

PENINGKATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD N 3 SOMOPURO

THE IMPROVEMENT OF RESPONSIBILITY CHARACTER THROUGH *ROLE PLAYING* METHOD IN 4TH GRADE 3 SOMOPURO ELEMENTARY SCHOOL

Oleh : Haprilia Cahyaningsih, Universitas Negeri Yogyakarta
hapriliac@yahoo.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa pada pembelajaran tematik melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SD N 3 Somopuro, Jogonalan, Klaten. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 23 siswa dan objeknya adalah pembelajaran tematik kurikulum 2013. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tematik, terdapat peningkatan karakter tanggung jawab pada diri siswa. Peningkatan karakter tanggung jawab ini dapat dilihat dari hasil angket. Berdasarkan angket pada siklus 1 setelah menggunakan metode *role playing*, nilai rata-rata siswa yang semula 74,93 meningkat menjadi 77,8 dengan kriteria baik. Pada siklus 2, dengan adanya perbaikan pada siklus 1, diperoleh nilai rata-rata 83,9 dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci : karakter tanggung jawab, *role playing*.

Abstract

This research aims to improve student responsibility character through role playing method in thematic lesson at 4th grade 3 Somopuro, Jogonalan, Klaten elementary school. This classroom action research used Kemmis and Mc Taggart model. The subjects of this research were 4th grade students and the object is thematic lesson in 2013 curriculum. The data were collected by observation, questionnaire, and documentation. The data of this research were analyzed by qualitative description and quantitative description. The improvement of research shows that thematic lesson through role playing method can increase student responsibility character. The improvement was seen from the result of questionnaire. Based on the questionnaire of cycle 1 after using the role playing method in thematic lesson, the average score increased from 74,93% to 77,8% with good criteria. In cycle 2, with the improvement by cycle 1, the average score was 83,9% with very good criteria.

Keyword : responsibility character, role playing.

PENDAHULUAN

Kehidupan dalam era global menuntut berbagai perubahan. Perubahan tersebut terjadi dalam berbagai sendi kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar dari suatu kelompok ataupun masyarakat untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerusnya. Pendidikan menjadi penting dalam hal mempersiapkan diri di era global ini.

Kurikulum ialah segala pengalaman yang diterima oleh pelajar di setiap satuan

pendidikan. Isjoni & Ismail (2008:75) mengatakan bahwa kurikulum juga berperan untuk melahirkan warga negara yang mendukung cita-cita negara dalam mewujudkan perpaduan yang berpadukan prinsip-prinsip Rukun Negara di samping menghasilkan tenaga yang terlatih untuk pembangunan negara. Upaya meningkatkan kualitas terus menerus dilakukan oleh pemerintah, salah satunya adalah perubahan kurikulum. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi fondasi

bagi tingkat berikutnya. Mulyasa (2013:7) mengemukakan bahwa Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Melalui implementasi Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pendekatan tematik dan kontekstual diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengaji, dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pada kenyataannya, orientasi pendidikan kita lebih terfokus pada ranah kognitif saja. Mulyasa (2013:3) mengemukakan berita di media masa bahwa Indonesia telah gagal dalam memberantas korupsi, gagal dalam memberikan kenyamanan dan keamanan kepada masyarakat, serta gagal dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Hal ini merupakan pengaruh dari kondisi politik negara yang kurang stabil, dimana memberi pengaruh buruk terhadap pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Kenyamanan, keamanan, persatuan, dan kesatuan merupakan hal yang harus kita usahakan bersama dengan menggiatkan pendidikan karakter dalam pendidikan kita.

Kementrian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 Nilai Karakter yang akan ditanamkan di dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Salah satu nilai tersebut adalah tanggung jawab. Tanggung

jawab merupakan salah satu nilai karakter yang penting untuk ditanamkan dalam diri siswa untuk membentuk kepribadian yang positif dan bermartabat. Kesadaran akan tanggung jawab menempatkan diri untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan. Hal ini senada dengan pendapat Zubaedi (2011:76) yang mengemukakan bahwa tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di kelas IV SD N 3 Somopuro pada bulan November 2017 pada saat pembelajaran tematik terdapat beberapa masalah yang teramati, yaitu:

- Siswa kurang bertanggung jawab atas tugas yang diberikan

Saat peneliti melakukan observasi, pembelajaran tematik yang berlangsung mengenai cahaya. Guru telah meminta siswa untuk membuat cakram warna di rumah, akan tetapi, siswa yang mengumpulkan cakram warna hanya 11 siswa, sedangkan 10 siswa lainnya tidak mengerjakan tugas tersebut. Sedangkan saat evaluasi pembelajaran berlangsung secara *open book*, terdapat 8 siswa yang sering bertanya kepada guru untuk mendapatkan gambaran apakah jawabannya sudah sesuai atau belum. Hal ini beberapa kali diingatkan oleh guru, tapi masih saja ada siswa yang maju untuk bertanya kepada guru.

- Siswa kurang memperhatikan pembelajaran

Siswa kelas IV melaksanakan pembelajaran dengan cara membaca bergilir bacaan yang ada dalam LKS. Saat siswa membaca ada siswa yang kurang memperhatikan. Hal ini dapat dilihat saat siswa lain mendapatkan giliran untuk membaca dengan cara ditunjuk oleh guru, siswa tersebut menanyakan sampai dimana bacaan yang telah dibaca.

- Siswa kurang tertib terhadap aturan sekolah

Saat peneliti melakukan pengamatan di kelas IV, hampir di seluruh meja terdapat coretan menggunakan *tipe ex*, pensil, ataupun bolpoin, kemudian juga ada sampah di laci meja tersebut. Terdapat juga siswa yang berangkat sekolah mepet dengan waktu masuk, sedangkan siswa tersebut bertugas piket pada hari itu sehingga dia tidak membantu temannya melaksanakan tugas piket.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tanpa bermaksud mengesampingkan permasalahan yang lain, peneliti dan guru kelas membatasi permasalahan pada karakter tanggung jawab pada diri siswa. Peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut karena karakter merupakan bekal yang penting bagi generasi penerus bangsa. Karakter yang baik dan kuat akan memperkuat bangsa itu pula. Mustari (2014) mengemukakan bahwa kehancuran suatu bangsa diawali dengan kemerosotan karakternya. Maka usaha pendidikan karakter sungguh-sungguh sangat diperlukan dewasa ini. Dengan adanya pendidikan karakter, maka akan dapat meningkatkan mutu karakter generasi sekarang dan yang akan datang. Pemerintah telah megupayakan peningkatan karakter peserta

Peningkatan Karakter Tanggungi (Haprilia C) 2.707
didik melalui penerapan Kurikulum 2013. Majid (2014:27-28) menyampaikan bahwa Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan dimana terjadi peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Sehingga hasil dari pembelajaran di Kurikulum 2013 tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif saja.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu siswa agar lebih meningkatkan karakter tanggung jawab adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Roestiyah (2008:1) mengemukakan bahwa metode mengajar adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, agar pembelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, digunakan oleh peserta didik dengan baik. Jadi penerapan metode dalam kegiatan pembelajaran membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud membatasi variabel penelitian pada metode pembelajaran.

Pembelajaran bermakna dapat terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran. Sugihartono (2007:83) mengemukakan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh hidup atau benda mati. Sugihartono (2007:83) juga menambahkan bahwa metode *role playing* dapat

mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari. Wahab (2007:10) juga berpendapat bahwa *role playing* dapat mendorong siswa untuk memperoleh kebiasaan menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Jadi, pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat membantu siswa untuk meningkatkan karakter tanggung jawab. Selain itu, siswa juga akan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ”Upaya Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab melalui Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD N 3 Somopuro, Jogonalan, Klaten”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang bekerja sama dengan guru.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran semester genap pada bulan Februari di kelas IV SD N 3 Somopuro.

Target/Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengambil subjek siswa dan guru kelas IV SD N 3 Somopuro. Jumlah seluruh siswa kelas IV SD N 3 Somopuro adalah 23 orang siswa yang terdiri

dari 8 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian adalah pembelajaran tematik di kelas IV SD N 3 Somopuro, Jogonalan, Klaten.

Prosedur

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang terstruktur. Arikunto (2010:93) mengutip pendapat Kemmis & Mc Taggart yang mengemukakan bahwa penelitian itu terdiri dari beberapa siklus. Sedangkan di dalam siklus masih terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh peneliti yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) observasi (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Sedangkan untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan Teknik observasi, angket, dan dokumentasi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati kejadian yang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini akan digunakan sebagai data primer. Observasi difokuskan pada tingkah laku siswa kelas IV SD N 3 Somopuro yang menunjukkan perilaku tanggung jawab di setiap tindakannya di sekolah. Teknik observasi ini juga diterapkan pada saat pelaksanaan kegiatan bermain peran pada saat tindakan. Observasi yang digunakan menggunakan daftar centang (*checklist*).

2. Angket

Azwar (2016:87) mengungkapkan bahwa salah satu aspek yang sangat penting guna memahami sikap dan perilaku adalah masalah pengungkapan (*assessment*) atau pengukuran (*measurement*) sikap. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menggali tentang perilaku tanggung jawab pada diri siswa. Angket adalah instrument penelitian yang berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah responden. Angket dapat disebut sebagai wawancara tertulis, karena isi angket merupakan satu rangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden. Angket yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang jawabannya telah disediakan, responden tinggal memilih jawaban yang sesuai, misalkan mencentang pada kolom selalu, sering, jarang, kadang-kadang, ataupun tidak pernah yang terdapat setelah pernyataan.

Azwar (2016:98) mengemukakan bahwa pernyataan sikap biasanya terdiri atas 25 sampai 30 pernyataan sikap. Sebagian berupa pernyataan favorabel dan sebagian tidak favorabel yang sudah dipilih berdasarkan kualitas isi dan analisis statistika terhadap kemampuan pernyataan itu dalam mengungkap sikap kelompok. Azwar (2016:107) juga menambahkan bahwa dengan demikian pernyataan yang disajikan tidak semua positif atau semua negatif yang dapat mendatangkan kesan seakan-akan isi skala yang bersangkutan seluruhnya memihak atau sebaliknya seluruhnya tidak mendukung objek sikap. Variasi

pernyataan favorabel dan tidak favorabel akan membuat responden memikirkan lebih hati-hati isi pernyataan sebelum memberikan respons sehingga stereotipe responden dalam menjawab dapat dihindari.

Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai data sekunder. Sebelum diberikan tindakan yang berupa penerapan model pembelajaran *role playing*, siswa diberikan angket pra tindakan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam berperilaku tanggung jawab. Selanjutnya, peneliti melakukan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai sarana upaya meningkatkan karakter tanggung jawab pada siswa. Setelah pemberian tindakan, akan diberikan angket pasca tindakan. Pasca tindakan ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan tanggung jawab pada diri siswa setelah diberi tindakan yang berupa penerapan model pembelajaran *role playing*.

3. Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan penggunaan hasil asesmen dan beberapa foto perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung. Dengan dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada subjek.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini yaitu kegiatan yang dilakukan oleh tim peneliti, berawal dari komponen tindakan dalam satu siklus ke siklus lain sampai tercapai fokus utama rencana (*plan*) dan tindakan (*action*).

Dengan kata lain, analisis data yang digunakan di dalam penelitian yaitu melalui dua cara analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengungkapkan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan perilaku tanggung jawab.

Nilai yang diperoleh siswa didapatkan melalui rumus berikut ini.

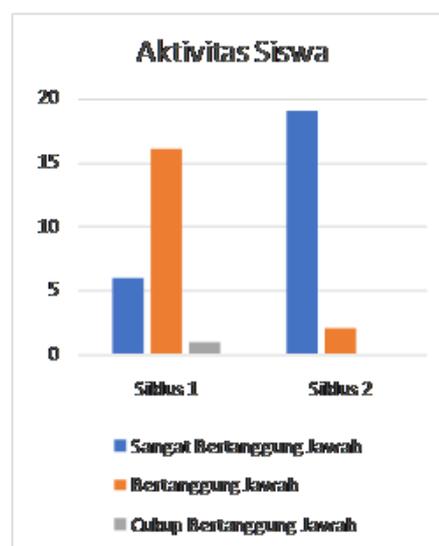
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Data kuantitatif yang berupa nilai kemudian dikategorikan menjadi sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat tidak baik, Sugiyono (2012:135).

Tingkat penilaian	Kategori
80-100	Sangat bertanggung jawab
66-79	Bertanggung jawab
56-65	Cukup bertanggung jawab
40-55	Kurang bertanggung jawab
0-39	Tidak bertanggung jawab

Tabel 1. Kategori Penilaian Tanggung Jawab Siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Diagram Aktivitas Siswa dalam *Role Playing*

Berdasarkan diagram hasil observasi aktivitas siswa pada masing-masing siklus di atas diketahui bahwa terdapat peningkatan karakter tanggung jawab siswa. Pada siklus 1, rata-rata tanggung jawab siswa kelas IV sebesar 76 dengan kategori bertanggung jawab dimana 6 siswa sangat bertanggung jawab, 16 siswa bertanggung jawab, dan 1 siswa cukup bertanggung jawab. Sedangkan pada siklus 2, rata-rata tanggung jawab siswa sebesar 90,5 dengan kategori sangat bertanggung jawab dimana 19 siswa menunjukkan kategori sangat bertanggung jawab dan 2 siswa menunjukkan kategori bertanggung jawab.

Hasil tes dari angket tanggung jawab pada pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2 menjadi tolok ukur ada tidaknya peningkatan karakter tanggung jawab pada diri siswa kelas IV SD N 3 Somopuro. Berdasarkan angket, diperoleh hasil bahwa karakter tanggung jawab siswa mengalami peningkatan setelah adanya

penerapan pembelajaran menggunakan *role playing*.



Gambar 2. Diagram Angket Tanggung Jawab Siswa.

Berdasarkan diagram hasil angket siswa pada pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2 di atas diketahui bahwa terdapat peningkatan karakter tanggung jawab siswa. Berdasarkan angket pada siklus 1 setelah menggunakan metode *role playing*, nilai rata-rata siswa yang semula 74,93 meningkat menjadi 77,8 dengan kategori bertanggung jawab. Pada siklus 2, dengan adanya perbaikan pada siklus 1, diperoleh nilai rata-rata 83,9 dengan kriteria sangat bertanggung jawab.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat

Peningkatan Karakter Tanggungi (Haprilia C) 2.711 meningkatkan karakter tanggung jawab pada diri siswa kelas IV SD N 3 Somopuro. Peningkatan tanggung jawab ini dapat dilihat dari hasil observasi dan angket yang telah diisi oleh siswa. Pada observasi yang dilakukan pada siklus 1 dan 2, guru menunjukkan peningkatan aktivitas dalam membuat lingkungan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan menggunakan pembelajaran *role playing*. Sedangkan hasil dari observasi siswa menunjukkan bahwa ada siklus 1, rata-rata keaktifan siswa menunjukkan nilai sebesar 76 dengan kategori bertanggung jawab. Kemudian meningkat pada siklus 2, rata-rata keaktifan siswa menunjukkan nilai sebesar 90,5 dengan kategori sangat bertanggung jawab.

Peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan bermain peran ini juga memberikan dampak pada meningkatnya tanggung jawab pada diri siswa. Dari angket yang telah diisi oleh siswa, dapat dilihat hasilnya bahwa pada pra tindakan siswa memiliki nilai rata-rata 74,93 dengan kriteria baik. Pada siklus 1, rata-rata siswa menunjukkan nilai 77,8 dengan kategori bertanggung jawab. Pada siklus 2, rata-rata siswa menunjukkan nilai 83,9 dengan kategori sangat bertanggung jawab. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan tanggung jawab dalam diri siswa kelas IV setelah adanya penggunaan metode *role playing*.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk selalu meningkatkan tanggung jawab dalam diri siswa dan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Guru senantiasa harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan media media untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *role playing* guru wajib menyesuaikan materi, karena tidak semua materi bias dipelajari dengan menggunakan metode tersebut.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan model pembelajaran yang diterapkan. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* karena model pembelajaran ini dapat mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. (2016). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Isjoni, H., & Ismail, M.A. (2008). *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyasa, H.E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mustari, M. (2014). *NILAI KARAKTER Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.

Sugihartono, *et all.* (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wahab, A.A. (2007). *Metode dan Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.

Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.