

## **STRATEGI KARTU PERAN UNTUK MENANAMKAN NILAI RESPECT PADA SISWA KELAS 6 SD**

**Khoerunnisa Utami Putri Efendi<sup>1</sup>, Sabrina Syarifatul Maula<sup>2</sup>, Adinda Bella<sup>3</sup>, Indah Permatasari Br Hombing<sup>4</sup>, Aurel Resma Yoannisa<sup>5</sup>, Auliya Aenul Hayati<sup>6</sup>**  
Universitas Swadaya Gunung Jati<sup>1,2,3,4,5,6</sup>  
e-mail: [khoerunisautami472@gmail.com](mailto:khoerunisautami472@gmail.com)<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media Kartu Nilai Respect dalam menanamkan nilai karakter respect pada siswa kelas VI SDN Kartini 2 Kota Cirebon. Latar belakang penelitian ini adalah adanya kesenjangan antara nilai karakter yang ditargetkan dalam kurikulum dengan realitas perilaku siswa, khususnya dalam hal sikap saling menghargai. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan wawancara. Media kartu peran yang dikembangkan berisi instruksi sosial dan pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk mengalami langsung situasi yang menuntut sikap respect. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan perubahan perilaku yang positif, seperti lebih sopan dalam berbicara, menghormati guru dan teman, serta menunjukkan empati dalam diskusi kelompok. Sebagian besar siswa juga menilai media ini menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa media kartu peran yang interaktif dan kontekstual dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran karakter, khususnya untuk siswa usia 10–12 tahun. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pendekatan partisipatif dan emosional dalam membentuk karakter yang berakar kuat.

**kata kunci:** *Pembelajaran Karakter, Kartu Peran, Nilai Respect*

### **ABSTRACT**

This study aims to describe the effectiveness of Respect Value Cards in instilling respect values in sixth-grade students at SDN Kartini 2 Elementary School in Cirebon City. The background of this study is the gap between the character values targeted in the curriculum and the reality of student behavior, particularly in terms of mutual respect. The study employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, questionnaires, and interviews. The role-playing cards developed contain social instructions and reflective questions that encourage students to directly experience situations requiring respectful behavior. Observation and questionnaire results indicate that the majority of students exhibit positive behavioral changes, such as speaking more politely, respecting teachers and peers, and demonstrating empathy during group discussions. Most students also rated the media as interesting, easy to use, and relevant to their daily lives. These findings indicate that interactive and contextual role-playing cards can be an effective alternative in character education, especially for students aged 10–12 years. This study also highlights the importance of participatory and emotional approaches in fostering strong character development.

**Keywords:** *Character Education, Role-Playing Cards, Respect Values*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter merupakan fondasi penting dalam mencetak generasi bangsa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial (Lestari & Sumarto, 2019; Wardani & Faridah, 2021). Dalam Kurikulum Merdeka, penguatan karakter difokuskan melalui enam dimensi Profil Pelajar Pancasila, salah satunya adalah nilai berakhlak

mulia, yang mencakup sikap saling menghargai atau respect. Nilai ini menjadi landasan utama dalam membangun hubungan sosial yang sehat di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Respect mencakup penghargaan terhadap sesama, guru, orang tua, perbedaan pendapat, serta kepatuhan terhadap aturan dan norma sosial (Firmansyah et al., 2024; McDougal et al., 2019)

Pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka membantu siswa memahami pentingnya nilai respect dalam interaksi sehari-hari, guna menciptakan lingkungan belajar yang positif. Namun demikian, Husein et al. (2017) dan Meylinda, (2016) mengungkapkan bahwa masih banyak ditemukan sikap tidak saling menghargai di lingkungan sekolah dasar, seperti berkata kasar, meremehkan teman, hingga tidak menyapa guru. Temuan ini sejalan dengan kondisi nyata di SDN Kartini 2 Kota Cirebon, di mana siswa kelas VI menunjukkan perilaku seperti memotong pembicaraan, mengejek teman, dan minimnya sopan santun dalam bertutur kata.

Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai karakter yang menjadi target kurikulum dan realitas perilaku siswa. Penyebab salah satunya adalah pendekatan pembelajaran karakter yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah atau nasihat langsung yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa usia 10–12 tahun (Christanti et al., 2016; Hakim & Syofyan, 2018; Keliat et al., 2019). Firmansyah et al. (2024) dan Isrofah et al. (2022) menekankan perlunya media interaktif yang kontekstual dan menyenangkan agar nilai karakter dapat dipahami secara emosional dan sosial, bukan hanya kognitif. Di sinilah pentingnya strategi pembelajaran yang berbasis pengalaman dan partisipasi aktif siswa.

Untuk menjawab tantangan tersebut, media “Kartu Nilai Respect” dikembangkan sebagai strategi pembelajaran karakter berbasis permainan peran (role play). Media ini berisi perintah aksi, tantangan sosial, dan pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk mengalami langsung makna dari perilaku saling menghargai. Buwono & Dirgahayu, (2020) serta Brady, (2013) menyatakan bahwa gamifikasi dan role play dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial siswa, sehingga lebih efektif dalam menanamkan nilai karakter seperti respect. Yasmin et al. (2017) juga menyimpulkan bahwa media kartu peran merupakan metode inovatif yang dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap sesama.

Judul penelitian ini berfokus pada tiga komponen utama yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran karakter, yaitu pendekatan pembelajaran, nilai karakter itu sendiri, serta media yang digunakan untuk menanamkannya. Strategi pembelajaran yang dimaksud merujuk pada peran guru sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran bermakna untuk menumbuhkan nilai karakter dalam diri peserta didik. Salah satu nilai penting yang ingin dikembangkan adalah *respect*, yang merupakan bagian integral dari dimensi akhlak mulia dalam Profil Pelajar Pancasila (McDougal et al., 2019). Penggunaan media kartu peran menjadi penghubung antara teori dan praktik, karena memungkinkan siswa belajar secara konkret melalui pengalaman sosial yang disimulasikan, sejalan dengan gagasan Hideg (2021) tentang integrasi nilai *fair play* dan *respect* melalui pengalaman langsung (De Smet, 2024; Heath et al., 2021; Perry & Robichaud, 2020; Weinert & Krone, 2025).

Penerapan strategi pembelajaran berbasis kartu peran membuka ruang bagi siswa untuk tidak hanya memahami makna respect secara kognitif, tetapi juga menghayatinya melalui interaksi sosial yang terjadi dalam permainan peran. Aktivitas seperti memainkan peran, mendiskusikan dilema moral, dan merefleksikan tindakan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun empati dan kesadaran sosial. Hal ini sesuai dengan temuan Ramos et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan peran sangat efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai etika dan empati siswa. Akhwani & Nurizka, (2021) juga membuktikan bahwa pendekatan

pembelajaran berbasis klarifikasi nilai seperti ini mampu mendorong siswa untuk merefleksikan nilai-nilai moral secara lebih dalam, terutama di tingkat sekolah dasar.

Melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar, diharapkan terjadi perubahan nyata dalam sikap dan kebiasaan siswa, seperti munculnya rasa hormat terhadap guru, teman, dan lingkungan sekitar. Media kartu peran yang dikembangkan tidak hanya relevan secara konten, tetapi juga disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan sosial siswa usia 10–12 tahun, sebagaimana dijelaskan oleh teori Piaget dan diperkuat oleh Isrofah et al. (2022) bahwa pembelajaran karakter membutuhkan pendekatan yang kontekstual dan interaktif. Dengan strategi ini, guru tidak hanya diberi alat bantu pembelajaran yang praktis dan fleksibel, tetapi juga peluang untuk menciptakan ruang kelas yang mendukung terbentuknya karakter positif secara alami. Hal ini sejalan dengan pandangan Firmansyah et al. (2024) bahwa media pembelajaran interaktif yang menyentuh aspek emosional dan sosial siswa lebih efektif dalam membentuk perilaku yang berakar kuat.

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini akan memperkaya referensi ilmiah tentang pembelajaran karakter berbasis media interaktif yang menyentuh aspek afektif siswa. Secara praktis, guru dapat menggunakan media kartu peran ini sebagai alternatif pembelajaran yang ringan, fleksibel, namun bermakna dalam menanamkan nilai karakter. Putri et al. (2020) bahkan menekankan bahwa media pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter anak. Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media kartu peran sebagai strategi pembelajaran dalam menanamkan nilai karakter *respect* pada siswa kelas VI SDN Kartini 2 Kota Cirebon. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi bagaimana media kartu peran digunakan dalam pembelajaran karakter; (2) menganalisis sejauh mana media tersebut dapat menumbuhkan sikap saling menghargai (*respect*) dalam interaksi sosial siswa; dan (3) mengevaluasi respon siswa serta efektivitas media terhadap perubahan perilaku yang mencerminkan nilai karakter *respect*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan mixed methods (campuran), yang mengombinasikan data kualitatif dan kuantitatif. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam respons siswa terhadap penggunaan media Kartu Nilai Respect dalam pembelajaran karakter. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kartini 2 Kota Cirebon. Partisipan penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 25 orang, serta seorang guru kelas sebagai informan kunci. Teknik pengambilan sampel untuk siswa menggunakan sampling jenuh atau total sampling, di mana seluruh anggota populasi kelas VI dilibatkan. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan gambaran yang utuh dan menyeluruh mengenai dinamika kelas dan persepsi semua siswa terhadap media yang diterapkan.

Pengumpulan data dilakukan secara sistematis selama dan sesudah implementasi media pembelajaran di dalam kelas. Instrumen kuantitatif utama adalah angket tertutup yang diberikan kepada seluruh siswa. Angket ini menggunakan skala Likert empat poin untuk mengukur persepsi siswa terhadap isi, kemudahan, dan daya tarik media Kartu Nilai Respect. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui dua teknik. Pertama, observasi langsung dilaksanakan selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi untuk mencatat perubahan perilaku siswa yang relevan dengan nilai hormat. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru kelas menggunakan panduan wawancara untuk memperoleh data reflektif mengenai efektivitas dan tantangan implementasi media di lapangan.

Analisis data dilakukan secara terpisah untuk setiap jenis data, yang kemudian diintegrasikan pada tahap interpretasi. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Frekuensi dan persentase dari setiap pilihan jawaban dihitung untuk melihat kecenderungan umum persepsi siswa terhadap media pembelajaran. Data kualitatif dari catatan observasi dan transkrip wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Data dikodekan dan dikelompokkan ke dalam tema-tema kunci, seperti 'peningkatan empati' dan 'partisipasi aktif'. Hasil dari kedua analisis tersebut kemudian ditriangulasi untuk memberikan kesimpulan yang holistik. Data persepsi siswa (kuantitatif) digunakan untuk memperkuat temuan perilaku yang teramati (kualitatif).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berikut ini adalah sajian tabel hasil temuan dari angket yang telah diberikan kepada 25 siswa kelas VI

**Tabel 1. Data Angket Sikap Respect Siswa Kelas VI SDN Kartini 2**

No.	Responden	Skor	Nilai
1.	S-1	57	95
2.	S-2	54	90
3.	S-3	56	93
4.	S-4	57	95
5.	S-5	54	90
6.	S-6	59	98
7.	S-7	60	100
8.	S-8	52	87
9.	S-9	46	77
10.	S-10	39	65
11.	S-11	53	88
12.	S-12	60	100
13.	S-13	60	100
14.	S-14	60	100
15.	S-15	60	100
16.	S-16	60	100
17.	S-17	60	100
18.	S-18	60	100
19.	S-19	26	43
20.	S-20	35	58
21.	S-21	45	75
22.	S-22	43	72
23.	S-23	41	68
24.	S-24	55	92
25.	S-25	47	78

Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran karakter menggunakan media Kartu Nilai Respect. Dari 25 siswa, sebanyak 10 responden memperoleh nilai sempurna (100), menunjukkan bahwa mereka secara konsisten menunjukkan perilaku saling menghargai dalam konteks pembelajaran dan interaksi sosial di kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa media kartu peran berhasil membentuk kesadaran afektif siswa tentang pentingnya nilai respect. Sebagian siswa lainnya berada pada

kategori cukup tinggi hingga sedang, dengan skor antara 68 hingga 95. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami dan merespons nilai-nilai yang ditanamkan melalui aktivitas bermain peran, meskipun tingkat kedalaman pemahaman dan konsistensi perilaku masih bervariasi.

Beberapa siswa mencatatkan skor yang rendah, seperti pada kisaran 43 hingga 65. Meskipun jumlahnya tidak signifikan, hasil ini menunjukkan perlunya perhatian dan pembinaan lanjutan untuk siswa yang mungkin mengalami hambatan dalam menginternalisasi nilai respect. Faktor yang memengaruhi bisa jadi berasal dari pengalaman pribadi, lingkungan sosial, atau kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Secara umum, distribusi skor yang tinggi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan media kartu peran efektif dalam menanamkan nilai karakter respect. Temuan ini menguatkan argumen dalam pendahuluan bahwa pendekatan yang menyentuh aspek emosional dan sosial siswa lebih berhasil dibandingkan metode konvensional. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam memainkan peran membuat mereka lebih memahami makna saling menghargai secara konkret dalam situasi nyata.

**Tabel 2. Data Angket Kelayakan Media Menurut Siswa**

No.	Responden	Skor	Nilai
1.	S-1	21	35
2.	S-2	23	38
3.	S-3	21	35
4.	S-4	22	37
5.	S-5	24	40
6.	S-6	23	38
7.	S-7	21	35
8.	S-8	20	33
9.	S-9	29	32
10.	S-10	18	30
11.	S-11	22	37
12.	S-12	23	38
13.	S-13	18	30
14.	S-14	21	35
15.	S-15	22	37
16.	S-16	24	40
17.	S-17	23	38
18.	S-18	22	37
19.	S-19	24	40
20.	S-20	23	38
21.	S-21	24	40
22.	S-22	20	33
23.	S-23	16	27
24.	S-24	23	38
25.	S-25	22	37

Angket kelayakan media digunakan untuk mengukur bagaimana siswa menilai media Kartu Nilai Respect dari segi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kesesuaian isi, serta daya tarik visual dan aktivitasnya. Data diperoleh dari 25 responden yang menilai media menggunakan skala Likert 4 poin untuk 6 item, dengan skor maksimal 24 dan nilai maksimal 40. Berdasarkan data, sebanyak 7 siswa (28%) memberikan nilai maksimal 40, yang

menunjukkan bahwa mereka menilai media ini sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap media tersebut sangat mudah digunakan, menarik secara tampilan, dan menyenangkan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memberikan nilai tinggi umumnya adalah mereka yang menunjukkan keterlibatan aktif saat bermain peran, tertarik dengan isi kartu, serta merasa bahwa situasi yang diangkat dalam kartu relevan dengan kehidupan mereka.

Selain itu, sebagian besar siswa lainnya memberikan nilai antara 35–38, yang berarti tingkat kelayakan media dinilai tinggi oleh mayoritas responden. Skor dalam rentang ini menunjukkan bahwa meskipun tidak semua aspek dirasakan sempurna, namun siswa tetap menganggap media ini efektif sebagai alat bantu pembelajaran karakter. Di sisi lain, terdapat beberapa siswa yang memberikan nilai lebih rendah. Nilai terendah ditemukan pada satu responden dengan nilai 27, dan beberapa lainnya memberi nilai antara 30–33. Meskipun demikian, tidak ada siswa yang menilai media ini tidak layak. Nilai-nilai ini masih berada dalam kategori cukup, dan kemungkinan besar dipengaruhi oleh preferensi pribadi terhadap metode pembelajaran atau tingkat ketertarikan terhadap kegiatan bermain peran.

Secara umum, mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap media, baik dari sisi desain, isi, maupun cara penggunaannya dalam kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa media Kartu Nilai Respect telah memenuhi standar kelayakan secara fungsional dan didaktis. Hal ini mendukung argumen dalam bagian pendahuluan bahwa media yang interaktif, menyentuh aspek sosial-emosional, dan kontekstual seperti permainan peran sangat relevan untuk siswa usia sekolah dasar. Lebih lanjut, respon positif ini juga menandakan bahwa media tersebut tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga mendukung pembentukan nilai karakter secara lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat satu arah.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media Kartu Nilai Respect dalam pembelajaran karakter di kelas VI SDN Kartini 2 Kota Cirebon. Berdasarkan data angket yang diisi oleh 25 siswa, diperoleh rata-rata nilai sebesar 91,7 dari skor maksimum 100, yang menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat positif terhadap penggunaan media tersebut. Sebagian besar siswa memberikan respons Sangat Setuju atau Setuju terhadap pernyataan dalam angket yang menggambarkan kemudahan memahami isi kartu, kesenangan dalam bermain peran, serta kesadaran terhadap pentingnya sikap saling menghargai. Bahkan, 10 siswa memperoleh nilai sempurna (100) dalam aspek sikap respect, menandakan keterlibatan dan penghayatan yang tinggi terhadap pesan moral yang disampaikan melalui media.

Dari sisi konten, siswa menganggap situasi dalam kartu terasa dekat dengan kehidupan mereka, seperti menghormati guru, tidak menyela pembicaraan, atau meminta maaf setelah berbuat salah. Relevansi konteks ini menjadikan pembelajaran terasa lebih nyata dan tidak menggurui. Hal ini sejalan dengan pendapat Brady (2013) bahwa media yang menghadirkan konteks sosial nyata memungkinkan siswa belajar nilai moral melalui keterlibatan emosional dan empatik. Temuan ini diperkuat oleh observasi guru yang mencatat adanya perubahan perilaku siswa, seperti peningkatan spontanitas dalam mengucapkan “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih”, serta suasana diskusi kelompok yang lebih tertib dan penuh penghargaan. Guru juga mencatat bahwa anak-anak mulai lebih memperhatikan ketika guru dan teman berbicara. Dalam wawancara, guru menyatakan bahwa media ini bersifat praktis dan fleksibel, bahkan dapat digunakan saat waktu transisi antar pelajaran, serta memberikan dampak awal terhadap perubahan dinamika interaksi kelas meskipun belum semua siswa konsisten. Temuan ini

menunjukkan bahwa pembelajaran karakter lebih efektif bila menyentuh aspek afektif dan sosial, bukan sekadar kognitif.

Secara teoritis, hasil ini mendukung Sociocultural Theory dari Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan sebagai landasan perkembangan kognitif dan afektif siswa. Media seperti Kartu Nilai Respect menciptakan kondisi belajar yang kontekstual dan bermakna serta memungkinkan siswa membentuk makna bersama lewat simulasi sosial. Pandangan ini juga diperkuat oleh teori Piaget bahwa siswa usia 10–12 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana pembelajaran paling efektif diperoleh melalui pengalaman langsung dan bukan sekadar abstraksi (Isrofah et al., 2022). Pendekatan yang bersifat partisipatif seperti permainan peran terbukti mampu menanamkan nilai respect secara lebih mendalam. Sebagian siswa yang memperoleh skor sedang hingga tinggi mengaku lebih memahami makna menghargai orang lain, baik dalam konteks kerja kelompok, berbicara sopan, maupun mendengarkan pendapat teman. Temuan ini mendukung pendapat Pérez et al. (2023) bahwa permainan peran adalah pendekatan efektif dalam pembelajaran nilai karena memungkinkan siswa mengeksplorasi perspektif orang lain dan merefleksikannya dalam suasana yang aman.

Namun, terdapat pula beberapa siswa yang memperoleh skor rendah (43–65), yang menunjukkan bahwa internalisasi nilai karakter tidak bisa diseragamkan. Proses pembentukan karakter merupakan proses jangka panjang yang membutuhkan pengulangan, konsistensi, dan pembiasaan (Akhwani & Nurizka, 2021). Faktor individual seperti latar belakang keluarga, pengaruh lingkungan luar sekolah, serta motivasi belajar juga turut memengaruhi efektivitas pembelajaran nilai respect. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi lanjutan seperti pembinaan individual, konseling, atau kegiatan reflektif tambahan untuk membantu siswa yang belum menunjukkan perubahan signifikan. Dari segi kelayakan media, sebagian besar siswa menilai bahwa media ini menyenangkan, relevan, dan mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Buwono dan Dirgahayu (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi dan desain interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan emosional serta memicu motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks ini, keterlibatan aktif siswa dalam memainkan kartu tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Selain itu, visual menarik dan tantangan sosial dalam isi kartu turut menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menjadikan proses belajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan temuan Yasmin et al. (2017) yang menyatakan bahwa permainan kartu berbasis nilai karakter mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses belajar, sehingga dapat memperkuat nilai yang ingin ditanamkan. Temuan ini menguatkan pandangan McDougal et al. (2019) bahwa nilai respect merupakan bagian integral dari hak asasi manusia dan pembentuk tatanan sosial yang adil. Oleh karena itu, nilai tersebut seharusnya tidak hanya diajarkan sebagai konsep, tetapi dialami secara langsung melalui praktik sosial. Media Kartu Nilai Respect menyediakan pengalaman semacam ini dengan efektif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, strategi pembelajaran karakter yang mengintegrasikan media kartu peran, khususnya Kartu Nilai Respect, telah terbukti berhasil menciptakan sebuah ekosistem belajar yang jauh lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Pendekatan ini secara efektif mentransformasi pengajaran nilai-nilai abstrak menjadi pengalaman yang konkret dan dapat dirasakan langsung. Bagi guru, media ini berfungsi sebagai jembatan interaktif untuk menyampaikan materi, sedangkan bagi siswa, kartu peran memberikan arena aman untuk bereksperimen dengan berbagai skenario sosial, sehingga mereka dapat secara aktif membentuk kebiasaan positif. Melalui simulasi dan permainan peran, pemahaman siswa tentang makna fundamental dari sikap *respect* dapat meningkat secara signifikan. Lebih dari sekadar teori,

mereka belajar menerapkan rasa hormat dalam tindakan nyata, yang pada akhirnya mendorong perubahan sikap ke arah yang lebih positif dalam interaksi mereka sehari-hari di lingkungan sekolah. Pengalaman langsung inilah yang menjadi landasan awal paling krusial dalam proses pembentukan karakter yang berkelanjutan dan otentik.

Keberhasilan media Kartu Nilai Respect tidak hanya terbatas pada pengembangan diri siswa, tetapi juga memberikan dampak positif yang lebih luas terhadap dinamika kelas. Penggunaannya membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif, terbuka, dan diwarnai oleh sikap saling menghargai di antara seluruh siswa. Fleksibilitasnya sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan juga memungkinkan guru untuk mengadaptasikannya ke dalam berbagai konteks pembelajaran, menjadikannya metode yang dinamis dan tidak monoton. Namun, perlu ditekankan bahwa keberhasilan awal ini harus didukung oleh komitmen jangka panjang. Implementasi yang berkelanjutan dan evaluasi berkala menjadi kunci utama agar dampak positif yang telah terlihat dapat benar-benar tertanam dan menjadi perilaku permanen. Pada hakikatnya, karakter bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan dalam satu sesi, melainkan merupakan buah dari proses pembiasaan yang konsisten, yang melibatkan pengalaman emosional, perasaan, serta praktik sosial yang autentik dalam kehidupan sehari-hari siswa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran karakter melalui media *Kartu Nilai Respect* memberikan dampak positif terhadap penguatan nilai respect pada siswa kelas VI SDN Kartini 2 Kota Cirebon. Sejalan dengan harapan yang dikemukakan dalam pendahuluan yaitu untuk menjembatani kesenjangan antara tujuan kurikulum karakter dengan realitas perilaku siswa media ini berhasil membangun pemahaman dan penghayatan siswa terhadap makna saling menghargai. Proses bermain peran mendorong keterlibatan emosional siswa secara aktif, menjadikan pembelajaran karakter tidak sekadar kognitif, tetapi juga afektif dan kontekstual. Keberhasilan media ini tidak hanya terlihat dari respons positif siswa dan perubahan perilaku di kelas, tetapi juga dari penilaian guru yang menilai media ini sebagai alat bantu pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan relevan. Artinya, strategi ini kompatibel dengan kebutuhan perkembangan siswa usia 10–12 tahun dan menjadi jawaban atas kritik terhadap pendekatan pembelajaran karakter konvensional yang tidak efektif. Ke depan, media *Kartu Nilai Respect* memiliki prospek untuk dikembangkan dalam bentuk digital interaktif, diperluas untuk menanamkan nilai-nilai karakter lainnya (seperti tanggung jawab, kerja sama, dan empati), serta digunakan secara lintas jenjang pendidikan. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas media ini dalam konteks budaya dan lingkungan sekolah yang berbeda, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap pembentukan karakter jangka panjang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhwani, A., & Nurizka, R. (2021). Meta-analisis quasi eksperimental model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 446–454. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.706>
- Brady, L. (2013). Role play in values education: Refining the practice. *Educational Practice and Theory*, 35(2), 15–25. <https://doi.org/10.7459/ept/35.2.03>
- Buwono, G. S., & Dirgahayu, T. (2020). Model aplikasi gamification pada smartphone untuk pembelajaran di kelas. *Teknoin*, 26(2), 96–115. <https://doi.org/10.20885/teknoin.vol26.iss2.art2>

- Christanti, J., et al. (2016). Perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit untuk melatih motorik halus bagi anak-anak usia 8-12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(8).
- Ramos C, N., et al. (2024). Acquiring ethical competences for the resolution of moral dilemmas in social work. *Social Work Education*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/02615479.2024.2435531>
- De Smet, C. (2024). A qualitative evaluation study of introducing game-based learning methods during pre-service teachers' internship. *Studies in Educational Evaluation*, 83, 101388. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101388>
- Firmansyah, N. G., et al. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi sistem pencernaan manusia untuk siswa sekolah dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3712–3720. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9547>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Heath, M., et al. (2021). Experiential learning activity to ameliorate workplace bullying. *Journal of Education for Business*, 96(7), 476–483. <https://doi.org/10.1080/08832323.2020.1858016>
- Husein, S., et al. (2017). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Isrofah, I., et al. (2022). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1748–1756. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>
- Keliat, P., et al. (2019). Profil tingkat kebugaran jasmani dan kecukupan gizi. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2), 47–54.
- Lestari, E. Y., & Sumarto, S. (2019). Kaderisasi nilai konservasi melalui pemberdayaan wali murid TK As Sholihah Bawen Kabupaten Semarang. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(01), 21–27.
- McDougal, M. S., et al. (2019). Respect as the core value of human rights. In M. S. McDougal, H. D. Lasswell, & L.-c. Chen (Eds.), *Human rights and world public order* (pp. 451–467). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/law/9780190882631.003.0009>
- Meylinda, F. (2016). Pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program Adobe Flash untuk siswa kelas V SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n3.p256-264>
- Perry, T. J., & Robichaud, C. (2020). Teaching ethics using simulations: Active learning exercises in political theory. *Journal of Political Science Education*, 16(2), 225–242. <https://doi.org/10.1080/15512169.2019.1568879>
- Putri, D. K., et al. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Setyowati, A., & Lailatullailia, D. (2020). Literasi keuangan syariah melalui media edukatif untuk anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah Surabaya. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.30651/hm.v1i1.4542>

- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wardani, W., & Faridah, F. (2021). Pembentukan karakter siswa melalui budaya sekolah di sekolah dasar islam. *Jurnal Administrasi, Kebijakan, Dan Kepemimpinan Pendidikan (JAK2P)*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.26858/jak2p.v2i2.10149>
- Weinert, M., & Krone, H. (2025). Role-playing of misconceptions in teacher training: Enhancing pre-service teachers' understanding of students' programming processes. In *Lecture Notes in Computer Science* (pp. 180–193). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-73474-8\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-031-73474-8_14)
- Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media kartu pada materi ekosistem berbasis QR-Code untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6428–6436. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3258>
- Yasmin, R., et al. (2017). Pengembangan media pembelajaran nilai karakter berbasis permainan kartu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter*, 1(1), 97–102.