



**Ranah Research:**  
Journal of Multidisciplinary Research and Development

082170743613   ranahresearch@gmail.com   <https://jurnal.ranahresearch.com>

E-ISSN: [2655-0865](https://doi.org/10.38035/rj)  
DOI: <https://doi.org/10.38035/rj>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Penanaman Nilai Karakter Dengan Metode Bermain Peran Cerita Legenda Malin Kundang Untuk Anak Sekolah Dasar

Ade Rahayu<sup>1</sup>

<sup>1</sup>IAI Abuya Salek Sarolangun, Jambi, Indonesia.

Corresponding Author: [aderahayu735@gmail.com](mailto:aderahayu735@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to explore the effectiveness of using role-playing with the Malin Kundang legend to instill character values in elementary school students. The background of this research focuses on the importance of character education at an early age and the potential of role-playing as an innovative method to achieve this. The research method employed is qualitative with a case study approach, involving 20 fifth-grade students, one teacher, and one role-playing facilitator. Data were collected through observations, interviews, and documentation. The findings indicate that Malin Kundang-based role-playing activities significantly enhance students' understanding of respect for parents, responsibility, cooperation, and self-confidence. Students participating in role-playing showed improvements in attitudes towards respecting parents and personal responsibility, as well as in cooperation and discipline. Role-playing provides a real-life context that facilitates a deeper internalization of moral and social values compared to conventional methods, making it a valuable tool in character education.*

**Keyword:** *Character value, role-playing, malin kundang legend.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa efektivitas penggunaan metode bermain peran legenda Malin Kundang untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berfokus pada pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini serta potensi metode bermain peran sebagai metode inovatif untuk mencapai tujuan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melibatkan 20 siswa kelas lima, satu guru, dan satu fasilitator permainan peran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa aktivitas permainan peran berbasis Malin Kundang secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang rasa hormat kepada orang tua, tanggung jawab, kerjasama, dan rasa percaya diri. Siswa yang terlibat dalam permainan peran menunjukkan peningkatan sikap dalam menghormati orang tua dan tanggung jawab pribadi, serta dalam kerjasama dan kedisiplinan. Permainan peran menyediakan konteks kehidupan nyata yang memfasilitasi internalisasi nilai-nilai moral dan sosial yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode konvensional, menjadikannya alat yang berharga dalam pendidikan karakter.

**Kata Kunci:** Nilai karakter, metode bermain peran, legenda malin kundang.

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan di Indonesia, terutama di sekolah dasar, di mana anak-anak berada pada tahap perkembangan moral yang krusial. Karakter merupakan nilai dasar yang dimiliki setiap individu, terbentuk dari pengaruh lingkungan serta faktor keturunan yang membentuk kepribadian seseorang (Helvana & Hidayat, 2020). Karakter berkaitan dengan sifat, akhlak, perilaku, tabiat, dan budi pekerti. Pembentukan karakter terhadap anak yang dilakukan melalui pendidikan tidak semudah apa yang diinginkan karena memerlukan proses. Di samping itu juga dibutuhkan kejelian dan strategi dalam proses penanaman nilai karakter agar nilai-nilai yang ingin ditanamkan dapat diterima dengan baik oleh anak.

Strategi yang diperlukan dalam pembentukan karakter meliputi keteladanan, intervensi, pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, dan penguatan. Sadirman (2011) menjelaskan bahwa pendidikan karakter sebagai proses pembudayaan dan pemanusiaan senantiasa merupakan proses pemberian bimbingan dan fasilitasi kepada peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya, manusia yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini untuk membentuk dasar yang kuat bagi pengembangan kepribadian anak yang seimbang.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), pendidikan karakter di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk generasi muda yang memiliki integritas, etika, rasa tanggung jawab, serta semangat kebangsaan. Karakter yang kuat diperlukan untuk menghadapi tantangan sosial dan budaya di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan karakter pada anak usia sekolah dasar harus dilakukan secara sistematis dan integratif, baik melalui kegiatan pembelajaran formal maupun non-formal. Pendidikan karakter yang efektif harus terintegrasi dalam kurikulum dan proses pembelajaran sehari-hari. Di sisi lain metode pengajaran yang konvensional sering kali tidak cukup untuk membentuk karakter siswa secara menyeluruh.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan relevan untuk mengajarkan nilai-nilai moral. Penanaman nilai karakter di sekolah dasar tidak hanya melibatkan pengajaran tentang apa yang benar dan salah tetapi juga bagaimana menerapkan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata. Pendidikan karakter yang terencana dengan baik dapat membantu siswa mengembangkan empati, tanggung jawab, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

Pendidikan karakter pada anak usia dini dapat diterapkan melalui metode *role playing* atau bermain peran (Gontina et al., 2019). Halifah (2020) menjelaskan bahwa metode ini melibatkan anak dalam memerankan tokoh-tokoh atau benda yang ada di sekitarnya, bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Anak-anak berkesempatan memainkan peran sebagai makhluk hidup atau benda mati, sehingga mereka dapat mengasah kreativitas dan penghayatan mereka. Selain itu, metode ini juga mendorong partisipasi aktif anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Hesti et al., 2024).

Menurut Restu (2016), metode bermain peran juga dikenal sebagai *main simbolik*, *role play*, *make believe*, fantasi, imajinatif, atau bermain drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas, serta keterampilan bahasa anak. Selain itu, metode ini membantu membangun rasa empati, kemampuan berpikir abstrak, dan berpikir secara objektif. Bermain peran (*role play*) merupakan metode pembelajaran yang termasuk dalam simulasi, di mana anak-anak diajak untuk merekonstruksi peristiwa sejarah, kejadian aktual, atau skenario yang mungkin terjadi di masa depan.

Kisah Malin Kundang adalah cerita yang berasal dari provinsi Sumatera Barat. Secara umum menurut Sumardi et al. (2020) cerita ini mengisahkan tentang sebuah keluarga miskin yang terdiri dari seorang ibu dan anak yang tinggal di sebuah desa. Dalam upaya memperbaiki keadaan, anaknya yang bernama Malin Kundang memutuskan untuk merantau.

Di perantauan, ia berhasil meraih kesuksesan dan menikahi seorang perempuan. Suatu hari, Malin Kundang pulang ke kampung halamannya. Saat ibunya mengetahui hal itu, ia segera datang menemuinya. Namun, Malin Kundang merasa malu dengan kondisi ibunya dan menolak mengakui sang ibu di hadapan istrinya. Hal ini membuat sang ibu sangat sedih dan marah. Ia pun memohon kepada Tuhan agar anaknya dihukum. Akibatnya, badai besar datang menghancurkan kapal dan seluruh isinya. Meski Malin Kundang menyesal, semuanya sudah terlambat, dan ia pun berubah menjadi batu bersama harta kekayaannya.

Dalam legenda Malin Kundang juga terdapat nilai akhlak yang dapat dipedomani dalam kehidupan sehari-hari. Legenda Malin Kundang juga mengajarkan bermacam-macam karakter atau sifat baik dan buruk yang dapat dijadikan pelajaran. Nilai akhlak dalam legenda Malin Kundang berisi pendidikan karakter yang dapat dijadikan contoh dalam dunia pendidikan. Nilai-nilai yang terkandung tersebut misalnya adalah penghormatan kepada orang tua, menghargai orang lain, tanggung jawab, dan nilai-nilai religius lainnya.

Cerita rakyat seperti legenda *Malin Kundang* sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter karena memuat pesan moral yang mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita-cerita ini juga mencerminkan kearifan lokal yang relevan dengan konteks sosial-budaya anak Indonesia. Cerita seperti ini tidak hanya menghibur tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting melalui alur cerita yang menyentuh. Dalam konteks seni peran, siswa dapat memerankan karakter-karakter dalam cerita tersebut, yang memungkinkan mereka untuk mengalami dan memahami pesan moral secara langsung.

Melalui seni peran, cerita rakyat seperti *Malin Kundang* dapat dihidupkan kembali dalam bentuk yang interaktif dan relevan dengan konteks kehidupan anak-anak saat ini. Cerita rakyat dapat dijadikan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai lokal dan nasional (Hesti et al., 2024). Penggunaan *Malin Kundang* sebagai media pembelajaran melalui seni bermain peran tidak hanya membantu siswa dalam memahami karakter tokoh, tetapi juga memungkinkan mereka merasakan dampak emosional dari konflik moral yang dihadapi oleh tokoh tersebut.

Penggunaan seni peran dalam pendidikan karakter berbasis cerita rakyat seperti *Malin Kundang* juga memperkuat keterlibatan budaya dalam pendidikan. Pelestarian cerita rakyat melalui kegiatan seni seperti drama dan teater membantu siswa mengembangkan identitas kebangsaan yang kuat serta meningkatkan rasa bangga terhadap budaya lokal. Ini penting dalam konteks globalisasi, di mana identitas budaya sering kali tergeser oleh pengaruh budaya asing.

Penanaman nilai karakter di sekolah dasar sangat penting untuk perkembangan moral dan sosial anak-anak. Seni bermain peran, sebagai metode pendidikan yang interaktif dan partisipatif, menyediakan cara yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung. Cerita rakyat seperti Malin Kundang menawarkan konteks yang kaya untuk pembelajaran moral dan sosial, menjadikannya alat yang berharga dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. Integrasi seni peran berbasis cerita rakyat dalam kurikulum sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral dan sosial serta keterampilan sosial mereka, memberikan dampak positif dalam pendidikan karakter.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Yin (2018) menjelaskan bahwa studi kasus sesuai untuk menggali fenomena yang terjadi dalam konteks kehidupan nyata, khususnya dalam pendidikan. Dalam penelitian ini, seni peran legenda *Malin Kundang* digunakan sebagai fenomena yang diteliti dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V, seorang guru, dan satu fasilitator seni peran di SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, dan wawancara mendalam. Data dianalisis menggunakan

analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari proses seni peran, khususnya terkait dengan nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan.

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman tentang pengalaman subjek (anak-anak sekolah dasar) dalam berpartisipasi dalam kegiatan seni peran serta dampaknya terhadap pengembangan karakter mereka. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif cocok digunakan ketika peneliti ingin memahami bagaimana individu memberikan makna terhadap pengalaman dan peristiwa yang mereka alami. Selain itu, penelitian kualitatif memberikan ruang bagi peneliti untuk meneliti suatu fenomena secara mendalam dan holistik, yang sesuai dengan tujuan penelitian ini, yakni memahami pengaruh seni peran terhadap pembentukan karakter siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Yin (2018) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan metode yang cocok digunakan untuk mengeksplorasi fenomena dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas-batas antara fenomena yang diteliti dan konteksnya tidak jelas. Dalam penelitian ini, seni peran legenda *Malin Kundang* digunakan sebagai fenomena yang diteliti dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN 06 Pasar Ambacang Kota Padang yang melibatkan siswa kelas V. Kegiatan seni peran berbasis legenda *Malin Kundang* dilakukan sebagai bagian dari upaya penanaman nilai-nilai karakter. Seni peran tersebut melibatkan 20 siswa, seorang guru, dan satu fasilitator seni peran. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam melalui peran aktif dalam cerita yang mengandung nilai-nilai moral dan karakter.

Siswa yang terlibat dalam seni peran memiliki beragam latar belakang, baik dari segi kemampuan akademik maupun pemahaman nilai moral. Namun, secara umum, mayoritas siswa belum mendapatkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, empati, dan hormat kepada orang tua sebelum kegiatan ini dilakukan.

Observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan seni peran menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa dalam belajar. Pada awal kegiatan, siswa tampak antusias memerankan tokoh dalam legenda *Malin Kundang*. Pengamatan terhadap dinamika kelompok selama latihan menunjukkan bahwa mereka mulai belajar bekerja sama dan saling mendukung dalam mempersiapkan peran masing-masing.

Interaksi antar siswa selama latihan seni peran menampilkan peningkatan dalam aspek kerjasama dan saling menghargai peran teman-temannya. Misalnya, dalam adegan saat tokoh *Malin Kundang* berinteraksi dengan ibunya, beberapa siswa yang terlibat dalam peran pendukung menunjukkan sikap saling membantu agar adegan berjalan lancar. Ini menunjukkan adanya pembelajaran nilai kerjasama dan dukungan antar teman yang secara langsung diperoleh dari proses tersebut.

Guru yang memfasilitasi kegiatan ini juga mencatat bahwa siswa yang biasanya pasif dalam kegiatan kelas mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Dalam catatan pengamatan, terlihat bahwa beberapa siswa yang pada awalnya ragu-ragu untuk mengambil peran utama akhirnya berani menampilkan peran dengan baik setelah didukung oleh teman-temannya. Ini merupakan indikasi adanya peningkatan dalam nilai kepercayaan diri dan rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Wawancara dengan guru kelas dan fasilitator seni peran mengungkapkan bahwa kegiatan seni peran berbasis cerita rakyat seperti *Malin Kundang* sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Guru menyebutkan bahwa sebelum kegiatan ini, siswa sering kali menunjukkan perilaku kurang disiplin dan tanggung jawab dalam kegiatan

kelompok. Namun, setelah beberapa sesi seni peran, terdapat perubahan sikap, terutama dalam hal tanggung jawab dan kedisiplinan.

Menurut fasilitator seni peran, legenda *Malin Kundang* dipilih karena kisah ini mengandung pesan moral yang kuat tentang pentingnya menghormati orang tua dan tanggung jawab atas tindakan sendiri. Dalam wawancara, fasilitator mengatakan:

*“Cerita Malin Kundang adalah salah satu cerita rakyat yang paling mudah dipahami oleh anak-anak. Pesan moralnya jelas dan langsung mengenai bagaimana kita harus memperlakukan orang tua dengan hormat. Siswa sangat tertarik dengan ceritanya, dan mereka bisa melihat bagaimana kesalahan tokoh utama berdampak pada kehidupannya.”*

Guru juga menambahkan bahwa setelah beberapa kali melaksanakan kegiatan seni peran, siswa mulai lebih peka terhadap konsekuensi dari tindakan mereka, baik dalam konteks cerita maupun kehidupan sehari-hari. Guru menyatakan:

*“Beberapa siswa mulai lebih reflektif. Mereka sering bertanya, ‘Apakah saya sudah menghormati orang tua saya?’ atau ‘Apa yang terjadi kalau saya tidak mendengarkan nasihat ibu saya?’. Ini menunjukkan bahwa cerita Malin Kundang membuat mereka berpikir ulang tentang tindakan mereka di rumah.”*

Wawancara dengan siswa dilakukan secara semi-terstruktur untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang dipelajari selama kegiatan seni peran. Dari wawancara ini, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka belajar tentang pentingnya menghormati orang tua dan menjadi anak yang bertanggung jawab. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa bersalah melihat apa yang terjadi pada tokoh *Malin Kundang* yang durhaka kepada ibunya.

Seorang siswa mengatakan:

*"Setelah memerankan Malin Kundang, saya jadi berpikir tentang bagaimana saya harus memperlakukan ibu saya. Kalau saya marah, saya merasa tidak enak karena tahu apa yang terjadi dengan Malin Kundang."*

Siswa lain menambahkan bahwa melalui seni peran, mereka belajar bekerja sama dan saling mendukung. Dalam salah satu wawancara, seorang siswa menyatakan:

*"Kami harus bekerja sama saat berlatih, terutama untuk adegan besar. Kalau salah satu dari kami tidak siap, yang lain tidak bisa melanjutkan. Jadi, kami belajar saling membantu."*

Pernyataan ini menunjukkan adanya peningkatan dalam nilai kerjasama dan tanggung jawab kelompok.

### **Analisis Tematik Hasil Penelitian**

Berdasarkan analisis tematik terhadap hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa tema utama yang muncul dari penelitian ini:

#### **1. Penghormatan kepada Orang Tua**

Cerita *Malin Kundang* berperan sebagai alat pengajaran moral yang efektif. Siswa belajar tentang pentingnya menghormati orang tua melalui karakter *Malin Kundang* yang tidak menghormati ibunya. Hal ini tercermin dalam refleksi siswa yang menyatakan keinginan untuk memperlakukan orang tua mereka dengan lebih baik setelah mengikuti seni peran ini.



## 2. Tanggung Jawab atas Tindakan

Dalam cerita Malin Kundang, siswa memahami bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi. Proses seni peran ini menanamkan nilai tanggung jawab, tidak hanya dalam konteks peran mereka di cerita, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

## 3. Kerjasama dan Kepedulian terhadap Teman

Selama pelaksanaan seni peran, siswa belajar untuk bekerja sama dan memperhatikan teman-teman mereka. Proses latihan menuntut siswa untuk saling mendukung dan memastikan bahwa seluruh kelompok berhasil. Ini menunjukkan bahwa seni peran dapat memperkuat nilai-nilai kerjasama dan kebersamaan.

## 4. Kepercayaan Diri dan Kedisiplinan

Seni peran juga membantu siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri mereka. Dengan memerankan karakter tertentu, siswa belajar untuk berani tampil di depan orang lain dan bertanggung jawab terhadap tugas yang mereka emban. Selain itu, latihan seni peran juga meningkatkan disiplin siswa dalam mempersiapkan diri sebelum tampil.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seni peran berbasis cerita rakyat seperti legenda Malin Kundang dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa sekolah dasar. Nilai-nilai seperti penghormatan kepada orang tua, tanggung jawab, kerjasama, dan kedisiplinan muncul secara alami melalui kegiatan seni peran.

Penelitian ini sejalan dengan temuan dari Wahyudi & Suardiman (2013) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter siswa. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Hesti et al. (2024) juga menegaskan bahwa melalui kegiatan bermain peran perilaku dan pikiran anak mengenai kejujuran dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa seni peran Malin Kundang berhasil menanamkan beberapa nilai karakter utama pada siswa, yaitu:

### 1. Penghormatan kepada Orang Tua

Siswa yang memerankan tokoh Malin Kundang memahami konsekuensi dari ketidakpatuhan terhadap orang tua. Beberapa siswa mengakui bahwa mereka mulai berpikir ulang tentang sikap mereka terhadap orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat efektif sebagai media pembelajaran karakter.

Siswa yang memerankan karakter *Malin Kundang* menunjukkan peningkatan pemahaman tentang pentingnya menghormati orang tua dan menunjukkan refleksi yang lebih mendalam tentang hubungan mereka dengan orang tua setelah berpartisipasi. Putri (2021) menyebutkan bahwa cerita Malin Kundang dianggap memberikan nilai-nilai moralitas bagi pengembangan karakter anak.

Cerita rakyat seperti *Malin Kundang*, berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan pesan moral, karena narasi yang kuat dan relevan memberikan konteks nyata untuk nilai-nilai yang diajarkan. Dalam seni peran, siswa tidak hanya mendengar cerita, tetapi juga mengalami secara langsung dampak dari tindakan karakter, yang memperkuat pemahaman mereka tentang penghormatan kepada orang tua.

Peningkatan pemahaman ini sejalan dengan teori Bandura (2001) mengenai model sosial, di mana individu belajar melalui observasi dan pengalaman langsung. Melalui seni peran, siswa menyaksikan dan berperan dalam situasi yang mengilustrasikan pentingnya penghormatan, memungkinkan mereka untuk lebih memahami dan menginternalisasi nilai tersebut.

### 2. Tanggung Jawab

Dalam seni peran, setiap siswa memiliki tanggung jawab terhadap peran yang mereka mainkan. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa setelah proses

pembelajaran, siswa mulai menunjukkan sikap lebih bertanggung jawab dalam mempersiapkan peran mereka, baik secara individu maupun kelompok.

Andini & Ramiati (2020) mengungkapkan hasil penelitiannya mengenai penggunaan metode bermain peran guna meningkatkan karakter tanggung jawab anak bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan karakter tanggung jawabanak usia 5-6 tahun.

### 3. Kerjasama dan Kepedulian

Seni peran melibatkan interaksi antara siswa, di mana mereka harus bekerja sama untuk memastikan setiap adegan berjalan lancar. Observasi menunjukkan bahwa siswa mulai lebih memperhatikan teman-temannya dan saling membantu selama proses pembelajaran. Hal ini memperkuat nilai kerjasama dan kepedulian dalam kelompok.

Hasil dari penelitian oleh Maghfiroh et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan bermian peran pada KB Al-Munawwarah merupakan salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan aspek sosial-emosional anak termasuk di dalamnya aspek kerjasama dan kepedulian.

Kegiatan seni peran meningkatkan rasa empati dan kepedulian siswa terhadap teman-teman mereka. Mereka menemukan bahwa interaksi yang diperlukan dalam persiapan dan pelaksanaan seni peran memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan dukungan antar siswa.

### 4. Kepercayaan Diri

Beberapa siswa yang awalnya cenderung pasif dan pemalu mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri setelah beberapa kali berlatih seni peran. Guru menyatakan bahwa seni peran membantu siswa untuk berani tampil di depan umum dan meningkatkan kedisiplinan dalam mempersiapkan diri sebelum tampil.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Febrianti et al. (2023) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran. Penelitian Febrianti juga mengaskan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran khususnya pada pembelajaran teater dikarenakan adanya dukungan dari guru dan siswa yang dapat berkolaborasi untuk saling meningkatkan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Namun perlu adanya dukungan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal. Dengan demikian, kegiatan seni peran tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik, khususnya dalam konteks pembentukan karakter pada anak usia sekolah dasar. Seni peran dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung program pendidikan karakter di sekolah

## KESIMPULAN

Seni bermain peran berbasis *Malin Kundang* terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar, termasuk penghormatan kepada orang tua, tanggung jawab, dan kerjasama. Temuan ini konsisten dengan teori dan penelitian terkini yang menunjukkan bahwa pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam kegiatan berbasis peran dapat memperkuat pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, seni peran merupakan metode yang inovatif dan efektif untuk pendidikan karakter di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Andini, T. A., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15.
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1–26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.

- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4).
- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 79–92.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260.
- Hesti, Niasari, T., & Fitrawati. (2024). Penanaman Nilai Karakter Jujur Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Kelompok B PAUD Nusa Indah. *Student Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37411/sjece.v4i1.3033>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemdikbud.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kidido.v1i1.2978>
- Putri, R. A. (2021). NILAI MORALITAS SEBAGAI PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK DALAM SERI DONGENG 3D NUSANTARA: MALIN KUNDANG. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 63. <https://doi.org/10.26418/ekha.v4i2.43561>
- Restu, R. S. P. (2016). *Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Fauzan Akbar Lampung*. Universitas Lampung.
- Sadirman, A. M. (2011). *Praktik IPS sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumardi, A., Kartikasari, R. D., & Ryanti, N. (2020). ANALISIS NILAI AKHLAK PADA LEGENDA MALIN KUNDANG DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Jurnal Skripta*, 6(2). <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i2.901>
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. (2013). MENINGKATKAN KARAKTER DAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2629>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th ed.)*. Sage.