

Meningkatkan Karakter Bersahabat/ Komunikatif Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas III A SDN No. 80/1 Muara Bulian

Salmainda Dwi Anwari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 8, 2022

Revised Jul 23, 2022

Accepted Aug 7, 2022

Kata Kunci:

Karakter
Bersahabat/Komunikatif
Bermain Peran

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif melalui metode bermain peran pada siswa kelas III A SDN 80/I Muara Bulian.

Metodologi: Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas III A SDN 80/I Muara Bulian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi proses pembelajaran dan lembar observasi karakter bersahabat/komunikatif siswa. Peneliti menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif penelitian ini berupa deskripsi proses pembelajaran karakter bersahabat/komunikatif dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis, mereduksi, dan menyimpulkan data tersebut. Sedangkan analisis data kuantitatif pada penelitian ini berupa pemberian skor pada setiap aspek yang menjadi indikator penilaian.

Temuan Utama: Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif siswa.

Keterbaruan/Keaslian dari Penelitian: Keterbaruan penelitian ini adalah menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif siswa.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license



Corresponding Author:

Salmainda Dwi Anwari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: salmaindawnwari87@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat memaknai karakter bangsa sebagai karakter dirinya sendiri dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari [1]-[3]. Atas dasar pemikiran tersebut, pendidikan karakter merupakan gerakan yang sangat strategis dalam menyiapkan kemajuan bangsa di masa mendatang. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan karakter harus dilaksanakan dengan perencanaan yang matang, pendekatan yang tepat, dan dengan metode serta pembelajaran yang aktif.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yang dikembangkan di sekolah diidentifikasi dari berbagai sumber, yaitu : agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Dari sumber-sumber tersebut teridentifikasi 18 nilai karakter, di antaranya : religius, toleransi, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab [4]-[6]. Pada prinsipnya, pendidikan karakter tidak disampaikan pada peserta didik dalam suatu pokok bahasan, tetapi terintegrasi dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Pendidikan karakter harus dilaksanakan secara berkelanjutan, dari jenjang pendidikan yang paling rendah (PAUD) sampai jenjang paling tinggi sekalipun (perguruan tinggi).

Journal homepage: <http://cahaya-ic.com/index.php/IJoER>

Pada bulan September 2015, peneliti melakukan kegiatan PPL di SDN 80/I Muara Bulian. Peneliti melakukan observasi di beberapa kelas. Dari beberapa kelas tersebut, peneliti banyak menemukan masalah di kelas III A. Dari hasil observasi, peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan karakter siswa di kelas III A, diantaranya : (1) siswa tidak biasa mengemukakan pendapat atau pertanyaan saat diadakan sesi tanya jawab pada proses pembelajaran; (2) siswa tidak mau berbicara di depan kelas ketika dipersilahkan untuk memperkenalkan diri; (3) siswa membentuk beberapa kelompok di kelas dan cenderung tidak mau bermain dengan teman yang bukan kelompoknya; (4) siswa tidak mau bekerja sama saat melaksanakan piket, mereka lebih suka memerintah temannya untuk mengerjakan piket dari pada bekerja sama untuk menyelesaikan tugas piket; (5) siswa sering menyontek tugas dengan temannya; (6) siswa kurang percaya diri; (7) apabila siswa tidak mengerti materi yang dijelaskan guru, siswa lebih memilih tidak mengerjakan tugas daripada bertanya kepada guru mengenai materi tersebut. Dari hasil observasi di atas, peneliti lebih fokus untuk membenahi karakter bersahabat/komunikatif siswa di kelas tersebut. Peneliti juga melakukan observasi pra siklus untuk menguatkan hasil observasi sebelumnya. Dari hasil observasi pra siklus, karakter bersahabat/komunikatif siswa kelas III A SDN 80/I Muara Bulian hanya mencapai 55,50%.

Kurangnya perhatian guru pada pendidikan karakter di kelas juga menjadi salah satu faktor penyebab masalah-masalah yang ditemukan oleh peneliti. Guru hanya mementingkan aspek kognitif siswa, tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik. Seharusnya, pendidikan karakter juga dikembangkan dengan cara mengintegrasikannya dalam mata pelajaran. Namun kenyataannya pada proses pembelajaran tidak disinggung mengenai pendidikan karakter, guru justru cenderung menghambat perkembangan karakter siswa dengan membentak dan mengancam siswa di kelas. Proses pembelajaran menjadi sangat pasif dan terkesan menakutkan untuk anak-anak. Masalah-masalah yang berkaitan dengan pergaulan siswa di kelas juga terabaikan, seolah tidak ada perhatian dari guru. Padahal guru kelas merupakan orangtua kedua siswa dan bertanggung jawab dengan segala hal yang terjadi pada diri siswa di kelas. Pembentukan karakter siswa juga menjadi tugas penting yang seharusnya dilaksanakan oleh guru kelas dalam setiap pelaksanaan pembelajaran. Guru harus merubah gaya mengajar pasif, menjadi pembelajaran aktif yang bisa mengembangkan karakter bersahabat/komunikatif siswa. Guru perlu menggunakan metode pengajaran yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran aktif [7]-[9]. Salah satu metode pengajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan karakter siswa yang berkaitan dengan bersahabat/komunikatif yaitu metode bermain peran.

Menurut Mulyasa, “bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang” [10]. Metode ini merupakan gambaran suatu kondisi tertentu di masyarakat. Metode ini menyediakan lingkungan yang aman untuk siswa dalam berimajinasi dan bereksperimen dengan perilaku dan keterampilan baru. Setiap siswa ikut bermain peran, bahkan siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat ikut serta sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi bersifat holistik karena melibatkan emosi, psikomotor, dan kognisi siswa. Ciri khas bermain peran adalah durasinya yang sangat pendek dan dapat dilaksanakan dengan cara dan latar yang sederhana, dapat menggunakan kalimat atau percakapan pendek, bahkan dapat dilakukan tanpa percakapan [11]-[13]. Bermain peran tidak memerlukan skenario yang rumit sehingga mudah dilaksanakan untuk 5 siswa kelas III SD, berbeda dengan bermain drama yang membutuhkan waktu cukup lama dan membutuhkan perencanaan yang lebih matang. Dalam bermain peran, guru hanya memberikan skenario singkat, kemudian siswa boleh berimprovisasi dalam perilaku maupun kata-kata.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif melalui metode bermain peran pada siswa kelas III A SDN 80/I Muara Bulian.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN 80/I Muara Bulian. Jumlah siswa di kelas ini yaitu 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini memiliki beberapa tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti menyiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar observasi siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilakukan selama 2 kali pertemuan. Tahap tindakan dilakukan oleh guru dengan menerapkan metode bermain peran. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran aktif kelas III A SDN 80/I Muara Bulian. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran dan aktifitas siswa. Observasi dalam penelitian ini difokuskan pada karakter bersahabat/komunikatif siswa dan langkah pembelajaran metode bermain peran yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang digunakan sebagai bahan pertimbangan pada perencanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Hal-hal yang menjadi

pertimbangan dalam refleksi adalah proses pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran, dan hasil observasi karakter siswa. Jika hasil yang diharapkan belum tercapai maka dilakukan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi proses pembelajaran dan lembar observasi karakter bersahabat/komunikatif siswa. Lembar observasi karakter bersahabat/komunikatif siswa digunakan pada setiap pembelajaran sehingga kegiatan observasi tidak terlepas dari konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Observasi yang akan dilakukan meliputi beberapa aspek, yaitu : a. Bekerja sama dengan kelompok di kelas b. Berbicara dengan teman di kelas c. Berbicara dengan guru Aspek-aspek atau indikator bersahabat/komunikatif tersebut dijabarkan menjadi beberapa descriptor. Setiap indikator mempunyai empat deskriptor yang memiliki tingkatan penilaian mulai dari 1 sampai 4. Selain lembar observasi siswa, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi proses pembelajaran yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kisi-kisi observasi proses pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Proses Pembelajaran

No.	Sintak Pembelajaran	Kegiatan Guru	No. item
1.	Pendahuluan	Guru melakukan apersepsi dan memotivasi kepada siswa sebelum masuk pada materi pembelajaran.	1
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2
		Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan menentukan pemeran.	3
		Guru menjelaskan kepada siswa mengenai kegiatan pembelajaran bermain peran	4
2.	Kegiatan Inti	Guru membimbing siswa melaksanakan bermain peran.	5
		Setiap kelompok bergantian menjadi pemeran dan pengamat	6
		Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan bermain peran	7
3.	Penutup	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencapai keberhasilan pada kriteria tertentu.	8
		Jumlah	8

Kisi-kisi lembar observasi karakter bersahabat/komunikatif siswa dapat dilihat pada Tabel 2. berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Karakter Bersahabat/Komunikatif Siswa

No.	Indikator	Deskriptor	No. item	Bobot skor
1.	Bekerja sama dengan kelompok di kelas	Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	1	1
		Memberikan pendapat dalam kelompok kerja	2	1
		Menanggapi pendapat teman dalam kelompok	3	1
		Melaksanakan tugas yang menjadi tanggungjawabnya dalam kelompok	4	1
		Tidak memilih-milih teman saat pembagian kelompok	5	1
2.	Berbicara dengan teman di kelas	Memberikan pendapat dalam diskusi di kelas	6	1
		Menanggapi pendapat teman dari kelompok lain	7	1
		Lancar saat berbicara/tampil bermain peran di depan kelas	8	1
3.	Berbicara dengan guru	Bertanya kepada guru	9	1
		Menjawab pertanyaan guru	10	1
		Menyampaikan pendapat kepada guru	11	1
		Berbicara dengan jelas dan sopan kepada guru	12	1
Jumlah			12	12

Peneliti menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif yaitu menggambarkan data dengan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa deskripsi proses pembelajaran karakter bersahabat/komunikatif dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis, mereduksi, dan menyimpulkan data tersebut. Pengumpulan

data dilakukan pada tiap siklus penelitian tindakan kelas. data yang telah terkumpul ditelaah oleh peneliti dan guru. Proses penelaahan data diawali dengan transkripsi data hasil pengamatan kemudian menganalisis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan. Penelaahan data tersebut dilakukan secara menyeluruh sejak awal data dikumpulkan sampai seluruh data penelitian terkumpul.

Setelah data ditelaah, kemudian data direduksi. Reduksi data dilakukan peneliti setelah data terkumpul. Kegiatan reduksi data meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian data. Setelah diklasifikasikan dan dikelompokkan dilanjutkan pada penyimpulan. Untuk mempermudah penyimpulan data, peneliti menyederhanakan data itu dengan cara membuat ringkasan, memberi kode, membuang data yang tidak perlu, dan pengaturan masalah sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian tindakan kelas ini. Data-data yang telah diklasifikasikan dipaparkan menurut jenis masalah penelitian. Penyimpulan hasil penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara menafsirkan makna suatu fenomena yang terjadi selama tindakan berlangsung, mencatat kejadian-kejadian positif, negatif, menjelaskan hubungan sebab-akibat dan akhirnya peneliti menyimpulkan. Penyimpulan pada langkah ini masih bersifat sementara karena baru berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi dalam tindakan. Setelah proses pembelajaran selesai, kesimpulan yang bersifat sementara itu diuji kembali berdasarkan data-data yang baru terkumpulkan sehingga hasil menyimpulkan akan lebih mantap. Proses seperti ini dilakukan secara berulang-ulang sesuai dengan tindakan siklusnya.

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini berupa pemberian skor pada setiap aspek yang menjadi indikator penilaian. Setiap indikator mempunyai 4 deskriptor. Adapun kriteria penilaian terhadap pencapaian masing-masing indikator pada lembar observasi siswa adalah: (1) mendapat skor nol bila tidak satu pun deskriptor muncul, (2) mendapat skor satu bila satu deskriptor yang muncul, (3) mendapat skor dua bila dua deskriptor yang muncul, (4) mendapat skor tiga bila tiga deskriptor yang muncul, (5) mendapat skor empat bila 4 deskriptor muncul. Pemberian skor dilakukan pada tiap individu. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan skor pada masing-masing indikator
2. Menghitung skor dari semua indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 4 \dots (1)$$

3. Menghitung skor pada akhir siklus dengan rumus:

$$\frac{\text{skor pertemuan 1} + \text{skor pertemuan 2}}{2} \dots (2)$$

Penilaian dilakukan dengan mengkonfirmasi nilai yang diperoleh dengan kriteria berikut : (1) mendapat kualifikasi sangat baik (SB) apabila $3,33 < \text{nilai} \leq 4,00$ (2) mendapat kualifikasi baik (B) apabila $2,33 < \text{nilai} \leq 3,33$ (3) mendapat kualifikasi cukup (C) apabila $1,33 < \text{nilai} \leq 2,33$ (4) mendapat kualifikasi kurang (K) apabila $0,00 \leq \text{nilai} \leq 1,33$. Kriteria ketuntasan siswadijabarkan dalam Tabel 3. berikut:

Tabel 3. Rentang Nilai Siswa

Skor	Predikat	Kualifikasi
$0,00 \leq \text{nilai} \leq 1,00$	D	
$1,00 < \text{nilai} \leq 1,33$	D+	Kurang (K)
$1,33 < \text{nilai} \leq 1,66$	C-	
$1,66 < \text{nilai} \leq 2,00$	C	Cukup (C)
$2,00 < \text{nilai} \leq 2,33$	C+	
$2,33 < \text{nilai} \leq 2,66$	B-	
$2,66 < \text{nilai} \leq 3,00$	B	Baik (B)
$3,00 < \text{nilai} \leq 3,33$	B+	
$3,33 < \text{nilai} \leq 3,66$	A-	
$3,66 < \text{nilai} \leq 4,00$	A	Sangat Baik (SB)

Setelah menghitung kemampuan individu, langkah selanjutnya yaitu menghitung persentase keberhasilan perindikator dan persentase ketuntasan kelas, dengan rumus menurut Arikunto, sebagai berikut [1]:

$$\text{Persentase keberhasilan perindikator : } \frac{\text{skor perindikator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \dots (3)$$

$$\text{Persentase keberhasilan kelas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \dots (4)$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III terjadi peningkatan pada karakter bersahabat/komunikatif siswa yang ditingkatkan melalui metode bermain peran pada siswa kelas IIIA SDN 80/I Muara Bulian.

Upaya peningkatan karakter bersahabat/komunikatif yang dilakukan oleh guru terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Dalam tahapan perencanaan disetiap siklus guru menyiapkan semua perangkat pembelajaran. Pada tahapan pelaksanaan guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dari metode bermain peran yang digunakan untuk meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif siswa. Pada tahapan observasi guru melihat sejauh mana karakter bersahabat/komunikatif meningkat dengan cara mengisi lembar observasi yang sesuai dengan indikator dari karakter bersahabat/komunikatif. Melalui tahapan ini guru dapat mengetahui persentase karakter bersahabat/komunikatif siswa disetiap siklus sehingga dapat terlihat apakah karakter bersahabat/komunikatif disetiap siklus sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Persentase keberhasilan kelas karakter bersahabat/komunikatif siswa pada siklus I mencapai 62,75%. Belum ada indikator yang mencapai kriteria keberhasilan. Tahapan terakhir adalah refleksi yaitu dengan menganalisis hasil dari observasi dan mengidentifikasi ketetapan tindakan yang harus dipertahankan, ditingkatkan atau diperbaiki, dan ditiadakan atau direnovasi. Hasil refleksi dari siklus I digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, ada beberapa kendala yang ditemukan pada siswa dan guru, diantaranya : Siswa masih sering berkeliaran saat diskusi dengan kelompok kerja, siswa masih kurang aktif dalam pemberian pendapat dan menanggapi pendapat dalam diskusi kelompok, masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugasnya dalam kelompok, siswa masih memilih-milih teman dalam pembagian anggota kelompok, siswa belum berani tampil di depan kelas, siswa belum terbiasa berbicara di depan kelas, siswa belum berani bertanya dan menyampaikan pendapat kepada guru, ada beberapa siswa yang berbicara kurang sopan dengan guru dan teman-temannya, siswa terlalu terpaku pada teks bermain peran yang diberikan guru, sehingga kegiatan bermain peran kurang berjalan dengan baik, guru masih kurang terampil dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru masih kurang terampil menyajikan materi secara garis-garis besar, guru masih kurang terampil mengorganisasikan siswa dalam kelompok, guru masih kurang terampil memberikan arahan kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain peran, guru kurang terampil dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan menanggapi jawaban siswa, guru masih kurang terampil untuk bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang belum dipahami siswa, guru masih kurang dalam mengatur waktu dalam pelaksanaan bermain peran.

Kegiatan guru yang harus dipertahankan berdasarkan observasi selama dua kali pertemuan di siklus I yaitu dalam melakukan apresiasi dan motivasi, mengabsen dan menanyakan kabar siswa, serta cara guru dalam memberi reward verbal kepada siswa. Sedangkan kegiatan guru yang harus diperbaiki yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, keterampilan dalam membagi kelompok siswa, pengaturan waktu, dan pemberian kesempatan menyampaikan pendapat bagi siswa. Kegiatan siswa pada pembelajaran aktif yang harus ditingkatkan berdasarkan observasi selama dua kali pertemuan pada siklus I yaitu semua indikator terutama indikator berbicara dengan guru.

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada siklus II, dilakukan perbaikan-perbaikan pada hal-hal berikut: guru tetap mempertahankan hal-hal yang baik pada siklus I, guru harus lebih terampil dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru harus lebih jelas dalam menyampaikan materi secara garis besar, guru harus lebih terampil membagi kelompok secara heterogen, tidak hanya melihat dari kemampuan siswa tapi perlu juga diperhatikan jenis kelamin dan lainnya, guru harus lebih jelas menginstruksikan siswa melaksanakan bermain peran tanpa terpaku dengan teks, guru harus lebih efektif dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi pertanyaan yang dijawab temannya, guru harus melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menambahkan materi pembelajaran yang belum dipahami siswa, guru hendaknya lebih membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari, guru tidak lagi memberikan teks untuk bermain peran, melainkan membebaskan siswa untuk membuat jalan cerita sendiri agar mereka lebih ekspresif dan bebas berbicara sesuai dengan imajinasi mereka.

Pada siklus II peneliti melaksanakan tindakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan persentase yang meningkat dikarenakan guru melakukan perbaikan-perbaikan melalui refleksi pada siklus sebelumnya dengan mencapai persentase keberhasilan kelas sebesar 73,75%, namun belum ada indikator yang mencapai kriteria keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kolaborator sepakat untuk melanjutkan penelitian pada siklus III. Kendala-kendala yang ditemukan pada siklus II diantaranya: Masih ada beberapa siswa yang memilih-milih teman dalam

kelompok, siswa belum terbiasa mengeluarkan pendapat dalam kelompok diskusi, belum semua siswa berani bertanya dan menyampaikan pendapat kepada guru, siswa terlalu lama berdiskusi dalam menentukan cerita saat bermain peran, percakapan siswa saat bermain peran kurang terarah, guru masih kurang baik dalam pengaturan waktu saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran, guru kurang tegas dalam pembagian kelompok.

Kegiatan guru yang harus diperbaiki berdasarkan observasi selama dua kali pertemuan di siklus II yaitu, ketegasan dalam membagi kelompok siswa dan pengaturan waktu dalam pelaksanaan bermain peran. Kegiatan siswa pada pembelajaran aktif yang harus diperbaiki berdasarkan observasi selama dua kali pertemuan pada siklus II yaitu pada indikator yang belum memenuhi kriteria keberhasilan, sedangkan pada indikator yang sudah mencapai kriteria keberhasilan harus dipertahankan dan ditingkatkan. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus II dan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada siklus II, dilakukan perbaikan-perbaikan pada hal-hal berikut: guru tetap mempertahankan hal-hal yang baik pada siklus II, guru harus lebih tegas dalam membagi kelompok, guru harus lebih terampil membagi kelompok secara heterogen, tidak hanya melihat dari kemampuan siswa tapi perlu juga diperhatikan jenis kelamin dan lainnya, guru memberikan catatan kecil sebagai kerangka untuk cerita dalam bermain peran, sehingga siswa dapat mengembangkan cerita sendiri dan membuat percakapan sendiri tanpa harus terlalu lama berdiskusi menentukan jalan cerita.

Hasil observasi pada siklus III menunjukkan peningkatan dari siklus II. Persentase keberhasilan kelas pada siklus III sebesar 81,50%. Pada siklus III semua indikator sudah mencapai target keberhasilan, sehingga penelitian pada siklus III dianggap sudah berhasil. Hasil observasi karakter bersahabat/komunikatif siswa pada siklus I, II, dan III dijabarkan pada Tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Karakter Bersahabat/Komunikatif Siswa Perindikator

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Bekerja sama dengan kelompok di Kelas	65%	75,5%	84%
2	Berbicara dengan teman di kelas	63%	74%	81%
3	Berbicara dengan guru	60,50%	73%	80,50%
	Rata-rata persiklus	62,83%	74,16%	81,83%

Adapun hasil rekapitulasi karakter bersahabat/komunikatif siswa perindividu dapat dilihat pada Tabel 5. berikut:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Karakter Bersahabat/komunikatif Siswa Perindividu

No.	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat	Nilai	Predikat
1.	AP	2,49	B	2,83	B	2,99	B
2.	AZ	2,83	B	3,16	B	3,66	SB
3.	AS	1,83	C	2,33	C	2,66	B
4.	ATP	1,66	C	2,66	B	2,66	B
5.	BAT	3,66	SB	4	SB	4	SB
6.	DN	1,49	C	2,33	C	2,83	B
7.	ER	1	K	1,83	C	2,16	C
8.	FA	3	B	3,66	SB	3,83	SB
9.	GZS	3,33	B	4	SB	4	SB
10.	HM	1,83	C	2,49	B	2,83	B
11.	JY	3,16	B	3,49	SB	4	SB
12.	KMS	3	B	3,66	SB	4	SB
13.	LH	4	SB	4	SB	4	SB
14.	MHF	2,83	B	3	B	3,49	SB
15.	MZ	2,83	B	3	B	3,33	B
16.	MAM	2,49	B	2,66	B	2,66	B
17.	MS	2,49	B	3	B	3,49	SB
18.	MPP	1,49	C	1,83	C	1,83	C
19.	MRZ	2,83	B	3,16	B	3,83	SB
20.	NA	4	SB	4	SB	4	SB
21.	NF	2,66	B	3,5	SB	4	SB
22.	RI	1	K	1,66	C	2,33	C
23.	RFF	1,66	C	2,15	C	2,83	B
24.	SI	1,33	K	1,49	C	2,16	C
25.	SQ	4	SB	4	SB	4	SB
	Jumlah	62,89	T= 16 TT=9	73,89	T= 18 TT= 7	81,57	T= 21 TT=4
	Rata-Rata	2,51	B	2,95	B	3,26	B

Persentase	62,75%	73,75%	81,50%
------------	--------	--------	--------

Setelah diperoleh hasil dari observasi di kelas maka peneliti mengaitkan paparan data penelitian yang ditemukan di lapangan dengan teori-teori yang dirujuk oleh para ahli. “Bersahabat/komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain” [14]. “Bersahabat/komunikatif adalah sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik” [15].

Dari hasil kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, karakter bersahabat/komunikatif siswa sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari sikap kerja sama siswa dengan persentasi 84%, berbicara dengan teman di kelas mencapai 82%, dan berbicara dengan guru sebesar 80,50%. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Siswa sudah dapat menunjukkan sikap bersahabat/komunikatif dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung dilihat dari hasil pengamatan yang mengacu pada indikator bersahabat/komunikatif. Hasil penelitian sesuai dengan penelitian- penelitian terhadulu.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif siswa kelas IIIA SDN No. 80/1 Muara Bulian. Hal ini dapat dilihat dari semua indikator karakter bersahabat/komunikatif siswa sudah tercapai dan dikategorikan baik dengan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Selain itu, jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas juga sudah mencapai target kriteria keberhasilan. Berdasarkan hasil observasi dan analisis data dari observasi pra siklus sampai siklus III, karakter bersahabat/komunikatif siswa mengalami peningkatan dari pra siklus yang hanya mencapai 55,50% meningkat pada siklus I menjadi 62,75%, kemudian meningkat kembali pada siklus II dengan persentasi 73,75% dan mencapai kriteria keberhasilan pada siklus III dengan persentasi 81,50%. Dari hasil penelitian tersebut, maka terbukti dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter bersahabat/komunikatif siswa kelas IIIA SDN 80/I Muara Bulian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang terlibat.

REFERENSI

- [1] S. Arikunto, “*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*,” Jakarta, Rineka Cipta, 2013.
- [2] G. Cakra, N. Dantes, K. Widiartini, “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD N 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014/2015,” *Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, hal. 4-5.
- [3] M. Fadlillah, & L. M. Khorida, “*Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*,” Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2013.
- [4] J. Hanapiah, & Suwadi, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SDN 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima,” *J-TEQIP*, vol. 1, no. 1, 2010.
- [5] M. Huda, “*Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*,” Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2014.
- [6] Kementerian Pendidikan Nasional, “*Desain Induk Pendidikan Karakter*,” Jakarta, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.
- [7] Kementerian Pendidikan Nasional, “*Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*,” hal. 36, 2010.
- [8] I. Kurniasih, & S. Berlin, “*Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan*,” Surabaya, Kata Pena, 2013.
- [9] A. Majid, “*Strategi Pembelajaran*,” Bandung, Remaja Rosdakarya, 2014.
- [10] Mulyasa, “*Manajemen Pendidikan Karakter*,” Jakarta, Bumi Aksara, 2013.
- [11] Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2014.
- [12] P. Setyosari, “*Metode Penelitian: Pendidikan & Pengembangan*,” Jakarta, Kencana, 2013.
- [13] M. Yamin, “*Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*,” Jakarta, Referensi, 2012.
- [14] R. F. Kafarisa and M. Kristiawan, “Kelas Komunitas Menunjang Terciptanya Karakter Komunikatif Peserta Didik Homeschooling Palembang,” *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, vol. 3, no. 1, pp. 68–76, 2018, doi: 10.31851/jmksp.v3i1.1525.
- [15] S. Siswanto, I. Nural, and S. Budin, “Penanaman Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan,” *AR-RIAYAH J. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.29240/jpd.v5i1.2627.