Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN 2622-0849 E-ISSN 2654-6051
Website: https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia
DOI: https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v9i2.12151
Vol. 9, No. 2, 2026, hlm. 1033–1043

Strategi Role Playing Menggunakan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbagi Anak Hiperaktif

Khairanor[1], Nur Azizah[2]
[1,2] Program Studi Magister Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Kemampuan berbagi merupakan keterampilan sosial yang penting bagi anak dengan perilaku hiperaktif karena berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan membangun hubungan positif dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbagi peserta didik dengan perilaku hiperaktif melalui strategi *role playing* menggunakan media boneka tangan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seorang peserta didik kelas II berinisial RJ di SD Negeri 001 Rantau Pulung, Kabupaten Kutai Timur. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbagi peserta didik meningkat dari 30% pada pra-siklus menjadi 60% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Peningkatan terlihat pada kesediaan peserta didik meminjamkan benda kepada teman, bergantian menggunakan media pembelajaran, berbagi makanan atau mainan, mengikuti aturan permainan, dan menunjukkan perilaku kooperatif. Penggunaan boneka tangan dalam kegiatan *role playing* juga mendorong perhatian, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi *role playing* menggunakan media boneka tangan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk mendukung perkembangan kemampuan berbagi dan keterampilan sosial-emosional peserta didik dengan perilaku hiperaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: anak hiperaktif, boneka tangan, kemampuan berbagi, penelitian tindakan kelas, *role playing*

Abstract

Sharing ability is an important social skill for children exhibiting hyperactive behavior because it is closely related to their ability to interact, cooperate, and build positive relationships with peers. This study aimed to improve the sharing ability of a student exhibiting hyperactive behavior through a role-playing strategy using hand puppets. The study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participant was a second-grade student with the initials RJ at SD Negeri 001 Rantau Pulung, East Kutai Regency. Data were collected through observation and documentation and analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that the student's sharing ability increased from 30% in the pre-cycle stage to 60% in Cycle I and 90% in Cycle II. The improvement was reflected in the student's increased willingness to lend objects to peers, take turns using learning media, share food or toys, follow game rules, and demonstrate cooperative behavior. The use of hand puppets in role-playing activities also promoted the student's attention, engagement, and enthusiasm during the learning process. These findings indicate that a role-playing strategy using hand puppets can serve as an alternative instructional approach to support the development of sharing ability and social-emotional skills among elementary school students exhibiting hyperactive behavior.

Keywords: *classroom action research; hand puppets; hyperactivity; role playing; sharing ability.*

Corresponding Author
Khairanor, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Email: khairanor.2025@student.uny.ac.id

Article Information
Received: 2 July 2026
Accepted: 2 August 2026
Published: 8 August 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0). https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

1. Pendahuluan

Kemampuan berbagi merupakan salah satu keterampilan sosial-emosional yang penting dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena menjadi dasar dalam membangun interaksi sosial yang positif, kerja sama, serta kepedulian terhadap orang lain. Kemampuan ini tercermin melalui perilaku meminjamkan alat belajar, bergantian menggunakan fasilitas, berbagi kesempatan, dan menunjukkan kepedulian terhadap kebutuhan teman sebaya. Siswa yang memiliki kemampuan berbagi yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah, menjalin hubungan interpersonal yang positif, serta mampu mengikuti proses pembelajaran secara lebih optimal. Sebaliknya, rendahnya

kemampuan berbagi dapat menghambat interaksi sosial, memunculkan konflik antarteman, dan berdampak pada perkembangan sosial maupun emosional peserta didik.

Permasalahan tersebut menjadi lebih kompleks pada siswa dengan karakteristik hiperaktif. Anak hiperaktif umumnya mengalami kesulitan mengendalikan impuls, mempertahankan perhatian, serta mengatur perilaku dalam situasi sosial sehingga sering mengalami hambatan dalam berbagi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa lebih berorientasi pada kebutuhan diri sendiri, enggan menunggu giliran, dan kurang mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Akibatnya, siswa berisiko mengalami penolakan dari teman sebaya, isolasi sosial, serta kesulitan beradaptasi di lingkungan sekolah. Temuan tersebut sejalan dengan Rahmita dkk. (2026) dan Rahmawati dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa hambatan regulasi diri pada anak hiperaktif berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial, termasuk kemampuan berbagi dan bekerja sama.

Hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 001 Rantau Pulung menunjukkan bahwa seorang peserta didik berinisial RJ memiliki kemampuan berbagi yang masih rendah dan menunjukkan karakteristik perilaku hiperaktif selama proses pembelajaran. Penentuan karakteristik tersebut didasarkan pada hasil observasi awal peneliti yang dikonfirmasi melalui informasi dari guru kelas mengenai perilaku RJ dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Perilaku yang teramati antara lain aktivitas motorik yang tinggi, kesulitan mempertahankan perhatian, sering berpindah dari tempat duduk, bertindak secara impulsif, serta mengalami kesulitan mengikuti aturan dan menunggu giliran dalam aktivitas bersama. Dalam penelitian ini, istilah "perilaku hiperaktif" digunakan untuk menggambarkan karakteristik perilaku yang teramati dalam konteks pembelajaran dan tidak dimaksudkan sebagai diagnosis klinis Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD). Diagnosis klinis ADHD memerlukan asesmen komprehensif oleh tenaga profesional yang berwenang berdasarkan kriteria diagnostik yang berlaku. Berkaitan dengan kemampuan berbagi, RJ sering menolak meminjamkan alat tulis kepada teman, enggan bergantian menggunakan media pembelajaran, serta cenderung mempertahankan barang miliknya sendiri ketika mengikuti aktivitas di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbagi RJ masih memerlukan pengembangan sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman sosial secara langsung, terstruktur, dan bermakna.

Salah satu penyebab belum berkembangnya kemampuan berbagi tersebut adalah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dengan penjelasan verbal dan aktivitas yang berpusat pada guru. Pembelajaran seperti ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan sosial dalam situasi nyata, terutama bagi siswa hiperaktif yang membutuhkan aktivitas belajar yang aktif, konkret, dan melibatkan pengalaman langsung. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian maupun memfasilitasi latihan perilaku berbagi secara sistematis. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan strategi *role playing* menggunakan media boneka tangan. Strategi *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan berbagai situasi sosial melalui kegiatan bermain peran sehingga siswa dapat belajar memahami perspektif orang lain, bekerja sama, dan membiasakan perilaku berbagi dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan media boneka tangan semakin memperkuat pengalaman belajar karena mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui aktivitas bermain peran yang dikemas secara konkret, siswa hiperaktif lebih mudah memahami perilaku sosial yang diharapkan dan terdorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh Musthofiyyah dkk. (2025), Santoso (2019), Syafii (2021), dan Yulianti (2021) yang menyatakan bahwa strategi *role playing* yang dipadukan dengan media yang menarik efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan strategi *role playing* menggunakan media boneka tangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbagi siswa hiperaktif di kelas II SD Negeri 001 Rantau Pulung melalui tindakan yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional, khususnya kemampuan berbagi, pada siswa hiperaktif di sekolah dasar.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas II SD Negeri 001 Rantau Pulung, Kabupaten Kutai Timur. Subjek penelitian adalah seorang peserta didik kelas II berinisial RJ yang menunjukkan perilaku hiperaktif dan memiliki kemampuan berbagi dalam kategori rendah berdasarkan hasil observasi awal serta informasi dari guru kelas. Penelitian bertujuan meningkatkan kemampuan berbagi peserta didik melalui penerapan strategi role playing menggunakan media boneka tangan. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah memperoleh izin dari pihak sekolah serta persetujuan orang tua/wali RJ (parental informed consent) setelah diberikan penjelasan mengenai tujuan, prosedur, bentuk kegiatan, dan keterlibatan peserta didik selama penelitian. Identitas peserta didik dijaga kerahasiaannya dengan menggunakan inisial RJ dalam seluruh penyajian data dan pelaporan hasil penelitian.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian juga dibatasi untuk kepentingan akademik dengan tetap memperhatikan privasi peserta didik. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang aman, tidak diskriminatif, dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Tindakan pembelajaran dilaksanakan menggunakan strategi *role playing* yang dipadukan dengan media boneka tangan sebagai sarana untuk menciptakan situasi sosial yang memungkinkan peserta didik berlatih berbagi secara langsung. Pada setiap siklus, guru melaksanakan kegiatan bermain peran dengan skenario yang berkaitan dengan perilaku berbagi, seperti meminjamkan alat tulis, bergantian menggunakan media pembelajaran, dan bekerja sama dengan teman. Hasil observasi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menyusun perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes perilaku, dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mengamati perilaku berbagi peserta didik selama proses pembelajaran. Tes perilaku digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan berbagi pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II menggunakan instrumen yang sama agar hasil setiap siklus dapat dibandingkan secara konsisten. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data penelitian. Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment dengan melibatkan dosen pembimbing dan ahli pendidikan inklusi sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran serta peningkatan kemampuan berbagi pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku peserta didik selama tindakan berlangsung berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan. Tindakan dinyatakan berhasil apabila keterlaksanaan pembelajaran mencapai minimal 80% dengan kategori baik dan kemampuan berbagi peserta didik mencapai minimal 75%, sehingga penelitian dihentikan apabila kedua indikator keberhasilan tersebut telah terpenuhi.

3. Hasil

3.1. Data Observasi Kemampuan Berbagi (Pra-Siklus)

Observasi pra-siklus dilaksanakan pada minggu keempat bulan Maret 2026, sebelum pemberian tindakan apa pun, untuk memperoleh gambaran awal kemampuan berbagi RJ dalam kondisi alami di kelas. Observasi dilakukan dalam dua sesi pengamatan menggunakan Instrumen A (ceklis perilaku berbagi) untuk memastikan kestabilan data dasar (baseline) sebagaimana disyaratkan dalam desain penelitian tindakan kelas. Kolaborator mengamati kemunculan lima indikator kemampuan berbagi RJ pada setiap sesi, dengan skor 1 apabila indikator muncul dan 0 apabila tidak muncul, sehingga skor maksimal adalah 5 per sesi.

Tabel 1
Hasil Observasi Kemampuan Berbagi RJ Pra-Siklus

No	Indikator Perilaku	Sesi 1	Sesi 2	Keterangan
1	Kedermawanan: meminjamkan alat tulis/media tanpa diminta	0	0	Belum muncul
2	Kedermawanan: meminta izin sebelum memakai milik orang lain	0	1	Muncul Sebagian
3	Komunikasi positif (tolong/terima kasih/maaf)	1	1	Muncul konsisten
4	Menunggu giliran dengan sabar	0	0	Belum muncul
5	Inisiatif prososial membantu teman	0	0	Belum muncul
Total Skor (maks. 5)		1	2	
Persentase (%)		20%	40%	

Rata-rata persentase kemampuan berbagi RJ pada kondisi pra-siklus adalah (20% + 40%) / 2 = 30%, jauh di bawah target keberhasilan sebesar ≥75%. Dari kelima indikator yang diamati, hanya indikator komunikasi positif yang muncul secara konsisten, sedangkan indikator kedermawanan, menunggu giliran, dan inisiatif prososial belum tampak sama sekali pada kondisi awal. Temuan ini sejalan dengan Khairunnisa dkk. (2020) yang menyatakan bahwa aspek berbagi pada anak usia sekolah dasar mencakup dimensi kognitif, afektif, dan perilaku yang berkembang secara bertahap, serta memperkuat pandangan Amini dan Saripah (2016) bahwa perilaku prososial berbagi pada anak memerlukan stimulasi yang terstruktur, terlebih pada anak dengan hambatan perilaku seperti RJ. Skor kemampuan berbagi RJ pada kondisi pra-siklus sebesar 30% berada pada kategori Kurang. Kondisi ini menegaskan perlunya tindakan Siklus I melalui Strategi Role Playing Menggunakan media boneka tangan sebagaimana telah dirancang sebelumnya.

3.2. Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I diawali dengan tahap perencanaan melalui penyusunan modul ajar, skenario *role playing*, media boneka tangan, instrumen observasi, serta penjadwalan empat kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 7, 10, 14, dan 17 April 2026. Tindakan pembelajaran dilaksanakan menggunakan strategi *role playing* dengan media boneka tangan yang berfokus pada perilaku berbagi alat tulis, di mana RJ berperan aktif dalam berbagai simulasi berbagi bersama teman sekelompoknya. Selama proses pembelajaran, guru secara bertahap mengurangi bantuan (*scaffolding*) sehingga RJ memperoleh kesempatan untuk lebih mandiri dalam mempraktikkan perilaku berbagi. Pengamatan dilakukan oleh guru kolaborator pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan sintaks pembelajaran serta perkembangan kemampuan berbagi RJ. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada Siklus I RJ mulai memperlihatkan perubahan positif, seperti bersedia meminjamkan alat tulis, menunggu giliran, dan lebih kooperatif dalam kegiatan bermain peran, meskipun masih memerlukan arahan dan penguatan dari guru pada beberapa situasi pembelajaran.

Tabel 2
Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Guru Siklus I

No	Pertemuan	Tanggal	Skor (dari 10)	Persentase (%)	Kategori
1	Pertemuan 1	7 April 2026	5	50%	Kurang
2	Pertemuan 2	10 April 2026	6	60%	Cukup
3	Pertemuan 3	14 April 2026	8	80%	Baik
4	Pertemuan 4	17 April 2026	9	90%	Sangat Baik
Rata-rata Siklus I				70%	Cukup

Rata-rata keterlaksanaan sintaks guru pada Siklus I sebesar 70% (kategori Cukup), masih berada di bawah target keberhasilan ≥80%. Catatan observasi pada pertemuan-pertemuan awal menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya optimal pada dua tahap, yaitu membimbing jalannya role playing tanpa mendominasi, serta memandu diskusi reflektif tentang perasaan tokoh boneka. Kedua aspek tersebut mulai membaik pada pertemuan ketiga dan keempat, sejalan dengan pandangan Istiqomah dan Aprily (2023) bahwa penguasaan langkah-langkah role playing oleh guru berkembang secara bertahap melalui pengalaman langsung di kelas.

Tabel 3
Hasil Observasi Kemampuan Berbagi RJ Siklus I

No	Indikator Perilaku	P1	P2	P3	P4
1	Kedermawanan: meminjamkan alat tulis tanpa diminta	-	-	1	1
2	Kedermawanan: meminta izin sebelum memakai milik orang lain	-	1	1	1
3	Komunikasi positif (tolong/terima kasih/maaf)	1	1	1	1
4	Menunggu giliran dengan sabar	-	-	1	1
5	Inisiatif prososial membantu teman	-	-	-	1
Skor(maks. 5)		1	2	4	5
Persentase (%)		20%	40%	80%	100%

Rata-rata skor kemampuan berbagi RJ pada Siklus I adalah (20% + 40% + 80% + 100%) / 4 = 60%, meningkat dari 30% pada pra-siklus namun belum mencapai target ≥75%. Pola kemunculan indikator memperlihatkan urutan perkembangan yang bertahap: komunikasi positif muncul sejak pertemuan pertama karena bersifat verbal dan mudah dicontoh dari dialog boneka, disusul kesediaan meminta izin pada pertemuan kedua, kemudian kedermawanan meminjamkan alat dan kesabaran menunggu giliran pada pertemuan ketiga, sedangkan inisiatif prososial perilaku yang menuntut pemahaman perspektif orang lain secara lebih kompleks baru muncul pada pertemuan keempat. Urutan ini sejalan dengan Haryanti dan Riswari (2023) yang menyatakan bahwa media boneka tangan efektif menanamkan nilai berbagi secara berjenjang, mulai dari peniruan verbal sederhana menuju inisiatif perilaku yang lebih mandiri, serta memperkuat temuan Tyastiti dkk. (2023) dan Rumalutur (2023) tentang peran media boneka tangan dalam meningkatkan fokus dan kualitas komunikasi anak dengan hambatan perilaku.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Siklus I terhadap Kriteria Keberhasilan

No	Variabel	Hasil Siklus I	Target	Status
1	Kemampuan Berbagi	60%	≥75%	Belum tercapai
2	Keterlaksanaan Sintaks Guru	70%	≥80%	Belum tercapai

Refleksi Siklus I dilakukan oleh peneliti bersama guru kolaborator pada akhir minggu keempat bulan April 2026. Berdasarkan Tabel 4.5, kedua kriteria keberhasilan tindakan belum tercapai: kemampuan berbagi baru mencapai 60% dari target ≥75%, dan keterlaksanaan sintaks guru mencapai

70% dari target ≥80%. Hasil refleksi mengidentifikasi tiga faktor utama yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Pertama, skenario role playing yang digunakan masih tergolong sederhana sehingga belum sepenuhnya menantang RJ untuk berinisiatif secara mandiri. Kedua, guru masih relatif dominan dalam membimbing jalannya permainan pada pertemuan-pertemuan awal, sebagaimana tercermin dari catatan anekdotal Instrumen C. Ketiga, tahap diskusi reflektif pasca-permainan belum dilaksanakan secara optimal oleh guru. Berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada BAB III bagian G, karena kedua indikator belum memenuhi target secara bersamaan, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan rencana tindak lanjut berupa peningkatan kompleksitas skenario, penguatan positif yang lebih intensif, serta melibatkan RJ sebagai pemimpin kelompok dalam permainan peran.

3.3. Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II diawali dengan penyusunan perencanaan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, yang meliputi penyempurnaan skenario *role playing*, peningkatan variasi situasi berbagi, penempatan RJ sebagai pemeran utama, serta penguatan peran guru sebagai fasilitator dalam memandu kegiatan dan diskusi reflektif. Tindakan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 7, 12, 17, dan 21 Mei 2026. Selama pembelajaran, RJ diberikan kesempatan yang lebih luas untuk menentukan alur cerita, mengarahkan interaksi antartokoh boneka, dan mengambil inisiatif dalam berbagai situasi berbagi, sedangkan guru hanya memberikan *prompt* ketika diperlukan. Pada akhir setiap pertemuan, guru memfasilitasi refleksi mengenai pentingnya berbagi melalui pengalaman bermain peran. Pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator menunjukkan bahwa pada Siklus II kemampuan berbagi RJ mengalami peningkatan yang lebih optimal dibandingkan Siklus I. RJ tampak lebih mandiri dalam meminjamkan alat kepada teman, bersedia bergantian menggunakan media pembelajaran, lebih kooperatif selama kegiatan kelompok, serta mampu menunjukkan perilaku berbagi tanpa harus selalu mendapatkan arahan dari guru, sehingga tujuan tindakan pada siklus ini dapat tercapai dengan lebih baik.

Tabel 5
Hasil Observasi Kemampuan Berbagi RJ Siklus II

No	Indikator Perilaku	P1	P2	P3	P4
1	Kedermawanan: meminjamkan alat tulis tanpa diminta	-	1	1	1
2	Kedermawanan: meminta izin sebelum memakai milik orang lain	1	1	1	1
3	Komunikasi positif (tolong/terima kasih/maaf)	1	1	1	1
4	Menunggu giliran dengan sabar	1	1	1	1
5	Inisiatif prososial membantu teman	1	-	1	1
Total Skor (maks. 5)		4	4	5	5
Persentase (%)		80%	80%	100%	100%

Rata-rata skor kemampuan berbagi RJ pada Siklus II mencapai 90%, hasil ini diperoleh dari perhitungan empat pertemuan dengan skor 80%, 80%, 100%, dan 100%, sehingga jauh melampaui target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbagi RJ tidak bersifat sementara, melainkan sudah terbentuk sebagai pola perilaku yang stabil. Seluruh indikator kemampuan berbagi bahkan sudah muncul secara konsisten sejak pertemuan ketiga, sebuah kondisi yang berbeda dibandingkan Siklus I ketika salah satu indikator, yaitu inisiatif prososial, baru terlihat pada pertemuan terakhir.

Konsistensi kemunculan indikator sejak pertemuan ketiga ini mengindikasikan bahwa RJ memerlukan pengulangan tindakan lintas siklus sebelum perilaku berbagi benar benar terinternalisasi, bukan sekadar respons situasional terhadap instruksi guru. Temuan tersebut memperkuat pandangan Fitriyani dkk. (2023) yang menemukan hubungan serupa antara frekuensi pengulangan bermain peran dengan stabilitas perilaku sosial anak, sekaligus sejalan dengan hasil Mirnawati (2020) yang

menegaskan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan perilaku sosial anak dengan gejala ADHD apabila dilaksanakan secara berulang dan konsisten lintas siklus.

Tabel 6
Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Guru Siklus II

No	Pertemuan	Tanggal	Skor (dari 10)	Persentase (%)	Kategori
1	Pertemuan 1	7 Mei 2026	8	80%	Baik
2	Pertemuan 2	12 Mei 2026	9	90%	Sangat Baik
3	Pertemuan 3	17 Mei 2026	9	90%	Sangat Baik
4	Pertemuan 4	21 Mei 2026	10	100%	Sangat Baik
Rata-rata Siklus II				90%	Sangat Baik

Rata-rata keterlaksanaan sintaks guru pada Siklus II meningkat menjadi 90%, jauh melampaui target ≥80%, bahkan mencapai keterlaksanaan penuh (100%) pada pertemuan keempat. Peningkatan ini terutama tampak pada aspek yang sebelumnya menjadi kelemahan di Siklus I, yaitu kemampuan guru memfasilitasi tanpa mendominasi dan memandu diskusi reflektif, yang pada Siklus II sudah dilaksanakan secara konsisten di seluruh pertemuan.

Refleksi Siklus II menunjukkan bahwa kedua kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai secara bersamaan: kemampuan berbagi mencapai 90% (target ≥75%) dan keterlaksanaan sintaks guru mencapai 90% (target ≥80%), sehingga sesuai dengan kriteria pada BAB III bagian G, tindakan dinyatakan berhasil dan siklus penelitian dihentikan pada Siklus II. Catatan anekdotal pada Instrumen C turut mendukung temuan kuantitatif ini, mencatat bahwa RJ mulai aktif menawarkan boneka tangan kepada teman-temannya serta menggunakan kata-kata sopan saat meminjam dan mengembalikan barang. Meskipun demikian, tim peneliti mencatat perlunya pembiasaan lanjutan oleh guru kelas reguler agar perilaku berbagi RJ dapat digeneralisasikan pada situasi pembelajaran sehari-hari di luar sesi role playing yang terstruktur.

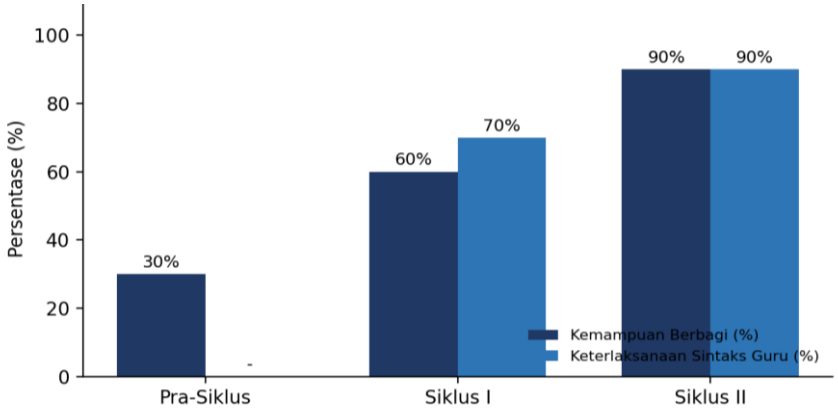
Tabel 7
Rekapitulasi Perbandingan Data Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Variabel	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Perubahan (Pra→Siklus II)	Kesimpulan
1	Kemampuan Berbagi (%)	30%	60%	90%	+200%	Meningkat signifikan, target tercapai
2	Keterlaksanaan Sintaks Guru (%)	-	70%	90%	+28,6% (Siklus I→II)	Meningkat, target tercapai

Rekapitulasi data pada Tabel 7 memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten pada kedua variabel penelitian sepanjang pelaksanaan tindakan. Kemampuan berbagi RJ bergerak dari 30% pada tahap pra siklus menjadi 60% pada Siklus I, lalu mencapai 90% pada Siklus II, sehingga tercatat peningkatan sebesar 200% dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Angka ini bukan sekadar kenaikan bertahap, melainkan menandakan perubahan kualitatif pada perilaku RJ, dari kondisi awal yang jarang menunjukkan kesediaan berbagi menjadi kondisi akhir dengan kemampuan berbagi yang sudah stabil dan konsisten muncul di berbagai situasi pembelajaran.

Variabel keterlaksanaan sintaks guru turut menunjukkan tren serupa meski dengan pola pengukuran yang berbeda, mengingat data pra siklus untuk variabel ini memang tidak tersedia karena penerapan strategi role playing baru dimulai pada Siklus I. Keterlaksanaan sintaks tercatat 70% pada Siklus I dan meningkat menjadi 90% pada Siklus II, atau setara peningkatan 28,6% antara kedua siklus tersebut. Peningkatan pada variabel ini penting dicermati karena keterlaksanaan sintaks guru pada dasarnya menjadi prasyarat bagi tercapainya hasil belajar RJ, sehingga perbaikan pada sisi guru dalam menjalankan tahapan role playing secara langsung turut mendorong perbaikan kemampuan berbagi peserta didik.

Secara keseluruhan, kedua variabel telah memenuhi target keberhasilan yang ditetapkan sejak awal penelitian, dengan kemampuan berbagi RJ melampaui ambang 75% dan keterlaksanaan sintaks guru mendekati kategori optimal pada akhir Siklus II. Konsistensi arah peningkatan pada kedua variabel ini memperkuat kesimpulan bahwa keberhasilan tindakan tidak berdiri sendiri pada perubahan perilaku peserta didik, melainkan juga ditopang oleh perbaikan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru dari siklus ke siklus.



Gambar 1
Peningkatan Kemampuan Berbagi RJ Antar Siklus (Pra-Siklus → Siklus I → Siklus II)

Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan Strategi Role Playing Menggunakan media boneka tangan selama dua siklus tindakan berhasil meningkatkan kemampuan berbagi RJ dari kategori Kurang (30%) menjadi Sangat Baik (90%), diiringi peningkatan keterlaksanaan sintaks pembelajaran oleh guru dari 70% menjadi 90%.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbagi RJ yang konsisten dari 30% pada pra-siklus, menjadi 60% pada Siklus I, dan 90% pada Siklus II, atau setara peningkatan 200% dari kondisi awal. Peningkatan ini memperkuat pandangan Lestari (2018, 2023) bahwa role playing Menggunakan media boneka tangan merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar, karena memberikan ruang bagi anak untuk "mencoba peran" orang lain dalam situasi yang aman dan menyenangkan sebelum mempraktikkannya dalam interaksi nyata. Melalui karakter boneka, RJ tidak berbagi secara langsung atas namanya sendiri, melainkan melalui tokoh yang diperankannya, sehingga tuntutan sosial terasa lebih ringan dan risiko penolakan yang mungkin ia takutkan berkurang, sejalan dengan prinsip proyeksi emosi melalui media boneka yang dikemukakan Karnaen dan Royanto (2020).

Pola kemunculan indikator secara bertahap dari komunikasi verbal sederhana pada Siklus I menuju inisiatif prososial yang lebih kompleks pada Siklus II juga sejalan dengan tahapan perkembangan keterampilan sosial yang dikemukakan Utami, Yunita, dan Nabila (2025) yang menyebutkan bahwa keterampilan sosial anak berkembang dari peniruan sederhana menuju perilaku inisiatif yang lebih mandiri seiring bertambahnya pengalaman dan rasa percaya diri. Temuan ini juga memperkuat hasil Pratiwi (2020), Istiqomah dan Aprily (2023), dan Ramadhani (2021) yang menegaskan bahwa penerapan role playing secara berulang dan konsisten lintas siklus memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan penerapan tunggal, karena anak memerlukan pengulangan untuk menginternalisasi nilai yang diperankan menjadi perilaku yang benar-benar dimiliki.

Temuan penelitian memperlihatkan korelasi yang selaras antara peningkatan keterlaksanaan sintaks guru (70% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II) dengan peningkatan kemampuan berbagi RJ (60% menjadi 90%) pada periode yang sama. Pola ini mengindikasikan bahwa keberhasilan

intervensi tidak semata-mata ditentukan oleh ketersediaan media boneka tangan, melainkan sangat dipengaruhi oleh kualitas fasilitasi guru dalam menjalankan sintaks role playing secara utuh, sejalan dengan pandangan Karnia dkk. (2023) mengenai pentingnya manajemen kelas yang tepat dalam penerapan strategi role playing, serta Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) tentang prinsip penggunaan media pembelajaran yang efektif, yaitu bahwa media sebaik apa pun hasilnya akan terbatas apabila tidak diiringi dengan strategi penyampaian yang tepat.

Perbaikan pada dua aspek yang semula menjadi kelemahan guru di Siklus I membimbing tanpa mendominasi dan memandu diskusi reflektif yang kemudian dilaksanakan secara konsisten pada Siklus II, membuktikan bahwa integrasi antara strategi (role playing) dan media (boneka tangan) bersifat saling melengkapi: sintaks role playing menyediakan kerangka pedagogis yang terstruktur, sedangkan boneka tangan menyediakan sarana konkret bagi RJ untuk mempraktikkan perilaku berbagi secara berulang, sejalan dengan pandangan Aulina (2015) dan Anggriani dan Ishartiwi (2018) mengenai peran sintaks role playing dalam meningkatkan kerja sama dan komunikasi kelompok, serta Husna dkk. (2024) tentang penguatan positif dalam penggunaan edia boneka tangan di kelas inklusi. Efektivitas integrasi ini juga relevan dengan semangat penguatan gotong royong dalam Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila sebagaimana diuraikan Arpianti dkk. (2023) yang menempatkan kemampuan berbagi dan bekerja sama sebagai salah satu kompetensi karakter penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar, termasuk bagi siswa dengan kebutuhan khusus dalam pengaturan kelas inklusi.

5. Simpulan

Rekapitulasi data pada Tabel 7 memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten pada kedua variabel penelitian sepanjang pelaksanaan tindakan. Kemampuan berbagi RJ bergerak dari 30% pada tahap pra siklus menjadi 60% pada Siklus I, lalu mencapai 90% pada Siklus II, sehingga tercatat peningkatan sebesar 200% dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Angka ini bukan sekadar kenaikan bertahap, melainkan menandakan perubahan kualitatif pada perilaku RJ, dari kondisi awal yang jarang menunjukkan kesediaan berbagi menjadi kondisi akhir dengan kemampuan berbagi yang sudah stabil dan konsisten muncul di berbagai situasi pembelajaran. Variabel keterlaksanaan sintaks guru turut menunjukkan tren serupa meski dengan pola pengukuran yang berbeda, mengingat data pra siklus untuk variabel ini memang tidak tersedia karena penerapan strategi role playing baru dimulai pada Siklus I. Keterlaksanaan sintaks tercatat 70% pada Siklus I dan meningkat menjadi 90% pada Siklus II, atau setara peningkatan 28,6% antara kedua siklus tersebut.

Peningkatan pada variabel keterlaksanaan sintaks ini penting dicermati karena pada dasarnya menjadi prasyarat bagi tercapainya hasil belajar RJ, sehingga perbaikan pada sisi guru dalam menjalankan tahapan role playing secara langsung turut mendorong perbaikan kemampuan berbagi peserta didik. Secara keseluruhan, kedua variabel telah memenuhi target keberhasilan yang ditetapkan sejak awal penelitian, dengan kemampuan berbagi RJ melampaui ambang 75% dan keterlaksanaan sintaks guru mendekati kategori optimal pada akhir Siklus II. Konsistensi arah peningkatan pada kedua variabel ini memperkuat kesimpulan bahwa keberhasilan tindakan tidak berdiri sendiri pada perubahan perilaku peserta didik, melainkan juga ditopang oleh perbaikan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru dari siklus ke siklus.

6. Daftar Pustaka

Amini, Y., & Saripah, I. (2016). Perilaku prososial peserta didik sekolah dasar berdasarkan perbedaan jenis kelamin. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 222-230. https://vm36.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/4384

Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017

Arpianti, D., Jusmawati, J., Iskandar, A. M., & Supardi, R. (2023). Profil Pelajar Pancasila berbasis Kurikulum Merdeka untuk membentuk karakter gotong royong peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2566-2572. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1403

Aulina, C. N. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-69. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73

Fitriyani, F., Oktaviani, A. M., & Supena, A. (2023). Analisis kemampuan kognitif dan perilaku sosial pada anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *Jurnal Basicedu*, 7(1), 250-259. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4331

Haryanti, N. D., & Riswari, L. A. (2023). Strategi penanaman karakter toleransi pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1167-1175. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5014

Husna, A., dkk. (2024). Efektivitas positive reinforcement untuk mengurangi perilaku mengganggu bagi anak lamban belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 764-772. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6359

Istiqomah, I., & Aprily, N. M. (2023). Meningkatkan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran makro. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 200-207. https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63942

Karnaen, S. M. N., & Royanto, L. R. M. (2020). Storytelling menggunakan boneka tangan oleh guru, dapatkah meningkatkan keterampilan regulasi emosi anak TK A. *Journal of Psychological Science and Profession*, 3(2), 75-82. https://doi.org/10.24198/jpsp.v3i2.21648

Karnia, K., dkk. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 121-136. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603

Khairunnisa, K., dkk. (2020). Peran orang tua dalam mengembangkan perilaku berbagi dan menolong pada anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1). https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.703

Rahmawati, A. D., Lisnawati, D., & Windari, A. R. (2024). Strategi Guru dalam Menangani Anak ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) dalam Pembelajaran di Kelas 2 SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 7. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.317

Mirnawati, M. (2020). Efektifitas role playing dalam meningkatkan perilaku prososial anak dengan hambatan sosial emosi. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 1(1), 18-24. https://doi.org/10.36456/special.vol1.no1.a2169

Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20-30. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902

Rahmita, A., Hijriati, H., Hindriani, T., Masrida, Y. A., Salsabila, I., & Lailiza, R. (2026). Gangguan interaksi sosial pada anak usia dini dengan ADHD di PAUD Harsya Ceria. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 236-247. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/14909

Rumalutur, N. A. (2023). Bercerita dengan boneka tangan untuk meningkatkan empati anak 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1710-1722. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3879

Tyastiti, L. S., Wardany, O. F., & Utami, R. T. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan joint attention dengan media boneka tangan pada anak autis kelas VIII di SLB Pelita Kasih. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9866-9872. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2826

Utami, D. T., Yunita, Y., & Nabila, R. (2025). Review tematik akuisisi keterampilan sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2099-2108. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7367

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77