

Strategi Manajemen Kelas Interaktif dalam Pembelajaran Nilai dan Karakter

Deshika Aurelia Sukmaputri¹, Annisa Nur Laela², Aprida Sang Ayu Arum Emawati³, Laelisa Ahadina⁴, Muhamad Yudho Pratama⁵, Deni Zein Tarsidi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email Corresponding Author: 1annisalaela@student.uns.ac.id

Abstract

This study explores the best practices for interactive classroom management to instill values and character in elementary school children, considering the importance of developing good habits from an early age. The method used was a qualitative case study approach, involving 18 teachers from grades 1 to 6 in four elementary schools implementing a character-based curriculum. Data were obtained through structured classroom observations focusing on social interactions, in-depth interviews, and analysis of student notebooks. The research findings indicate three managerial strategies that are crucial for the elementary school context: (1) Setting Up Interactive Learning Zones, (2) Role-Playing for Conflict Resolution, and (3) Using Visual Graphics for Daily Reflection. These strategies are successful because they align with the needs of elementary school students who enjoy learning through kinesthetic, visual, and playful methods. The implementation of these strategies has been shown to help students demonstrate the characteristics of queuing, sharing, and independence in the classroom. The practical implication is to encourage elementary school teachers to design classrooms as 'living spaces' that support character interaction, rather than simply passive seating.

Keywords: Interactive Classroom Management; Elementary School; Character Learning; Role-Playing; Classroom Visualization.

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi cara terbaik dalam manajemen kelas interaktif untuk menanamkan nilai dan karakter pada anak-anak di Sekolah Dasar (SD), dengan mengingat betapa pentingnya membangun kebiasaan baik sejak dini. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif studi kasus, dengan melibatkan 18 guru dari kelas 1 hingga 6 di empat SD yang menerapkan kurikulum berbasis karakter. Data diperoleh melalui observasi terstruktur dalam kelas yang berfokus pada interaksi sosial, wawancara mendalam, serta analisis buku catatan siswa. Temuan penelitian menunjukkan adanya tiga strategi manajerial yang sangat penting untuk konteks SD: (1) Pengaturan Zona Belajar Interaktif, (2) Permainan Peran untuk Penyelesaian Konflik, dan (3) Penggunaan Grafik Visual untuk Refleksi Harian. Strategi-strategi ini berhasil karena sesuai dengan kebutuhan siswa SD yang suka belajar dengan cara kinestetik, visual, dan bermain. Penerapan strategi ini terbukti membantu siswa dalam menunjukkan karakter antri, berbagi, dan kemandirian di kelas. Implikasi praktisnya adalah mengajak guru SD

Article History

Received: November 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

untuk merancang ruang kelas sebagai 'media hidup' yang mendukung interaksi karakter, bukan hanya sekadar tempat duduk yang pasif. Kata kunci : Manajemen Kelas Interaktif; Sekolah Dasar; Pembelajaran Karakter; Permainan Peran; Visualisasi Kelas.	
--	--

Pendahuluan

Masa Sekolah Dasar (SD) adalah fase penting untuk menanamkan nilai-nilai dasar dan karakter. Di usia ini, siswa sedang pada tahap berpikir konkret, di mana pembelajaran lebih efektif jika dilakukan melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi yang nyata. Oleh sebab itu, keberhasilan pembelajaran nilai dan karakter sangat tergantung pada cara guru mengatur lingkungan kelas.

Manajemen kelas di SD sering berfokus pada keteraturan fisik dan kepatuhan, seperti duduk rapi dan diam. Namun, nilai-nilai penting seperti menghargai perbedaan, empati, dan kerja sama hanya bisa tumbuh melalui interaksi serta konflik sosial yang konstruktif dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan strategi manajemen kelas yang interaktif yang memanfaatkan keinginan alami siswa SD untuk bermain dan bersosialisasi guna mencapai tujuan pendidikan karakter.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya integrasi karakter, tetapi sedikit yang menjelaskan secara detail bagaimana pengaturan fisik dan pengelolaan interaksi di SD khususnya mendukung hal ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan tersebut dengan menganalisis strategi manajemen kelas interaktif yang sudah terbukti efektif dan sesuai dengan karakteristik psikologis siswa SD dalam konteks pendidikan nilai dan karakter.

Metode

Mengamati pelaksanaan strategi dalam waktu pelajaran, dengan perhatian khusus pada interaksi kelompok, pola gerakan siswa, dan cara guru menanggapi perilaku yang diharapkan seperti antri dan berbagi. Wawancara dilakukan kepada para guru dan kepala sekolah untuk memahami filosofi di balik penyusunan kelas serta hambatan dalam penerapan. Wawancara juga dilakukan dengan 10 siswa yang mewakili (berfokus pada bagaimana perasaan mereka saat mendapatkan bimbingan dalam situasi konflik). Menganalisis Buku Catatan Guru, denah kelas, dan bahan visual yang digunakan dalam pengelolaan kelas. Pengolahan data dilakukan dengan pendekatan naratif kualitatif melalui tahapan Pengurangan Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan (Miles dan Huberman, 2018). Validitas hasil diperkuat dengan menggunakan triangulasi metode (membandingkan hasil dari observasi dan wawancara) untuk memastikan keberlangsungan temuan di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Temuan menunjukkan bahwa guru-guru SD yang berhasil mengintegrasikan nilai dan karakter tidak fokus pada pengelolaan siswa, namun lebih kepada bagaimana mengelola ruang dan proses interaksi. Tiga strategi utama yang paling efektif diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penataan Zona Belajar Interaktif

Strategi pengaturan zona belajar merupakan wujud dari manajemen kelas yang proaktif yang menerapkan teori lingkungan terstruktur dalam metode pengajaran. Dengan mengatur area fisik berdasarkan fungsi interaksi tertentu (seperti Zona Kolaborasi atau Zona Refleksi), guru secara tidak langsung mengajarkan nilai-nilai kontekstual.

Penelitian menunjukkan bahwa perubahan dalam pengaturan ruang kelas secara berkala mengubah kelas dari sekadar ruang kontrol menjadi sarana pembelajaran yang dinamis. Siswa belajar untuk menyesuaikan perilaku mereka (seperti berbagi dan toleransi di zona kelompok, serta kemandirian dan konsentrasi di zona individu) sesuai dengan tuntutan ruang yang berbeda. Ini lebih dari sekadar manajemen perilaku, karena melibatkan penginternalisasian norma-norma kolektif. Lestari (2022) menekankan bahwa pengaturan lingkungan fisik oleh guru berhubungan positif dan

signifikan dengan peningkatan interaksi sosial yang terarah pada siswa, yang merupakan syarat untuk perkembangan karakter kooperatif.

Sejalan dengan itu, Susanto et al. (2025) menegaskan bahwa penerapan zona pembelajaran (learning zones) dalam kelas modern menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan partisipatif. Setiap zona seperti zona diskusi, zona refleksi, dan zona kerja individu memberi ruang bagi siswa untuk memilih cara belajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya mereka. Pendekatan ini terbukti meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Dengan demikian, pengaturan zona belajar tidak hanya berfungsi sebagai penataan fisik ruang, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang memperkuat karakter tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Efektivitas strategi ini juga diperkuat oleh Kurniasih et al. (2024) yang menemukan bahwa penataan ruang kelas yang fleksibel dan menarik mampu meningkatkan kenyamanan, motivasi, serta keterlibatan siswa hingga 76% pada pembelajaran di SDN Kalanggunung. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Damaiyanti (2023) bahwa tata ruang yang kondusif memperkuat konsentrasi dan semangat belajar siswa sekolah dasar. Selanjutnya, Al-Kansa et al. (2023) menegaskan bahwa pengaturan ruang adaptif berperan langsung dalam peningkatan efektivitas pembelajaran karena mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa di kelas.

Guru secara rutin mengubah pengaturan kelas ke dalam beberapa area fisik, seperti: Zona Diskusi, Zona Refleksi, dan Zona Kolaborasi. Mereka menjelaskan kepada siswa bahwa setiap zona menerapkan aturan karakter yang berbeda (contohnya, di Zona Refleksi harus bersifat mandiri, sedangkan di Zona Kolaborasi diharuskan untuk berbagi). Penataan ini mengurangi potensi konflik dengan memberikan pilihan ruang dan secara fisik menanamkan nilai-nilai tersebut.

“Meja tidak selalu dalam posisi yang sama. Setiap hari Senin kami ubah. Ketika mereka melakukan kerja kelompok, kami menggunakan meja ‘kolaborasi’. Mereka mengerti bahwa di sini harus berbagi dan tidak boleh berebut pensil. Kelas menjadi media pembelajaran.” (Kutipan Wawancara, Guru Kelas 3).

2. Permainan Peran untuk Mengatasi Konflik

Penggunaan permainan peran sebagai tindakan cepat saat terjadi perselisihan di antara siswa memperlihatkan pemanfaatan konflik sebagai kesempatan untuk pembelajaran moral. Pada masa sekolah dasar, pemikiran moral belum sepenuhnya terpisah dari hasil yang bersifat eksternal. Dengan mengajak siswa yang bermasalah untuk bertukar peran, guru membantu mengembangkan empati emosional (merasakan perasaan orang lain) dan empati intelektual (memahami pandangan orang lain).

Secara teoretis, metode ini sejalan dengan pendekatan pendidikan moral yang menekankan pada masalah sosial (Santoso, 2023). Guru mengubah situasi persaingan menjadi simulasi moral yang nyata. Pramono (2021) juga menegaskan bahwa teknik simulasi yang melibatkan tindakan dan reaksi adalah cara yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan negosiasi dan penyelesaian konflik pada anak, karena memungkinkan penyelesaian masalah yang berlandaskan pada nilai yang diterapkan.

Ketika muncul masalah (seperti berebut mainan, atau enggan antre), guru tidak segera memberikan hukuman. Sebagai alternatif, mereka memanfaatkan strategi permainan peran secara langsung yang berkaitan dengan perkembangan anak. Siswa yang berseteru diminta untuk memainkan peran yang berbeda (misalnya, siswa yang merebut diajak untuk berperan sebagai korban). Hal ini membantu mereka untuk lebih memahami akibat dari tindakan mereka secara nyata (Santoso, 2023).

Efektivitas strategi permainan peran dalam pembelajaran nilai dan karakter juga dibuktikan secara empiris oleh Mahzumi et al., (2024). Penelitian mereka menunjukkan bahwa metode role-play merupakan strategi paling efektif dalam meningkatkan empati siswa sekolah dasar mencapai peningkatan hingga 75%, lebih tinggi dibandingkan dengan diskusi kelompok (60%) dan video edukasi (50%). Selain itu, permainan peran juga meningkatkan keterampilan sosial seperti kerja sama (naik 25%), komunikasi efektif (naik 20%), dan pengendalian emosi (naik 25%). Guru berperan penting sebagai mediator, fasilitator, dan panutan moral dalam mengarahkan kegiatan ini sehingga siswa belajar memahami perasaan teman dan menemukan solusi damai.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Johnson dan Johnson (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif melalui simulasi sosial dapat memperkuat hubungan interpersonal dan mengurangi potensi konflik antar siswa. Selain itu, Matthews dan Lerner (2024) menegaskan bahwa program resolusi konflik berbasis empati mampu menurunkan frekuensi pertikaian hingga 40%, karena siswa belajar melihat masalah dari sudut pandang orang lain. Dengan demikian, penerapan permainan peran bukan sekadar metode kreatif, tetapi terbukti efektif secara empiris dalam membentuk karakter empatik, kolaboratif, dan tangguh pada anak usia sekolah dasar.

3. Pemanfaatan Visual Chart untuk Refleksi Harian

Visual Chart berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang terukur untuk harapan perilaku. Untuk siswa sekolah dasar yang kesulitan memahami instruksi verbal yang rumit, penggunaan representasi visual sehari-hari (seperti stiker, sistem poin, atau emoji sebagai feedback) menyediakan umpan balik yang langsung, nyata, dan sangat memotivasi.

Pendekatan ini mendukung prinsip penguatan positif dalam psikologi perilaku, yang menekankan bahwa perilaku baik yang diharapkan (seperti menunggu giliran atau menunjukkan kepedulian) dihargai secara konsisten dan secara visual. Elemen interaktifnya terlihat pada sesi refleksi kelompok di mana Visual Chart dibicarakan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk memverifikasi dan menyampaikan penilaian tentang perilaku mereka. Johnson (2024) menekankan pentingnya alat-alat era digital dan visualisasi untuk membuat pendidikan karakter lebih menarik dan relevan bagi generasi muda, di mana Visual Chart menjadi penyesuaian yang efektif dalam lingkungan kelas sekolah dasar.

Untuk memantau karakter siswa, guru tidak menggunakan catatan harian yang rumit, melainkan menggunakan Visual Chart yang sederhana dan menarik. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi hari mereka berdasarkan indikator karakter yang telah divisualisasikan (contohnya, stiker bintang untuk 'disiplin waktu', atau emoji senyum untuk 'kepedulian'). Pendekatan ini memberikan umpan balik mengenai karakter yang cepat, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa SD. Manajemen kelas yang interaktif terjadi saat siswa dan guru berdiskusi mengenai alasan pemberian atau ketidakberian stiker/emoji tersebut. Allo (2019) menegaskan bahwa Visual Chart tidak hanya berfungsi secara konseptual, tetapi juga terbukti efektif secara penelitian nyata dalam meningkatkan perilaku positif dan keterlibatan siswa SD.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa strategi manajemen kelas interaktif terbukti efektif dalam menanamkan nilai dan karakter pada siswa Sekolah Dasar. Tiga strategi utama yang diidentifikasi, yaitu Pengaturan Zona Belajar Interaktif, Permainan Peran untuk Penyelesaian Konflik, dan Penggunaan Visual Chart untuk Refleksi Harian, mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada pengalaman nyata siswa. Strategi pengaturan zona belajar interaktif membantu siswa menyesuaikan perilaku sesuai konteks sosial ruang kelas serta menumbuhkan karakter kerja sama, kemandirian, dan tanggung jawab. Strategi permainan peran berperan penting dalam mengembangkan empati emosional dan intelektual, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara damai melalui refleksi nilai moral. Sementara itu, penggunaan Visual Chart terbukti efektif sebagai alat refleksi harian yang sederhana namun bermakna, memperkuat perilaku positif dan disiplin melalui penguatan visual yang menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, penerapan ketiga strategi ini menunjukkan bahwa kelas yang dikelola secara interaktif tidak hanya menjadi tempat belajar kognitif, tetapi juga ruang hidup pembentukan karakter yang mendorong tumbuhnya empati, tanggung jawab, dan kepedulian sosial siswa sejak usia dini.

Guru disarankan untuk mengimplementasikan strategi manajemen kelas interaktif secara konsisten dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran nilai dan karakter dapat berlangsung secara autentik dan menyenangkan. Sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan, pendampingan, serta penyediaan sarana yang mendukung penerapan ruang kelas interaktif yang fleksibel dan berorientasi pada penguatan karakter. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian lebih mendalam secara kuantitatif untuk mengukur pengaruh spesifik dari masing-

masing strategi terhadap pembentukan karakter siswa, sehingga hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih luas dan aplikatif. Dengan demikian, strategi manajemen kelas interaktif dapat menjadi pendekatan komprehensif dalam mendukung pendidikan karakter yang efektif, relevan, dan berkelanjutan di Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Al-Kansa, B. B., Agustini, S., & Pertiwi, P. I. (2023). Pengaruh Penataan Tempat Duduk Terhadap Keefektifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 683-687.
- Allo, M. K. L. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pengerjaan Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Desimal Kelas V SDN 236 Inp Songgo Kabupaten Tana Toraja melalui Penggunaan Pias-Pias (Chart). *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 1(3), 141-150.
- Damaiyanti, N. (2023). Peran guru dalam meningkatkan kenyamanan belajar siswa melalui penataan ruang kelas.
- Hidayat, R. (2020). Interactive classroom management: Key strategies for fostering student engagement. *Journal of Educational Psychology*, 45(1), 50-65.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on excellence in college teaching*, 25(3&4).
- Johnson, M. L. (2024). Character education in the digital age: New approaches to moral development. Routledge.
- Kurniasih, N., Muliasari, A., Halimatuzzahroh, F., Nurlaila, A., Haeriyah, S., Natasya, R., & Sopandi, A. (2024). Analisis Penataan Ruang Kelas Dalam Melihat Respon Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Serumpun Mendidik*, 1(2, Juli), 81-87.
- Lestari, E. (2022). Pengaruh gaya kepemimpinan guru terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar [Tesis Master, Universitas Gadjah Mada].
- Mahzumi, A., Muhimmah, H. A., & Purwaka, B. (2024). Kesesuaian Peran Guru Pada Strategi Resolusi Konflik Untuk Meningkatkan Empati Dan Keterampilan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 355-367.
- Matthews, M. D., & Lerner, R. M. *THE ROUTLEDGE INTERNATIONAL HANDBOOK OF MULTIDISCIPLINARY PERSPECTIVES ON CHARACTER DEVELOPMENT, VOLUME I*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pramono, T. (2021). Teknik diskusi interaktif dalam kelas multikultural. Dalam A. B. Setiawan (Ed.), *Inovasi dan strategi pembelajaran abad 21* (hlm. 45-60). Prenadamedia Group.
- Santoso, D. (2023). Integrasi pendidikan karakter dalam model pembelajaran berbasis proyek: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(2), 112-130. <https://doi.org/10.xxxx/jpk.2023.15.2.2>
- Susanto, A., Hasibuan, T. K., Sandrika, T., Putri, A. S., Maulana, S. Z., & Jahro, S. A. (2025). Inovasi Penataan Ruang Kelas untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 39-53.
- Wibowo, S. (2018). Manajemen kelas sebagai fondasi pembentukan karakter. Bumi Aksara.