### Abstract

#### Keywords:

Role play,  
character  
education,  
children,  
literacy

*Children's character development is a crucial aspect of education that impacts their social and moral growth. Formal education often faces limitations in teaching character values in a practical manner. To address this, a role-playing method based on the "Sikap Baik" book series was used as an innovative approach in a community service program (PKM) conducted at the Kamila Membaca Community. This method focuses on teaching character values such as sharing, apologizing, expressing gratitude, and asking for help through role-playing activities. The implementation of this PKM utilized the Participatory Action Research (PAR) method, involving collaboration between the PKM team and community organizers. Children were expected to understand and internalize character values through direct experiences relevant to their daily lives. The results of the program indicated that the role-playing method based on the "Sikap Baik" book series was effective in enhancing children's understanding of character values and encouraging the application of these values in their social interactions. Through this program, a synergy was created between educational institutions and the community in the effort to improve the quality of children's character education. With positive outcomes, this PKM activity has the potential for sustainable implementation and could serve as a model for similar programs in other communities.*

## A. Pendahuluan

Pembentukan karakter anak merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan, yang memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan moral dan sosial mereka. Karakter yang kuat, termasuk sikap baik seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab, sangat penting untuk membentuk individu yang berintegritas dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Namun, pendidikan formal seringkali menghadapi keterbatasan dalam mengajarkan nilai-nilai ini secara menyeluruh dan menyentuh aspek emosional serta praktikal dari perilaku sehari-hari (Winardy & Septiana, 2023).

Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai metode pembelajaran nonformal telah dikembangkan, salah satunya adalah *role playing* atau bermain peran. Role play tidak merupakan bentuk manipulasi dan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran (Steube et al., 2024). Metode ini melibatkan anak-anak dalam situasi simulasi yang memungkinkan mereka memerankan peran tertentu, sehingga dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Aura et al., 2023; Sinaga & Dafit, 2024). *Role play* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih sikap baik dalam konteks yang konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Komunitas Kamila Membaca, sebuah komunitas literasi yang berfokus pada pengembangan karakter dan minat baca anak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan role play berbasis buku "Sikap Baik" dalam meningkatkan karakter anak di Komunitas Kamila Membaca. Fokus utama dari kegiatan PKM ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana metode *role play* mempengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai sikap baik di kalangan anak-anak, serta untuk menilai dampaknya terhadap perilaku mereka sehari-hari.

Melalui PKM ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas metode *role play* dalam konteks literasi dan pembentukan karakter anak. Hasil PKM ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan program pendidikan nonformal yang inovatif dan efektif, serta menjadi referensi bagi komunitas lain dan lembaga pendidikan dalam upaya mereka untuk mendidik anak-anak dengan nilai-nilai yang positif dan bermanfaat.

## B. Metode Pelaksanaan

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berkoordinasi dengan pengelola Komunitas Kamila Membaca (KKM) mengenai jadwal kegiatan, peserta, serta lokasi pelaksanaan PKM. Pertemuan pertama dilakukan pada Kamis, 6 Juni 2024,

setelah acara rutin KKM di Musholla Kamila 2. Pertemuan kedua diadakan pada Jumat, 21 Juni 2024, bertempat di rumah salah satu pengelola KKM. Dari kedua pertemuan tersebut, disepakati bahwa kegiatan PKM akan dilaksanakan pada Selasa, 2 Juli 2024, mulai pukul 08.00 WIB s.d. selesai. Peserta kegiatan adalah 50 anak yang sudah terdaftar sebagai anggota KKM, dengan pendampingan dari orang tua, saudara, atau pengasuh masing-masing. Lokasi kegiatan diputuskan di Musholla Kamila 2 dengan persetujuan dari pengurus Dewan Kemakmuran Masjid (DKM). Gladi bersih untuk kegiatan tersebut dilakukan pada Senin, 1 Juli 2024.

Kegiatan PKM ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini menekankan pada kolaborasi antara tim PKM dan pengelola KKM untuk memahami masalah bersama, menciptakan solusi yang relevan, dan menerapkan solusi tersebut untuk perubahan sosial. Pendekatan kolaboratif yang digunakan adalah *role playing*.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Strategi *Role Playing*

Pada strategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi (Huda, 2014). *Role Playing* seri buku sikap baik dilakukan oleh tim PKM dan Pengelola Komunitas Kamila Membaca (KKM). Tim PKM dan Pengelola KKM dibagi menjadi 4 kelompok. Kelompok 1 bermain peran tentang buku *Tolong*, kelompok 2 bermain peran tentang buku *Berbagi*, kelompok 3 bermain peran tentang buku *Terima Kasih*, dan kelompok 4 bermain peran tentang buku *Maaf*. Sintak strategi *Role Playing* seri buku *Sikap Baik* adalah sebagai berikut.

1. Tim PkM menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, seperti berikut.

Gambar 1.

Naskah *Role Playing* seri buku Sikap Baik



2. Tim PKM menunjuk narator dan pemeran untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan.
3. Tim PKM membentuk 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas kolaborasi antara anggota tim PKM dan Pengelola KKM. Kelompok 1, 2, dan 3 terdiri atas 1 orang tim PKM dan 1 orang pengelola KKM. Kelompok 4 terdiri atas 1 orang tim PKM dan 2 orang pengelola KKM. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan. Pemeran diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario yang sudah disiapkan tim PKM.
4. Tim PKM dan pengelola KKM mendiskusikan tentang nilai karakter yang ingin diperkenalkan kepada anak-anak di KKM.
5. Tim PKM dan pengelola KKM bermain peran dihadapan 50 orang anak di KKM yang didampingi oleh orang tua/ kakak/ pengasuhnya.
6. Narator menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter (maaf, tolong, berbagi, dan terima kasih) di bagian penutup setiap sesi *role playing*.
7. Setelah selesai bermain peran oleh keempat kelompok, narator, dan seluruh tim PKM serta pengelola KKM melakukan *Ice Breaking* dengan menyanyikan lagu 4 kata Ajaib bersama-sama.
8. Narator memandu kegiatan tanya jawab dengan anak-anak di KKM untuk melihat pemahaman anak tentang cerita dan nilai-nilai yang disampaikan dalam *role playing*.

### **Seri Buku "Sikap Baik"**

Penerbit *Tentang Anak* adalah penerbit berbadan hukum di bawah PT Anak Bahagia Indonesia yang merupakan bagian dari grup *Tentang Anak*. Penerbit ini fokus pada literatur anak yang bertujuan untuk mengedukasi dan menanamkan nilai-nilai positif sejak usia dini.

Seri buku 'Sikap Baik' terdiri dari empat buku yang masing-masing berjudul *Tolong*, *Berbagi*, *Terima Kasih*, dan *Maaf*. Buku-buku ini ditulis oleh tim yang terdiri dari dr. Mesty Ariotedjo, Sp. A (dokter spesialis anak), Gianti Amanda, M.Psi.T, Montessori, Dipl. (praktisi anak usia dini), Reda Gaudiamo (penulis buku anak), dan Bellansori (ilustrator). Setiap buku dalam seri ini dirancang untuk mengajarkan sikap baik melalui contoh konkret dan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, serta dilengkapi dengan petunjuk bagi orang tua untuk menginspirasi anak-anak mereka.

#### **1. Maaf**

Membiasakan anak untuk mengucapkan kata maaf akan lebih efektif dengan memberikan contoh dan menjadikannya sebagai budaya sehari-hari,

daripada memaksakan. Dalam buku seri sikap baik 'maaf' ini, terdapat contoh-contoh konkret dan sederhana yang menunjukkan anak kesempatan dan/atau situasi kata maaf dapat diucapkan di kehidupan sehari-hari.

*Role play* maaf bertujuan untuk memperkuat nilai moral pada anak-anak melalui pengalaman langsung. Metode ini memungkinkan anak untuk mempraktikkan penggunaan kata maaf dalam konteks interaksi sosial sehari-hari, sehingga mereka dapat memahami situasi konkret saat permintaan maaf diperlukan. Dalam permainan peran ini, anak-anak dihadapkan pada simulasi situasi ketika mereka melakukan kesalahan, baik disengaja maupun tidak, dan diberi kesempatan untuk mengekspresikan permintaan maaf dengan cara yang tepat.

Narator dalam *role play* maaf memberikan panduan yang jelas dan langsung kepada anak-anak di bagian akhir sesi, seperti berikut, *"Adik-adik apabila kita merasa melakukan kesalahan kepada orang lain, maka kita ucapkan mohon maaf. Jika kita tidak sengaja menyakiti hati orang lain, maka kita ucapkan mohon maaf."* Pernyataan ini tidak hanya memberikan instruksi verbal, tetapi juga menciptakan ruang bagi anak untuk merasakan situasi emosional terkait tanggung jawab atas kesalahan mereka. Dalam proses ini, anak-anak dilatih untuk mengakui kesalahan, memperbaiki hubungan sosial, dan mengembangkan empati. *Role play* bersifat serbaguna dan dapat digunakan untuk mengajarkan konsep seperti kompetensi budaya, empati, dan keterampilan (Brown & Chidume, 2023; Maulana & Lolita, 2023). Berikut buku dan sesi *role play* maaf.

**Gambar 2.**

Buku dan *role play* Maaf



**Maaf**

Jenis Kertas: Board Book

Jumlah Halaman: 8 halaman

Ukuran: 17,5cm x 17,5cm x 1,5cm



## 2. Tolong

Mengucapkan kata tolong ketika meminta bantuan untuk suatu hal adalah salah satu sikap baik yang perlu diperkenalkan sejak anak usia dini. Di buku seri sikap baik 'tolong', terdapat contoh konkret dan sederhana dalam kehidupan sehari-hari saat anak perlu mengucapkan tolong. Buku ini juga melampirkan petunjuk bagi orang tua tentang cara menginspirasi anak untuk mengucapkan kata 'tolong'.

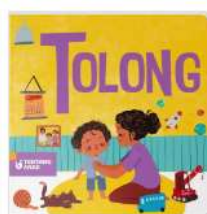
*Role play* atau permainan peran merupakan metode efektif dalam pendidikan karakter anak, terutama dalam mengajarkan sikap sopan santun,

seperti mengucapkan kata tolong. Metode ini menempatkan anak dalam situasi simulasi yang mereplikasi interaksi kehidupan nyata, ketika mereka harus menggunakan kata tolong saat meminta bantuan. Melalui *role play*, anak-anak tidak hanya memahami konsep abstrak tentang sopan santun, tetapi juga menyaksikan praktiknya secara langsung dalam konteks yang relevan dan bermakna bagi mereka. Role play mendorong refleksi dan pemahaman tidak hanya bagi yang berperan, tetapi juga bagi rekan-rekan yang mengamati sesi *role play* tersebut (Rønning & Bjørkly, 2019) .

Dalam sesi *role play* Tolong, anak-anak diajak untuk terlibat aktif dalam permainan peran yang menggambarkan situasi ketika mereka tidak bisa menyelesaikan tugas sendiri dan membutuhkan bantuan. Narator berperan penting dalam mengarahkan pemahaman anak dengan memberikan penjelasan berikut, *“Adik-adik, jika kita tidak bisa melakukan sesuatu secara sendiri, maka adik-adik harus mencari bantuan orang lain dengan mengatakan “Aku Minta Tolong!”. Jika adik-adik merasa kesulitan dan butuh pertolongan, maka katakan “Aku Minta Tolong!”.* Instruksi ini tidak hanya memperkuat pengajaran verbal, tetapi juga memberikan contoh konkret tentang bagaimana anak dapat menerapkan sikap meminta bantuan dengan sopan. Strategi instruksional *role play*, mendukung keterlibatan anak dan pemikiran kritis. Strategi ini menempatkan anak dalam konteks dunia nyata yang autentik dan memungkinkan mereka menjelajahi berbagai perspektif sambil berinteraksi untuk menemukan pengetahuan baru dan membangun makna baru (Berry & Kowal, 2022) .Berikut buku dan sesi *role play* tolong.

**Gambar 3.**

Buku dan *Role Play* Tolong



### **Tolong**

Jenis Kertas: Board Book

Jumlah Halaman: 8 halaman

Ukuran: 17,5cm x 17,5cm x 1,5cm



### **3. Berbagi**

Melalui berbagi, anak belajar untuk peduli dan berempati dengan sesama. Buku seri sikap baik ‘berbagi’ ini berisikan contoh konkret dan sederhana saat anak dapat memperoleh kesempatan berbagi di kehidupan sehari-hari. Buku ini juga melampirkan petunjuk bagi orang tua tentang cara menginspirasi anak untuk bersiap baik, termasuk berbagi.

*Role play* berbagi merupakan pendekatan yang efektif dalam mengajarkan nilai kepedulian dan empati kepada anak-anak. Melalui metode ini, anak-anak

diperkenalkan pada konsep berbagi secara langsung melalui simulasi situasi kehidupan nyata, mereka memiliki kesempatan untuk memahami dan mempraktikkan tindakan berbagi dengan sesama. Dalam konteks pendidikan karakter, *role play* memungkinkan anak-anak untuk mengalami dan mengekspresikan sikap berbagi secara aktif, yang tidak hanya memperdalam pemahaman mereka, tetapi juga mengembangkan kebiasaan sosial yang positif.

Dalam sesi *role play* berbagi, narator memberikan arahan yang jelas dan relevan, seperti, "*Adik-adik cantik dan ganteng, jangan hanya kita menunggu diberikan sesuatu oleh orang lain, apabila kalian memiliki rezeki yang lebih, maka dapat berbagi dengan teman-teman yang membutuhkan.*" Pesan ini dirancang untuk menstimulasi rasa tanggung jawab sosial dan kepedulian terhadap orang lain, sekaligus mengajarkan bahwa berbagi bukan sekadar tindakan material, tetapi juga wujud dari empati dan solidaritas. Berikut buku dan sesi *role play* berbagi.

**Gambar 4.**

Buku dan *role play* berbagi



**Berbagi**  
Jenis Kertas: Board Book  
Jumlah Halaman: 8 halaman  
Ukuran: 17,5cm x 17,5cm x 1,5cm



#### 4. Terima Kasih

Menumbuhkan sikap baik memiliki manfaat positif untuk anak hingga ia dewasa, termasuk mengucapkan kata 'terima kasih'. Buku seri sikap baik 'terima kasih' ini berisikan contoh konkret dan sederhana dalam kehidupan sehari-hari saat kata terima kasih perlu diucapkan. Buku ini juga melampirkan petunjuk bagi orang tua bagaimana cara menginspirasi anak untuk mengucapkan terima kasih.

*Role play* Terima Kasih merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam menginternalisasi sikap syukur dan penghargaan pada anak-anak sejak usia dini. Melalui simulasi interaktif, anak-anak diajak untuk mengalami dan mempraktikkan pengucapan terima kasih dalam berbagai situasi sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini tidak hanya memperkenalkan nilai moral secara abstrak, tetapi juga menanamkan perilaku positif melalui pengalaman langsung, yang membuat anak lebih mudah memahami dan mengaplikasikan sikap tersebut dalam kehidupan nyata.

Dalam sesi *role play* Terima Kasih, narator memberikan panduan yang jelas kepada anak-anak, seperti berikut "*Adik-adik, Ketika ada orang lain yang*

*menolong, membantu, dan memperhatikan kita, maka ucapkan terima kasih. Ucapkan dalam diri kita “Aku Merasa Senang Ketika berterima kasih.”* Arahan ini membantu anak memahami konteks kapan kata terima kasih perlu diucapkan, sekaligus menanamkan kesadaran emosional, yaitu merasa senang setelah mengungkapkan rasa syukur. Pernyataan tambahan seperti “Aku Merasa Senang Ketika Berterima Kasih” berfungsi untuk menghubungkan perilaku dengan emosi positif, yang memperkuat pengembangan kesadaran diri dan hubungan sosial anak. Metode bermain peran dianggap efektif sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada anak usia dini (Nuryati et al., 2021). Berikut buku dan sesi *role play* berbagi.

**Gambar 5.**

Buku dan *role play* Terima Kasih



Role play maaf, tolong, berbagi, dan terima kasih adalah metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Dalam setiap *role play*, anak-anak menyaksikan praktik perilaku sosial positif melalui simulasi situasi nyata, memungkinkan mereka menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran teoretis. Role play maaf mengajarkan anak untuk memahami pentingnya meminta maaf dan memperbaiki hubungan interpersonal. Role play tolong melatih mereka untuk menunjukkan empati dan menghargai bantuan. Role play berbagi mengembangkan kemampuan anak untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa empati. Sementara itu, role play terima kasih membantu anak memahami pentingnya rasa syukur dan apresiasi dalam hubungan sosial. Secara keseluruhan, metode ini mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi karakter anak, dengan memfasilitasi pembelajaran melalui partisipasi aktif dan refleksi.

#### **D. Simpulan**

Seri buku 'Sikap Baik' dari Penerbit Tentang Anak merupakan alat yang efektif bagi orang tua untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak-anak mereka. Dengan kombinasi cerita yang mudah dipahami dan ilustrasi menarik,

buku-buku ini membantu anak-anak memahami dan menerapkan sikap baik dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang berfokus pada implementasi *role play* berbasis buku seri Sikap Baik di komunitas Kamila Membaca menunjukkan hasil yang positif dalam penanaman nilai pendidikan karakter bagi anak. Melalui metode ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif dan interaktif mengenai sikap baik seperti berbagi, meminta maaf, mengucapkan terima kasih, dan meminta bantuan. Melalui kolaborasi dengan mitra lokal, program ini juga berhasil memperkuat hubungan antara lembaga pendidikan dan komunitas, menciptakan sinergi dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan karakter. Dengan hasil yang memuaskan, kegiatan PKM ini diharapkan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan, serta menjadi model bagi kegiatan serupa di daerah lain.

#### E. Ucapan Terima Kasih

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Terbuka yang telah mendukung pendanaan kegiatan PKM ini.

#### F. Referensi

- Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *Journal of Educational Research*, 116(3). <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Berry, L. A., & Kowal, K. B. (2022). Effect of Role-Play in Online Discussions on Student Engagement and Critical Thinking. *Online Learning Journal*, 26(3). <https://doi.org/10.24059/olj.v26i3.3367>
- Brown, L. G., & Chidume, T. (2023). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(1). <https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.09.002>
- Huda, M. (2014). Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. *Eureka Media Aksara*.
- Maulana, I., & Lolita, Y. (2023). The Effectiveness of Role-Play To Improve Student's Speaking Achievement. *ELite Journal: International Journal of Education, Language, and Literature*, 3(2).
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v6i2.4649>

- Rønning, S. B., & Bjørkly, S. (2019). The use of clinical role-play and reflection in learning therapeutic communication skills in mental health education: An integrative review. In *Advances in Medical Education and Practice* (Vol. 10). <https://doi.org/10.2147/AMEP.S202115>
- Sinaga, R. T. B., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sd Negeri 159 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6401–6415.
- Steube, M., Wilde, M., & Basten, M. (2024). Does role play manipulate students? Persuasive effects of role play on students' attitude and behavior regarding a socioscientific issue. *Journal of Research in Science Teaching*, 61(7). <https://doi.org/10.1002/tea.21910>
- Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. In *Social Sciences and Humanities Open* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>