PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAQ SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2

Oleh:
Parwanti
NIM:
19913047
Pembimbing:
Dr. Junanah, MIS

TESIS

Diajukan kepada
PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

YOGYAKARTA
2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Parwanti
NIM	: **19913047**
Konsentrasi	: Pendidikan Islam
Judul Tesis	: **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAQ SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2**

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar kesarjanaan yang dianugerahkan dan mendapat sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Parwanti

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU AGAMA ISLAM
Website : masterIslamic.uii.ac.id
Email: mai@uii.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: 170/Kaprodi.IAI-S2/20/Prodi.MIAI-S2/VIII/2022

TESIS berjudul : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAQ SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2**

Ditulis oleh : Parwanti

N. I. M. : 19913047

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Yogyakarta, 30 Agustus 2022

Ketua,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FIAI MAGISTER ILMU AGAMA ISLAM

Dr. Hj. Junanah, MIS

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU AGAMA ISLAM
Website : master.islamic.uii.ac.id
Email: mia@uii.ac.id

TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Nama : Parwanti
Tempat/tgl lahir : Sleman, 19 Februari 1976
N. I. M. : 19913047
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAQ SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2**

Ketua : Dr. Ahmad Darmadji, M.Pd ( )

Sekretaris : Dr. Drs. Yusdani, M.Ag. ( )

Pembimbing : Dr. Dra. Junanah, MIS. ( )

Penguji : Dr. M. Hajar Dewantoro, M.Ag. ( )

Penguji : Dr. M. Joko Susilo, M.Pd. ( )

Diuji di Yogyakarta pada Selasa, 23 Agustus 2022

Pukul : 13.00 – 14.00

Hasil : **Lulus**

Mengetahui
Ketua Program Studi
Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII

Dr. Dra. Junanah, MIS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : masterislamic.uii.ac.id
Email: mski@uii.ac.id

NOTA DINAS

No.: 169/Kaprodi.IAI-S2/20/Prodi.MIAI-S2/VIII/2022

TESIS berjudul : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAQ SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2**

Ditulis oleh : Parwanti

NIM : 19913047

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Yogyakarta, 30 Agustus 2022

Ketua,

Dr. Hj. Junanah, MIS

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAQ SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2**

Ditulis oleh : Parwanti

NIM : 19913047

Program Studi : Ilmu Agama Islam Program Magister

Disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Magister Pendidikan.

Yogyakarta, 2 Agustus 2022

Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dr. Junanah, MIS

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karyaku ini untuk :

Yang tersayang ayahku Harwandi (Alm) dan ibuku Ngadilah
Suamiku tercinta tersayang Heru Widada yang selalu memberi motivasi, dukungan dan penyemangat baik spritual maupun materi

Anak-anakku yang sangat ibu sayangi dan banggakan ananda Muhammad Toha Saputra dan ananda Putra Priambada yang selalu semangat belajar dalam meraih cita-cita. Semoga kelak menjadi anak yang sukses, pintar, menjadi anak yang sholeh-sholeh, bermanfaat bagi keluarga, lingkungan, agama nusa dan bangsa

Segenap civitis akademika Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

MOTTO

" *Karena sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan* "

(QS al-Insyirah : 5)[1]

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

[1] . Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya,* (Jakarta : Depag RI 1993), hal. 478

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Sesuai dengan Surat Keputusan (SKB) Mentri Agama dan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 158/1987 dan No 0543b/1987 tertanggal 22 Januari 1998.

A. Konsonan Tunggal

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	*B*	-
ت	Tā	*T*	-
ث	Sā	*ṡ*	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	*J*	-
ح	Hā'	*ḥa'*	h (dengan titik dibawah)
خ	Khā'	*Kh*	-
د	Dāl	*D*	-
ذ	Zāl	*Ż*	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	*R*	-
ز	Zā'	*Z*	-
س	Sīn	*S*	-
ش	Syīn	*Sy*	-
ص	Sād	*ṣ*	s (dengan titik dibawah)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ض	Dād	*ḍ*	d (dengan titik dibawah)
ط	Tā'	*ṭ*	t (dengan titik dibawah)
ظ	Zā'	*ẓ*	z (dengan titik dibawah)
ع	'Aīn	'	Koma terbalik keatas
غ	Gaīn	*G*	-
ف	Fā'	*F*	-
ق	Qāf	*Q*	-
ك	Kāf	*K*	-
ل	Lām	*L*	-
م	Mīm	*M*	-
ن	Nūn	*N*	-
و	Wāwu	*W*	-
هـ	hā'	*H*	-
ء	Hamza h	'	Apostrof
ي	yā'	*Y*	-

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعدّدة	Ditulis	*Muta'addidah*
عدّة	Ditulis	*'iddah*

C. *Ta'Marbūṭah* di akhir kata

1. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة		Ditulis	*ḥikmah*
جزية		Ditulis	*Jizyah*

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

2. Bila *Ta'Marbūṭah* diikuti dengan kata sandang "*al*" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الاولياء	Ditulis	*Karāmah al-auliyā'*

3. Bila *Ta'Marbūṭah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطرى	Ditulis	*zākat al-fiṭr*

D. Vocal Pendek

ـَـ	*faṭhah*	Ditulis	A
ـِـ	*Kasrah*	Ditulis	I
ـُـ	*ḍammah*	Ditulis	U

E. Vocal Panjang

1	*Faṭhah* + *alif*	Ditulis	*ā*
	جاهلية	Ditulis	*jāhiliyah*
2	*Faṭhah* + *ya'* mati	Ditulis	*ā*
	تنسى	Ditulis	*tansā*
3	*Kasrah* + *ya'* mati	Ditulis	*Ī*
	كريم	Ditulis	*Karīm*
4	*ḍammah* + *wawu*mati	Ditulis	*Ū*
	فروض	Ditulis	*Furūḍ*

F. Vocal Rangkap

1	*Faṭhah* + *ya'* mati	Ditulis	*Ai*
	بينكم	Ditulis	*Bainakum*
2	*Faṭhah* + *wawu*mati	Ditulis	*Au*
	قول	Ditulis	*Qaul*

G. Vocal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	Ditulis	*a'antum*
أعدت	Ditulis	*u'iddat*
لئن شكرتم	Ditulis	*la'insyakartum*

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

H. Kata Sandang*Alif* + *Lam*

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	*al-Qur'ān*
القياس	Ditulis	*al-Qiyās*

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)-nya.

السماء	Ditulis	*as-Samā'*
الشمس	Ditulis	*asy-Syams*

3. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

نوي الفروض	Ditulis	*Zawi al-furūḍ*
أهل السنة	Ditulis	*Ahl as-Sunnah*

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Perkembangan Akhlak Siswa di Sd Negeri Balecatur 2

Parwanti
Nim. 19913047

ABSTRAK

Penelitian ini didasari bahwa perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, hal ini di buktikan dengan masih ada siswa yang berkelahi, bertengkar maupun tidak dapat bergaul dengan baik sesama teman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan bermain peran *(role playing)* terhadap perkembangan akhlak siswa di SDN Balecatur 2.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, metode yang menggabungkan antara kualitatif dengan kuantitatif. Kualitatif untuk mengetahui bagaimana metode bermain peran *(role playing)* Kuantitaif untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan perkembangan akhlak siswa. Pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Tehnik analisis data pembuatan instrumen, uji validitas, uji reliabilitas, dan uji regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini. **Pertama**, siswa setelah mendapatkan pembelajaran pendekatan bermain peran *(role playing)* merasa senang, semangat belajar lebih bergairah. **Kedua,** Ada pengaruh antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur sebesar 0,00. hal ini dibuktikan bahwa 0,00< 0,05 sehingga hipotesis ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SDN Balecatur 2 .

Kata Kunci: *Akhlak Siswa melalui pendekatan bermain peran (role playing)*

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

The Influence of Role Playing Learning on The Moral Development of Students at Sd Negeri Balecatur 2

Parwanti
Nim. 19913047

ABSTRACT

This research is based on that the development of children's akhlaq at SD Negeri Balecatur 2 has not developed as expected, this is evidenced by the fact that there are still students who fight, quarrel or cannot get along well with fellow friends. The purpose of this study is to determine the influence of the application of the role playing approach on the moral development of students at SDN Balecatur 2.

This research uses a mixed methods approach, a method that combines qualitative with quantitative. Qualitative to find out how the role playing method (role playing) Quantify to find out how much influence the role playing approach (role playing) can improve the moral development of students. Data collection by means of observation, interviews, and questionnaires. Instrument making data analysis techniques, validity tests, reliability tests, and simple linear regression tests.

The results of this study. First, students after learning the role playing approach feel happy, the spirit of learning is more passionate. Secondly, there is an influence between role-playing learning on the development of children's akhlaq at Balecatur State Elementary School by 0.00. it is proved that 0.00< 0.05 so that the hypothesis there is a significant influence between role-playing learning on the development of akhlaq children at SDN Balecatur 2 is stated to be accepted.

Key Word: *Student Morals through a role playing approach*

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

KATA PENGANTAR

بِسم الله الرَّحمن الرّ حيم

الْحَمْدُ لله الَّذِيْ أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيْمَانِ وَالْإِسْلاَمِ. وَنُصَلِّيْ وَنُسَلِّمُ عَلَى خَيْرِ الْأَنَامِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اَلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِيْنَ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat *Ilahi Rabbi* yang telah memberikan rahmat, taufiq serta hidayah Nya kepada kita, sehingga dengan penuh rasa syukur penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul: **Pengaruh Pembelajaran bermain peran *(role playing)* terhadap perkembangan akhlak siswa di SD Negeri Balecatur 2**

Tesis ini bukan semata-mata dimaksudkan sebagai formalitas untuk memperoleh gelar magister saja, melainkan juga sebagai wahana untuk bisa meningkatkan kompetensi penulis dalam rangka menunaikan tugas-tugasnya mengabdi kepada bangsa Indonesia tercinta ini.

Terselesaikannya tesis ini, penulis menyadari bahwa tugas penulisan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan doa, finansial, motivasi, dorongan semangat dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tiada terhingga dengan penuh ketulusan seraya teriring doa yang penulis tujukan kepada :

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, ST, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Dr.Drs Asmuni , MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
3. Bapak DR. Dra Rahmani Timorita Yulianti,M.Ag selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia .
4. Ibu Dr. Junanah, MIS, selaku Ketua Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Dr. Junanah, MIS sebagai dosen pembimbing yang selama ini mengarahkan dan membimbing secara intensif dan baik. Sehingga dapat tersusun tesis ini

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

6. Seluruh Dosen S2 Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
7. Para karyawan yang telah memberikan informasi dan pelayanannya kepada penulis selama proses perkuliahan maupun setelah selesai perkuliahan.
8. Orang tua, Suami , anak-anakku yang saya sayangi dan banggakan dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan doa, dorongan dan motivasi kepada penulis selama menjalani kuliah di Program S2 Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
9. Ibu Kepala SDN Balecatur 2 Gamping Sleman beserta guru dan karyawan, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan dan guru guru dari SDN Balecatur 2 Gamping Sleman yang telah bersama sama menenmpuh Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. yang telah berbagi ilmu, berkumpul bersama dan kompak, berbagi cerita dan kesempatan untuk saling memberi semangat, dalam penyelesaian tesis ini dengan penulis melalui diskusi-diskusi, baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan penuh keikhlasan yang tak kan terlupakan.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, terutama bagi guru guru madrasah dalam mengembangkan metode mengajar untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2 Agustus 2022

Penulis

Parwanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN TIM PENGUJI iv
HALAMAN NOTA DINAS v
HALAMAN PERSETUJUAN vi
PERSEMBAHAN vii
MOTTO viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ix
ABSTRAK xiii
ABSTRACT xiv
KATA PENGANTAR xv
DAFTAR ISI xvii

BAB I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian 4
D. Sistematika Pembahasan 5

BAB II. KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU 7
A. Penelitian Terdahulu 7
B. Landasan Teori dan Hipotesa 18
1. Landasan Teori 18
2. Hipotesis 39

BAB III. METODE PENELITIAN 41
A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan 41
B. Tempat penelitian 43

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

C. Variabel dan devinisi Variabel 43
D. Populasi dan sampel 44
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Prosedur Intervensi 49
G. Analisis Data 60
H. Analisis deskriptif 61
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 64
A. Hasil Analisis 64
1. Pengumpulan Data kualitatif 64
a. Hasil Kegiatan observasi 64
b. Hasil kegiatan wawancara 80
c. Hasil kegiatan Dokumentasi 89
d. Hasil analisis data kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi 90
B. Pembahasan 101
BAB V. PENUTUP 103
A. Kesimpulan 103
B. Saran 103
DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN-LAMPIRAN 109
Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi 130
Daftar Riwayat Hidup 131

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BAB I
PENDAHULAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan itu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan hidup manusia. Dengan semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh oleh seseorang maka semakin besar kesempatan untuk meraih sukses hidup di masa mendatang. Secara garis besarnya, pendidikan sangat berkompeten dalam kehidupan, baik kehidupan itu sendiri, keluarga, masyarakat maupun kehidupan bangsa dan negara.

Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam perkembangan akhlaq anak. Melalui pendidikan khususnya sekolah dasar anak mulai mengenal hubungan pergaulan baik dengan guru maupun dengan teman-temannya. Menurut Ibnu maskawaih akhlaq adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorong nya untuk melakukan perbuatan, dalam pengertian sehari-hari akhlaq dikenal dengan budi pekerti, kesopanan dan sopan santun.[2]

Pendidikan akhlaq bertujuan untuk mengatur keharmonisan hubungan anak baik berhubungan dengan anak maupun anak dengan guru dan orang lain. Anak yang memiliki akhlaq yang terpuji atau baik dapat dipastikan anak tersebut dapat berkomunikasi dan menjalin persahabatan dengan baik. Begitu pula anak yang memiliki atau perkembangan akhlaq kurang baik maka sering bertengkar dengan teman- temannya, berkelahi, mau menang sendiri, bertindak kasar sehingga teman – teman menjauhi dan enggan untuk berteman. Karena pentingnya perkembangan

[2] Mansur, *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2011) hlm. 221.

akhlaq tersebut perlu dibiasakan dan dikembangkan dengan baik khususnya di lembaga Sekolah Dasar.

Perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, hal ini di buktikan dengan masih ada siswa yang berkelahi, bertengkar maupun tidak dapat bergaul dengan baik sesama teman. Akan tetapi juga sudah banyak siswa yang memiliki akhlaq yang tergolong baik, dimana anak tersebut dapat berkomuniksai dan bergaul dengan baik jarang terjadi pertentangan dengan teman- temannya.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan akhlaq anak di sekolah adalah dalam proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran pendidikan agama islam yang rutin dilaksanakan 4 jam perminggu untuk kelas 4, 5 dan 6. Dengan 4 jam pelajaran perminggu diharapkan dapat menumbuhkan perkembangan akhlaq dan budi pekerti yang baik. Akan tetapi dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD Negeri Balecatur 2 sering terdapat beberapa kekurangan yaitu anak kurang perhatian dalam mengikuti pembelajaran, anak cenderung pasif, suka bermain sendiri dengan teman. Dalam rangka untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik dibutuhkan metode pembelajaran yang baru yang dapat meningkatkan keaktifan anak sekaligus dapat mendorong peningkatan akhlak anak yaitu menggunakan pembelajaran bermain peran.

Melalui bermain peran anak – anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasan, sikap-sikap, nilai–nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran karakter bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya.

Tujuan dari metode *role playing* adalah agar penanaman dan pengembangan aspek nilai dan sikap siswa akan mudah dicapai. Siswa secara langsung memerankan permasalahan yang akan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

dipecahkan, daripada hanya mendengarkan atau mengamati saja. Sejalan dengan pendapat Nurul Ramadhani Makarao menyatakan bahwa tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap siswa dalam satu skenario. Kedua, melatih siswa untuk menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya. Sehingga siswa diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata.

Role playing dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti halnya menguraikan sebuah masalah, memeragakan peran yang mainkan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut. Guru dan siswa perlu menguraikan sebuah masalah yang akan diperagakan, karena untuk memahami karakteristik peran yang akan dimainkan. Sebagai pendidik, guru harus mengarahkan bagaimana siswa dapat mengenali dan memahami perasaan peran yang akan mainkan. Terdapat beberapa siswa bertugas sebagai pemeran, sedangkan siswa yang lain bertugas sebagai peneliti. Akhir dari pelaksanaan *role playing* yaitu mendiskusikan atau mengevaluasi masalah yang telah dimainkan

Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti mengambil judul penelitian " Pengaruh pembelajaran bermain peran (Role Playing) terhadap perkembangan akhlaq siswa di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman "

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman ?
2. Apakah Pembelajaran bermain peran pada pembelajatan PAI berpengaruh kepada perkembangan akhlak siswa SDN Balecatur 2 Gamping Sleman ?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

   a. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran bermaian peran pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman

   b. Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran bermain peran (Role Playing) terhadap perkembangan akhlaq siswa di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman

2. Manfaat Penelitian

   a. Manfaat Teoritis

      Menambah pengetahuan tentang pembelajaran role playing untuk jenjang sekolah dasar sebagai wujud penerapan teori pembelajaran.

   b. Manfaat Praktis

      1) Bagi guru

         a) Memacu kemampuan profesionalitas guru dalam mengembang ilmu pengetahuan untuk meningkatkan akhlaq siswa.

         b) Menambah ilmu untuk dalam bidang psikologi siswa terutama dalam perkembangan akhlaq anak

         c) Menambah pengetahuan dan meningkatkan motivasi berprestasi seorang guru sehingga sekolah menjadi lebih berprestasi.

      2) Bagi Sekolah

         a) Meningkatkan keharmonisan hubungan anak dengan anak dan anak dengan guru.

         b) Menumbuhkan akhlaqul karimah bagi siswa dan guru.

         c) Meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan anak yang lain

         d) Meningkatkan perilaku prososial anak sehingga menumbuhkan rasa saling berempati, menolong teman dan bertenggang rasa sesama anak.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

D. Sistematika Pembahasan

Agar lebih mudah dalam memahami penelitian ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan yaitu :

Bab I Pendahuluan yaitu berisi tentang latar belakang pemilihan judul penelitian, rumusan masalah yang akan dicari sebanyak 2 pertanyaan tujuan dan manfaat penelitian yang hendak dicapai baik secara praktis maupun secara teoritis dan sistematika pembahasan setiap bab yang akan di lalui setiap tahapnya.

Bab II Kajian teori dan penelitian terdahulu membahas tentang peneleitian terdahulu yang relevan dan menghindari plagiasi, Landasan teori membahas tentang perkembangan akhlaq, perilaku sosial dan interaksi sosial. Tahap selanjutnya adalah hipotesis atau kesimpulan awal sebelum penelitian yaitu hipotesis

Bab III Metode penelitian yaitu membahas tentang jenis penelitian dan pendekatan, subjek dan objek penelitian, tempat atau lokasi penelitian, tempat dan lokasi penelitian, variable dan difinisi operasional variable, populasi sampel dan teknik penentuan sampling. Instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data.

Bab IV Hasil dan analisis penelitian membahas kondisi objektif lokasi penelitian yaitu SD Negeri Balecatur 2. Paparan hasil penelitian membahas sejauh mana pengaruh pembelajaran bermain peran perkembangan akhlaq siswa di SD N Balecatur 2.

Bab V Penutup membahas tentang Kesimpulan, Saran, Kata penutup. Bagian Akhir meliputi Daftar pustaka, Analisis data Daftar riwayat hidup penulis

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BAB II
KAJIAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Orchidta Ikhwani Oktivianto dkk, Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing denagn media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang.[3] Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh implementasi model pembelajaran Role Playing dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang adalah Berdasarkan rumus statistik regresi sederhana, apabila nilai Fhitung ≥ Ftabel maka terima Ha sedangkan jika nilai Fhitung ≤ Ftabel maka tolak Ha. Setelah dilakukan penelitian maka didapatlah data berupa nilai Fhitung ≤ Ftabel, atau 0,64 ≤ 4,20. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran Role Playing dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. Perbedaan penelitian tersebut adalah tidak adanya pengaruh implementasi model pembelajaran Role Playing dengan media film terhadap

[3] Orchidta Ikhwani Oktivianto dkk . Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing denagn media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang, (Jurnal Pendidikan Volume 3 Nomor 2 Tahun 2018e-ISSN: 2527-6891, hlm: 113-118)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi Perang Palembang kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi dengan Judul *Metode Role Playing berbantu media audio visual Pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS*[4]. Dengan hasil penelitian Hasil penelitian ini menunjukan: Motode bermain peran (Role Playing) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sampai 57,5% pada siklus 1. Guru dapat memahami karakteristik peserta didik dali pola belajar yang aktif dan kreatif , dan 2) Dengan media Audio visual yang di gunakan guru untuk menunjang pelajaran dapat meningkatkan nilai peserta didik hingga mampu mencapai KKM, dan guru dapat mengembangkan metode-metode baru sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan. Relevansi penelitian tersebut membahas tentang Motode bermain peran *(Role Playing)* untuk peningkatan hasil belajar siswa dan pola belajar aktif kreatif sedangkan perbedaannya penelitian tersebut tidak membahas tentang pengaruh terhadap akhlak siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Priatna, Ghea Setyarini Dengan Judul *Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia*[5] Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadapKeterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Sukamaju, adanya pengaruh yang signifikan dan dapat

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

[4] Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi·Metode Role Playing berbantu media audio visual Pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS *(Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*Volum 3 Nomor 2 bulan Maret 2018 (p-ISSN: 2477-6254 e-ISSN: 2477-8427 hlm: 41 – 46)

[5] Asep Priatna, Ghea Setyarini , Pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia Volume IV Nomor 2, Desember 2019 (Pendas : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950)

dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih baik dengannilai *post-test* 80,19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajarankonvensional dengan rata-rata nilai *post-test* 74,90. Selain itu, penggunaan model pembelajaran*role playing* dalam ketegori sedang dengan skor 0,51 untuk meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sikap belajar siswa setelah pembelajaran dalam kegiatan kognisi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 280,95, kegiatan konasi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 338,10, dan untukkegiatan afeksi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 261,82.Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini hanya menghasilkan peningkatan keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak mengarah pada peningkatan akhlak siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jidarahati Gaho, Kaminudin, Telaumbanua, Bestari Laia dengan judul Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Role playing dalam meningkatkan Interaksi Sosial Siswa kelas X SMA Negeri Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021[6]. Dengan hasil penelitian sebagai berikut. bahwa layanan konseling kelompok efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X IA SMA Negeri 1 Lahusa tahun Pembelajaran 2020/2021 diterima. Hasil penelitian : Berdasarkan nilai T_{hitung}= 341>T_{tabel} = 103 karena T_{hitung}>T_{tabel}maka dapat disimpulkan bahwa layanan konselingkelompok efektif dalam meningkatkaninteraksi sosial

[6] Jidarahati Gaho, Kaminudin, Telaumbanua, Bestari Laia, Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Role playing dalam meningkatkan Interaksi Sosial Siswa kelas X SMA Negeri Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021, Vol. 1 No. 2 Edisi September 2021 (*Jurnal Bimbingan dan Konseling* P-ISSN: 2775-3042)

siswa. Berdasarkan perhitungan Z_{hitung} di atas diperoleh nilai harga Z_{hitung} 9,572 dengan N= 27 dan α = 0,05, karena Z_{hitung} >0,05, maka hipotesis H_o ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan pre-testlayanan konseling kelompok bahwa nilai presentase tingkat interaksi sosial siswa secara keseluruhan sebelum diberi layanan konseling kelompok rata-rata termasuk kategori kategorisangat tinggi 10 orang sebesar 37,03%, tinggi 15 orang sebesar 55,55%, sedang 2 orang sebesar 7,04% dan rendah 0 0%. Berdasarkan perhitungan post-test tinggkat interaksi sosial siswa secara keseluruhan setelah diberikan layanan konseling kelompok diketahui bahwa sangat tinggi 20 orang termasukkategori sangat tinggi 74,07%, 4 orang termasuk kategori tinggi 14,81%, 3 orang termasuk kategori sedang 11,11%. Sedangkan kategori rendah 0 sama dengan 0,%. Relevansinya dengan penelitian ini bahwa model role playing pada peneltina ini mampu meningkatkan inetraksi social sesama teman.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Halimah Dengan Judul *Pelaksanaan Pembinaan Akhlak siswa di SD IT Nurul Iman Palembang*[7]. Dengan hasil penelitian adalah sebagai berikut: Pertama: Pelaksanaan program pembinaan akhlak siswa di SD IT Nurul Iman Palembang sudah berjalan sebagaimana mestinya dan terlaksana dengan baik, sesuai dengan jadwal yang ditetapkan, dengan menggunakan metode dan materi yang bervariasi dan dilakukan evaluasi program setiap satu bulan sekali. Kedua: Faktor pendukung program pembinaan akhlak siswa meliputi tersedianya sarana dan prasarana, kerja sama yang baik antara gurudalam mengarahkan siswa. Faktor penghambatnya yaitu masih terdapat siswa yang sulit diatur dan belum ada evaluasi khusus untuk siswa. Ketiga: Dampak program pembinaan akhlak terhadap peningkatan akhlak siswa di SD IT Nurul Iman berjalan secara perlahan-lahan dan

[7] Halimah, *Pelaksanaan Pembinaan Akhlak siswa di SD IT Nurul Iman* Palembang, UIN Raden Patah : 2017

menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik, baik akhlak siswa terhadap Allah, akhlak siswa terhadap diri sendiri, dan akhlak siswa terhadap sesama manusia. Relevansi penelitian tersebut adalah membahas tentang perkembangan akhlaq sedangkan perbedaannya tidak membahas tentang pembelajaran bermain peran.

6. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Nur Septi Arum Saputri, Arum Ratnaningsih, Yuli Widiyono Dengan Judul *Peningkatan Keterampilan menulis Hasil Wawancara dengan model Role Playing Pada siswa Sekolah dasar.*[8] Hasil Penelitin menunjukkan bahwa penggunakan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis wawancara. Hal ini dapat didukung dengan peningkatan rata-rata persentase dari pra siklus hingga siklus ke II. Pada model *role playing* sangat melatih siswa untuk lebih terampil dan menulis wawancara yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan pendapat Harefa, T. (2019)menulis adalah proses menciptakan lambang-lambang tulisan yang memiliki makna lewat berpikir sehingga dapat menghasilkan tulisan yang baik. Selain itu Nurhafni (2019) menyatakan bahwa model role playing merupakan bagian dari kegiatan simulasi. Situasi keseluruhan disimulasikan dalam kelas, dan para pembelajarnya memerankan peran dalam situasi keseluruhan tersebut. Keterpaduan antara teori yangada dan hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Negeri 7 Kebumen. Relevansi penelitian tersebut sama- sama membahas tentang model pembelajaran *role playing* sedangkan perbedaaanya penelitian tersebut tidak membahas tentang peningkatan akhlak siswa.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[8] Nur Septi Arum Saputri, Arum Ratnaningsih, Yuli Widiyono Dengan Judul Peningkatan Keterampilan menulis Hasil Wawancara dengan model *Role Playing* Pada siswa Sekolah dasar, *Jurnal Educatio* Volume 7, No. 4, 2021, P-ISSN 2459-9522 E-ISSN 2548-6756.

7. Penelitian yang dilakukan Rila Pangesti, Farida Nugrahani, Giyatno dengan judul *Upaya peningkatan Kreativitas Prestai Belajar siswa menggunakan model Pembelajaran Role Playing* [9]. Adapun hasil penelitiannya bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa kelas IV semester II SD Negeri I Platarejo Giriwoyo Wonogiri Tahun Pelajaran 2020-2021. Dimana dapat dilihat dari peningkatan kreativitas perolehan ketintasan skor dari siklus I sebesar 49% dan meningkat pada siklus II sebesar 67%. dan prestasi belajar meningkat dari siklus I sebesar 44% menjadi 72% di siklus II.Relevansi penelitian tersebut adalah membahas tentang meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa melaluai *role playing*. Sedangkan perbedaannya penelitian tersebut tidak membahas tentang peningkatan akhlak siswa.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Suciati, dengan judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 [10]. Dengan hasil penelitian 1) Penerapan metode role playing (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar berbicara (speaking) siswa pada materi tentang jati diri (talking about self) di Kelas X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Tahun Peelajaran 2020/2021; dan 2) Penerapan metode role playing (bermain peran) dapat meningkatkan kinerja guru

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[9] Rila Pangesti, Farida Nugrahani, Giyatno dengan judul Upaya peningkatan Kreativitas Prestai Belajar siswa menggunakan model Pembelajaran Role Playing, *Journal Of Education Research* 4 : 2022,66-73

[10] Sri Suciati, Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas XMIPA.1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 : *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia* (JPPI) p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 1, nomor 2, 2021, hal. 157-176

dalam pembelajaran berbicara (speaking) siswa pada materi tentang jati diri (talking about self) di Kelas X MIPA-1 semester I SMAN 4 Kota Bima Tahun Peelajaran 2020/2021. Relevansi penelitian tersebut adalah membahas tentang pembelajaran bermain peran sedangkan perbedaannya penelitia tersebut tidak membahas tentang perkembangan akhlaq anak.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Niwang Tunjung Palupi, dengan judul Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta[11]. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan empati anak tunalaras dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 48,3 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 63,3 pada saat siklus I, dan menjadi 76,7 pada siklus II dengan kriteria baik. Perilaku yang ditunjukkan, seperti halnya siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, siswa patuh terhadap perintah guru, dan perilaku siswa yang suka memukul meja dengan alat tulisnya sekarang sudah mulai berkurang. Sedangkan pemahaman empati siswa meningkat dari 66,7 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 80 pada saat siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,7 pada saat siklus II dengan keterangan sangat baik. Relevansi penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran bermain peran sedangkan perbedaannya adalah penelitia tersebut tidak membahas perkembangan akhlaq secara komprehensif

10. Penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Istri Kristiana Dewi dengan judul *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui ModelPembelajaran Role Playing Berbantuan*

[11] Niwang Tunjung Palupi, Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta, UNY : 2016

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Media Audio visual.[12] Dengan hasil penelitian Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audio visual* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indoneisa siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kangin tahun ajaran 2019/2020. Temuan tersebut akan memberikan implikasi yaitu, untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* dapat digunakan sebagaisalah satu alternatif untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga menimbulkan pembelajaran bermakna bagi siswa maka dapat memeberikan solusi yang baik dalam kegiatan belajar guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa.. Relevansi penelitian tersebut adalah membahas tentang pembelajaran bermaian peran sedangkan perbedaannya penelitian tersebut adalah tidak membahas tentang perkembangan akhlaq.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Rizqi dengan judul Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo.[13] Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo. Hasil observasi pada siklus I dan II menunjukkan meningkatnya partisipasi aktif guru dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran dari 78% hingga mencapai 91%. Sedangkan, partisipasi aktif siswa dalam

[12] Anak Agung Istri Kristiana Dewi dengan judul Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio visual : *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 25 No. 3, 2020P-ISSN: 1829-877X E-ISSN: 2685-9033

[13] Diah Rizqi, Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo. (UNY : 2018)

pembelajaran menggunakan metode bermain peran dari 73% menjadi 85,71%. Peningkatan hasil tes kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siklus I dan siklus II sebesar 8% yakni sebanyak 19 siswa (83%) menjadi sebanyak 21 siswa (91%) yang mencapai nilai KKM dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 23. Nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 7,29 yaitu dari 81,91 menjadi 89,2. Relevansi penelitian tersebut adalah membahas tentang bermain peran sedangkan perbedaaanya penelitian tersebut tidak membahas tentang akhlaq

12. Penelitian yang dilakukan oleh Hendri Suwignyo· Andy Widhiya Bayu Utomo dengan judul Pendekatan *model role play dalam upaya meningkatkan hasilbelajar teknik passing sepak bola*[14]. Dengan hasil penelitian sebagai berikut Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan hasil belajar teknik *passing* pada pembelajaran sepakbola ini dibuktikan dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan yang sangat baik pada aspek keterampilan *passing* sepakbola. Penelitian ini berdampak pada meningkatnya keterampilan siswa dalam melakukan praktek pembelajaran*passing* sepakbola dan juga mampu menambah referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran. Adapun keterbatasan yang ditemukan pada saat penelitian berjalan adalahpenelitian ini terjadi di saat situasi pandemi sehingga waktu penelitian menjadi terbatas dan fokus penelitian hanya pada keterampilan dalam melakukan *passing* sepakbola saja. Relevansi penelitian tersebut membahas tentang bermaian peran sedangkan perbedaanya tidak membahas tentang perkembahangan akhlaq.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[14] Hendri Suwignyo· Andy Widhiya Bayu Utomo dengan judul Pendekatan model role play dalam upaya meningkatkan hasilbelajar teknik passing sepak bola : Altius: *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*,Volume 10, No. 1, Mei 2021, pp. 66-77 ISSN : 2087-927X (print) ISSN : 2685-0516 (online)

13. Penelitian yang dilakukan oleh Mulya Yusnarti, Lili Sutyaningsi dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.[15] Dengan hasil penelitian 1) Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan dalam penggunaan Model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar, 2) Dengan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,181 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,677 dengan angka signifikansi 0,05 yang berarti Model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hipotesis diterima. Relevansi penelitian tersebut membahas tentang bermain peran sedangkan perbedaannya adalah tidak membahas perkembangan akhlaq.

14. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Nafisatur Rochaniah dengan judul Keefektifan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP[16]. Dengan hasil penelitian Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan keterampilan bercerita yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang mendapat pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan nilai *p* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 (0,000 < 0,05). Kedua, metode bermain peran terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji-t pretes dan postes kelompok eksperimen, diperoleh nilai *p* sebesar 0,000 yanglebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 (0,000 < 0,05). Relevansi penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran bermaian peran sedangkan perbedaanya

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

[15] Mulya Yusnarti, Lili Sutyaningsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil BelajarSiswa Sekolah Dasar, *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan) E-ISSN: 2746-7767 Volume 2, Nomor 3, Agustus 2021, Hal (253-261)*

[16] Ika Nafisatur Rochaniah Keefektifan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP. (UNY : 2016)

penelitian tersebut tidak membahas tentang perkembangan akhlaq.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Mayasari dkk. dengan judul Meningkatkan rasa empati melalui bimbingan kelompok dengan Teknik *peran (role Playing) siswa kelas XI TKJ 3 di SMK Negeri 1 Pacitan Tahun 2020/ 2021* [17]. Dengan hasil penelitian metode role playing. Hasil penelitian ini menampilkan jika penerapan pendidikan dengan mempraktikkan metode role playing bisa tingkatkan empati siswa kelas XI TKJ 3 SMKN 1 Pacitan tahun pelajaran 2020/ 2021. Perihal tersebut dibuktikan dengan terdapatnya kenaikan rata- rata persentase yang menunjukkan empati siswa tiap siklusnya. Pada siklus I rata- rata persentase empati siswa yaitu 68%. Pada siklus II jadi 86% ataupun alamikenaikan sebesar 18%. Perihal ini berarti kalau rata- rata persentase yang menunjukkan empati siswa sudah melampaui kriteria keberhasilan kegiatan yakni 70%. Relevansi penelitian tersebut membahas tentang Teknik *peran (role Playing) dapat* tingkatkan empati siswa kelas XI TKJ 3 SMKN 1 Pacitan tahun pelajaran 2020/ 2021 sedangkan perbedaaanya tidak membahas tentang peningkatan akhlak siswa

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu sebagaimana diuraikan di atas, dapat di lihat bahwa penerapan model *role playing di sekolah* untuk meningkatkan mutu pendidikan diantaranya meningktakan keterampilan membaca, motivasi belajar dan prestasi siswa telah dilakukan oleh para peneliti dengan topik bahasan yangberbeda-beda. Akan tetapi penerapan model *role playing di sekolah* secara khusu

---

[17] Diana Mayasari dkk. dengan judul Meningkatkan rasa empati melalui bimbingan kelompok dengan Teknik peran (role Playing) siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Pacitan Tahun 2020/ 2021 *: Jurnal HELPER*, Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana SurabayaISSN: 02162938Vol 37 No 2 (2020) 17 – 24

untuk peningkatan akhlak siswa secara mendalam belum mendapatkan porsi yang memadai. Dengan demikian, tema penelitian ini bukan sesuatu yang baru, namun bukan pula mengulang secara utuh penelitian-penelitian yang sebelumnya. Penelitian ini lebih bersifat mengembangkan dan melengkapi penelitian-penelitian yang sudah ada denganberagam hasil temuannya, khususnya studi secara mendalam untuk peningkatan akhlak siswa.

B. Landasan Teori dan Hipotesa

1. Landasan Teori

a. Akhlaq

1) Definisi Akhlak

Pengertian akhlaq menurut ibnu maskawaih dan al ghazali adalah sesuatu dalam jiwa yang mendorong seseorang mempunyai potensi – potensi yang sudah ada sejak lahir. Menurut Ahmad Amin Akhlaq adalah kehendak yang dibiasakan. Adapun kehendak adalah ketentuan dari beberapa keinginan manusia setelah bimbang, sedangkan kebiasaan adalah perbuatan yang diulang – ulang sehingga mudah untuk dilakukan.[18]

Pendidikan moral adalah pendidikan mengenai dasar – dasar moral dan keutamaan perangai, tabiat yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan oleh anak sejak masa analisa hingga ia menjadi seorang mukalaf, pemuda yang mengarungi lautan kehidupan. Kata *.akhlak.* berasal dari bahasa arab, jamak dari khuluqun yang menurut bahasa berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Kata tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan khalqun yang berarti kejadian, yang juga erat hubungannya dengan khaliq yang berarti pencipta; demikian pula dengan makhluqun yang berarti yang diciptakan. Kata akhlak berasal dari kata khaluqa yang berarti lembut, halus, dan lurus; dari kata khalaqa yang

[18] Mansur, Pendidikan Anak usia dini, Yogyakarta : 2013, h 222

berarti . Bergaul dengan akhlak yang baik.: juga dari kata takhalaqa yang berarti .watak..Akhlak ialah kesatriaan, kebiasaan, perangai, dan watak. Definisi akhlak ialah: kaidah kaidah ilmiah untuk menata dan mengatur perilaku manusia.[19]

2) *Fungsi Akhlaq*

Kebahagiaan seseorang tidak akan dapat tercapai tanpa akhlaq terpuji. Dengan kata lain bahwa akhlaq terpuji pada seseorang dapat berfungsi mengantarkan manusia untuk mencapai kesenangan, keselamatan dan kebahagiaan baik di dunia maupun akhirat. Adapun fungsi akhlaq antara lain :

a) Mewujudkan Kesejahteraan Masyarakat

Akhlaq merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengoptimalkan sumber daya potensi untuk mencapai kesejahteraan hidup manusia baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, bagiaman manusia dalam menggunakan sumber daya potensi yang tersedia untuk meningkatkan kehidupan lebih baik. Karenanya diperlukan alat yang digunakan untuk menganalisis sekaligus membuktikan konsep Al qur'an dan hadist yang secara langsung maupun tidak langsung bersentuhan dengan masalah akhlaq.[20]

b) Mengungkapkan Masalah Dengan Objektif

Perkembangan akhlaq bagi beberapa pihak diangap ilmu normative, jauh dari sentuhan ilmiah. dengan menggunakan metodologi akhlaq karimah ini akan mampu membuktikan bagaimana konsep akhlaq menurut sayid usaman mensejahterakan masyarakat. [21]

c) Meningkatkan motivasi untuk menggali ilmu

---

[19] Abdullah Nasin Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Semarang : Asy Syifa, 1991) h 174

[20] Mansur, Pendidikan Anak usia dini, Yogyakarta : 2013, h227

[21] Ibid, h 228

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Penemuan baru akan mendorong masyarakat untuk lebih jauh menyibak kebenaran konsep akhlaq, masalah perkembangan akhlaq selama ini lebih banyak dipengaruhi oleh kurang adanya bukti riil dalam mempengaruhi peningkatan akhlaq masyarakat. Dengan adanya upaya ilmiah maka secara tidak langsung masyarakat akan menempatkan akhlaq karimah.[22]

3) Aspek- aspek Akhlak

Persoalan "akhlak" di dalam Islam banyak dibicarakan dan dimuat dalam al-Hadits, sumber tersebut merupakan batasan-batasan dalam tindakan sehari-hari bagi manusia ada yang menjelaskan arti baik dan buruk. Memberi informasi kepada umat, apa yang mestinya harus diperbuat dan bagaimana harus bertindak. Sehingga dengan mudah dapat diketahui, apakah perbuatan itu terpuji atau tercela, benar atau salah.

Kita telah mengetahui bahwa akhlak Islam adalah merupakan sistem akhlaq atau akhlak yang berdasarkan Islam, yakni bertitik tolak dari aqidah yang diwahyukan Allah kepada Nabi atau Rasul-Nya yang kemudian agar disampaikan kepada umatnya. Akhlak Islam, karena merupakan sistem akhlak yang berdasarkan kepada kepercayaan kepada Tuhan, maka tentunya sesuai pula dengan dasar dari pada agama itu sendiri.

Dengan demikian tidak diragukan lagi bahwa segala perbuatan atau tindakan manusia apapun bentuknya pada hakekatnya adalah bermaksud mencapai kebahagiaan, sedangkan untuk mencapai kebahagiaan menurut sistem akhlaq atau akhlak yang agamis (Islam) dapat dicapai dengan jalan menuruti perintah Allah yakni dengan menjauhi segala larangan-Nya dan mengerjakan segala perintah-Nya, sebagaimana yang tertera dalam pedoman

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[22] Ibid, h 229

dasar hidup bagi setiap muslim yakni al-Qur'an danal-Hadits

a) Akhlak Al-Karimah

Akhlak Al-karimah atau akhlak yang mulia sangat banyak jumlahnya, namun dilihat dari segi hubungan manusia dengan Tuhan dan manusia dengan manusia, akhlak yang mulia itu dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

(1) Akhlak Terhadap Allah

Akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan selain Allah. Dia memiliki sifat-sifat terpuji demikian Agung sifat itu, yang jangankan manusia, malaikatpun tidak akan menjangkau hakekatnya. Adapun bentuk akhlaq kepada Allah adalah sholat 5 waktu dengan baik dan tepat waktu.

(2) Akhlak Terhadap Diri Sendiri

Akhlak yang baik terhadap diri sendiri dapat diartikan menghargai, menghormati, menyayangi dan menjaga diri sendiri dengan sebaik-baiknya, karena sadar bahwa dirinya itu sebgai ciptaan dan amanah Allah yang harus dipertanggungjawabkan dengan sebaik-baiknya. Contohnya: kesucian jiwa, hidup sederhana dan jujur.

(3) Akhlak terhadap sesama manusia

Manusia adalah makhluk sosial yang kelanjutan eksistensinya secara fungsional dan optimal banyak bergantung pada orang lain, untuk itu, ia perlu bekerjasama dan saling tolong-menolong dengan orang lain. Islam menganjurkan berakhlak yang baik kepada saudara, Karena ia berjasa dalam ikut serta

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

mendewasaan kita, dan merupakan orang yang paling dekat dengan kita. Caranya dapat dilakukan dengan menolong dan menghargai orang lain .[23]

b) Akhlak Al-Mazmumah

Akhlak Al-mazmumah (akhlak yang tercela) adalah sebagai lawan atau kebalikan dari akhlak yang baik seagaimana tersebut di atas. Dalam ajaran Islam tetap membicarakan secara terperinci dengan tujuan agar dapat dipahami dengan benar, dan dapat diketahui cara-cara menjauhinya. Berdasarkan petunjuk ajaran Islam dijumpai berbagai macam akhlak yang tercela, diantaranya:

(1) Berbohong

Ialah memberikan atau menyampaikan informasi yang tidak sesuai dengan yang sebenarnya

(2) Takabur (sombong)

Ialah merasa atau mengaku dirinya besar, tinggi, mulia, melebihi orang lain. Pendek kata merasa dirinya lebih hebat.

(3) Dengki

Ialah rasa atau sikap tidak senang atas kenikmatan yang diperoleh orang lain.

(4) Bakhil atau kikir

Ialah sukar baginya mengurangi sebagian dari apa yang dimilikinya itu untuk orang lain. Sebagaimana diuraikan di atas maka akhlak dalam wujud pengamalannya di bedakan menjadi dua: akhlak terpuji dan akhlak yang tercela. Jika sesuai dengan perintah Allah dan rasul-Nya yang kemudian melahirkan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[23] T Ibrahim, *Membangun Akidah dan Akhlak untuk kelas VIII MTs*,(Solo : Tiga Serangkai, 2009) h 28 - 34

perbuatan yang baik, maka itulah yang dinamakan akhlak yang terpuji.[24]

4) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak, merupakan faktor penting yang berperan dalam menentukan baik dan buruknya tingkah laku seseorang.Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak, meliputi:[25]

a) Instink (naluri)

Instink (naluri) adalah pola perilaku yang tidak dipelajari, mekanisme yang dianggap ada sejak lahir dan juga muncul pada setiap spesies.Dari definisi di atas, dapat ditarik pengertian bahwa setiap kelakuan manusia, lahir dari suatu kehendak yang digerakkan oleh naluri. Naluri merupakan tabiat yang dibawa manusia sejak lahir, jadi merupakan suatu pembawaan asli manusia.Naluri dapat mendatangkan manfaat dan mendatangkan kerusakan, tergantung cara pengekpresiannya. Naluri makan misalnya, jika diperturutkan begitu saja dengan memakan apa saja tanpa melihat halal haramnya, juga cara mendapatkannya sesuai dengan keinginan hawa nafsunya, maka pastilah akan merusak diri sendiri. Islam mengajarkan agar naluri ini disalurkan dengan memakan dan meminum barang yang baik, halal, suci dan tidak memperturutkan hawa nafsu.

b) Keturunan

Turunan adalah kakuatan yang menjadikan anak menurut gambaran orang tua. Ada yang mengatakan turunan adalah persamaan antara cabang dan pokok.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

[24] T Ibrahim, *Membangun Akidah dan Akhlak untuk kelas IX MTs*, (Solo : Tiga Serangkai, 2009) h 70 – 72

[25] Ali Mas'ud, Akhlak Tasawuf, (Sidoarjo : CV. Dwiputra Pustaka Jaya, 2012), h. 39

Ada pula yang mengatakan bahwa turunan adalah yang terbelakang mempunyai persediaan persamaan dengan yang terdahulu. Sifat-sifat yang diturunkan oleh orang tua kepada anaknya, pada garis besarnya ada dua macam :

(1) Sifat Jasmaniah. Yakni kekuatan dan kelemahan otot dan urat syaraf orang tua dapat diwariskan kepada anak-anaknya. Orang tua yang kekar ototnya, kemungkinan mewariskan kekekaran itu pada anak cucunya, misalnya orang-orang negro. Dan orang tua yang lemah fisiknya, kemungkinan mewariskan pula kelemahan itu pada anak cucunya.

(2) Sifat Rohaniah. Yakni lemah atau kuatnya suatu naluri dapat diturunkan pula oleh orang tua yang kelak mempengaruhi tingkah laku anak cucunya.

c) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang melingkungi atau mengelilingi individu sepanjang hidupnya. Karena luasnya pengertian "segala sesuatu" itu maka dapat disebut ; baik lingkungan fisik seperti rumahnya, orang tuanya, sekolahnya, teman-temannya, dan sebagainya. Atau lingkungan psikologis seperti aspirasinya, cita-citanya, masalah-masalah yang dihadapinya dan lain sebagainya.

d) Kebiasaan

Salah satu faktor penting dalam akhlak manusia adalah kebiasaan. Kebiasaan adalah perbuatan yang selalu diulang-ulang sehingga mudah dikerjakan. Banyak sebab yang membentuk adat kebiasaan, diantaranya : mungkin sebab kebiasaan yang sudah ada sejak nenek moyangnya, sehingga dia menerima

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

sebagai sesuatu yang sudah ada kemudian melanjutkannya, mungkin juga karena lingkungan tempat dia bergaul yang membawa dan memberi pengaruh yang kuat dalam kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya.

e) Kehendak

Kehendak merupakan faktor yang menggerakkan manusia untuk berbuat dengan sungguh-sungguh. Seseorang dapat bekerja sampai larut malam, dan pergi menuntut ilmu di negeri seberang berkat kekuatan kehendak. Kehendak ini mendapatkan perhatian khusus dalam lapangan etik, karena itulah yang menentukan baik buruknya suatu perbuatan. Dari kehendak inilah menjelma niat yang baik dan yang buruk, sehingga perbuatan atau tingkah laku manusia menjadi baik dan buruk karena kehendaknya.

f) Pendidikan

Pendidikan merupakan faktor penting yang memberikan pengaruh dalam pembentukan akhlak. Pendidikan turut mematangkan kepribadian manusia sehingga tingkah lakunya sesuai dengan pendidikan yang telah diterimanya.Sistem perilaku atau akhlak dapat dididikkan atau diteruskan dengan menggunakan sekurang-kurangnya dua pendekatan : Rangsangan jawaban (stimulus-response) atau yang disebut proses mengkondisi, sehingga terjadi automatisasi, dan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

(1) Melalui latihan
(2) Melalui tanya jawab
(3) Melalui mencontoh

Kognitif yaitu penyampaian informasi secara teoritis, yang dapat dilakukan antara lain dengan cara sebagai berikut : Melalui dakwah, Melalui ceramah, Melalui diskusi, dan lain-lain.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

b. Landasan Perkembangan Moral

Perkembangan moral anak terbentuk melalui fase-fase atau periode-periode seperti halnya perkembangan aspek-aspek lainya. Tiap fase perkembangan mempunyai cirri-ciri moralitas yang telah dapat dicapai oleh anak, sekalipun dalam hal ini tidak ada perbedaan atas batas-batas yang jelas dan lebih bergantung pada setiap individu dari pada norma-norma umunya yang terjadi pada anak-anak.

Tahap-tahap perkembangan penalaran moral dibagi menjadi 3 tingkat, yang terdiri dari prakonvensional, konvensional, dan pascakonvensional. Tiga tingkat tersebut kemudian dibagi atas enam tahap.[24]

1. **Penalaran Prakonvensional,** menurut Kohlberg adalah tingkatan terendah dalam teori perkembangan moral. Pada tingkatan ini individu belum memperlihatkan adanya internalisasi dari nilai-nilai moral, penalaran moral dikontrol oleh hadiah dan hukuman eksternal.
   - Tahap 1. *Moralitas heteronom (heteronom morality)*, adalah orientasi pada hukuman dan rasa hormat yang tidak dipersoalkan terhadap kekuasaan yang lebih tinggi. Akibat fisik tindakan, terlepas arti atau nilai manusiawinya menentukan sifat baik dan sifat buruk dari tindakan itu.[25] Sebagai contoh, anak-anak berfikir bahwa mereka harus mentaati orang dewasa karena orang dewasa mengatakan mereka harus taat.
   - Tahap 2. *Individualism, tujuan instrumental, dan pertukaran (individualism, instrumental purpose, and exchange)*, adalahtahap kedua dari perkembangan moral prakonvensional. Perbuatan yang benar adalah perbuatan yang secara instrumental memuaskan kebutuhan individu sendiri dan kadang-kadang kebutuhan orang lain. Hubungan antar manusia dipandang sebagai hubungan timbal balik, unsur kewajaran danpersamaan pembagian. Orang bersikap ramah kepada oranglain supaya orang lain juga bersikap manis kepada kita.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2. **Penalaran Konvensional** menurut Kohlberg adalah penalaran tingkat kedua atau menengah dalam teori perkembangan. Internalisasi yang dilakukan bersifat menengah. Individu – individu mengikuti standart-standart tertentu (internal), namun standart-standart itu ditetapkan oleh orang lain (eksternal), misalnya oleh orang tua atau pemerintah.

- Tahap 3. Orientasi "anak manis". Perilaku yang baik adalah perilaku yang menyenangkan atau yang membantu orang lain dan yang disetujui oleh mereka.[26]

  Ditahap ini anak-anak yang sekarang memasuki usia remaja melihat moralitas lebih dari pada hanya urusan-urusan sederhana. Mereka percaya manusia mestinya hidup menurut harapan keluarga dan komunitas dan bertindak dengan cara- cara yang baik. Tingkah laku yang baik berarti memiliki motif dan perasaan antar pribadi yang baik seperti kasih, empati, rasa percaya dan kepedulian pada orang lain.

  Seperti sudah disebutkan sebelumnya terdapat kemiripan ketigatahapan pertama Kohlberg dan dua tahapan Piaget. Pada mereka terdapat suatu pergeseran dari kepatuhan tak bersyarat menuju pandangan yang relativistic dan kepedulian akan motif- motif yang baik. Namun bedanya, menurut Kohlberg pergeseran ini terjadi dalam tiga tahapan, bukan dua.

- Tahap 4. Moralitas sistem sosial (*social system morality)* Orientasi terhadap otoritas, eraturanyangpastidan pemeliharaan tata aturan sosial. Perbuatan yang benar adalah menjalankan tugas, memperlihatkan rasa hormat terhadap otoritas dan pemeliharaan tata aturan sosial tertentu demi tataaturan itu sendiri. Orang mendapatkan rasa hormat denganberperilaku menurut kewajibanya.[27]

  Dalam tahap ini penilaian moral didasarkan pada pemahaman mengenai keteraturan sosial hokum, keadilan dan tugas.Contohnya, remaja berpikir agar komunitas dapat bekerja secara efektif, maka komunitas perlu dilindungi oleh hokum yang ditaati oleh para anggotanya.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

3. **Penalaran Pascakonvensional** adalah tingkat tertinggi dalam teoriperkembangan moral menurut Kohlberg. Pada tingkat ini moralitas sepenuhnya diinternalisasikan dan tidak didasarkan pada standar- standar orang lain. Individu mengenali kembali alternatif pelajaran-pelajaran moral, mengeksplorasi pilihan-pilihanya dan kemudian menentukan aturan-aturan moral personalnya. Tingkat ini terdiri dari dua tahap yaitu:
   - Kontrak sosial atau kegunaan dan hak-hak individu pada tahap ini individu bernalar bahwa berbagai nilai, hak dan prinsip perlu melandasi atau melampaui hukum. Seseorang mengevaluasi validitas dari hokum yang ada, dan sistem sosial dapat dinilai menurut sejauh mana system sosial tersebut menjamin dan melindungi hak-hak dan nilai-nilai individu.
   - Prinsip etika universal menurut Kohlberg dalam tahap ini seseorang mengembangkan sebuah standart moral berdasarkan hak-hak manusia universal. Ketika dihadapkan pada sebuah konflik antara hokum dan suara hati, seseorang bernalar bahwa suara hati sebaiknya diikuti, meskipun keputusanya mungkin memiliki risiko.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Kohlberg memliki keyakinan bahwa tahap-tahap ini merupakan sebuah rangkaian dan berkaitan dengan usia. Sebelum usia 9 tahun, sebagian besar anak menggunakan cara prakonvensional ketika dihadapkan pada dilemma moral. Dimasa awal remaja, mereka bernalar secara lebih konvensional. Sebagian besar remaja bernalar pada tahap 3 yaitu timbale balik dan relasi. Dimasa dewasa awal sejumlah individu bernalar ditahap pascakonvensional.

Semua perubahan dalam penalaran moral yang berlangsungantara masa remaja akhir dengan masa dewasa awal tampaknya berlangsung secara gradual. Sebuah studi menemukan bahwa ketika orang-orang yang berusia antara

16 hingga 19 tahun serta antara 18 hingga 25 tahun diminta bernalar mengenai dilema moraldalam kehidupan nyata dan diberi kode sesuai dengan tahapan yang ada

c. Bermain Peran

1) Pengertian Bermain peran

Role playing atau bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh dalam suatu cerita, binatang, atau benda sekitar anak berdasarkan khayalan atau pengalaman seseorang yang melibatkan kemampuan berbicara[26]Pendapat lain juga dikemukan oleh Nurul Ramadhani Makarao yang menyatakan bahwa *Role Playing* adalah suatu metode pelatihan yang memfasilitasi peserta untuk memainkan peran dalam skenario tertentu. Peserta diberi kartu peran (*rolecard*) untuk dipelajari dan dipraktikkan dalam situasi permainan peran sesuai dengan skenario.[27]

Sejalan dengan pendapat diatas, Joyce, Weil,Calhoun (2009:329) menyatakan bahwa "esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut. *Role playing* bisa menggambarkan perasaan siswa, baik perasaan yang hanya dipikirkan maupun perasaan yang yang diekspresikan".[28]

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan

---

[26] Halida.(2011).Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun).*Jurnal CakrawalaKependidikan*.Vol 9 hal 28

[27] Nurul Ramadhani Makarao.(2009).*Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung:Alfabeta. Hal 209

[28] Joyce, B.,Weil, M., Calhoun, M.(2009).*Models of Teaching* (8 ed).(Achmad Fawaid & Ateilla Mirza).Yogyakarta:Pustaka Pelajar

dengan cara memainkan suatu peran atau karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut. Peran yang akan dimainkan berasal dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata.

2) Fungsi, Tujuan, Manfaat Metode Bermain Peran

Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran keterampilan bercerita mempunyai fungsi, tujan, serta manfaat di dalam penerapanya. Huda memberikan gambaran mengenai fungsi dari metode bermain peran yaitu, (1) mengeksplorasi perasaan siswa; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku; (4) mengeksplorasi pelajaran dengan cara yang berbeda.[29]

Tujuan metode bermain peran seperti yang diungkapkan oleh Soeparno antara lain: (1) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berbicara menggunakan kalimat yang sesuai dengan pola yang telah diajarkan; (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami kalimat- kalimat yang diucapkan orang lain secara tepat sesuai dengan apa yang dimaksudkan; (3) melatih siswa untuk menghadapi situasi yang terjadi di dalam masyarakat yang sebenarnya; (4) mengembangkan dan menanamkan sikap serta tingkah laku yang baik serta dapat mengoreksi sikap serta tingkah laku yang kurang baik.[30]

Selain fungsi dan tujuan di atas, metode bermain juga mempunyai beberapa manfaat. Ruminiati memberikan penjelasan mengenai manfaat dari metode bermain peran yaitu sebagai berikut: (1) sebagai sarana menggali perasaan siswa; (2) untuk mengembangkan

---

[29] Huda, Miftahul. 2014. *Model- model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal 116

[30] Soeparno. 2008. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara, hal 208

keterampilan siswa dalam memecahkan masalahnya; (3) untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsinya; (4) untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari; (5) untuk bekal terjun ke masyarakat dimasa mendatang sehingga siswa dapat membawa diri menempatkan diri, menjaga dirinya sehingga sudah tidak asing lagi apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi banyak siswa yang berbeda-beda.[31]

3) Jenis Bermain Peran

Menurut Luluk Asmawati dkk terdapat dua jenis bermain peran yaitu:[32]

a) Bermain peran makro

Bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti misalnya, anak berperan sebagai perawat, menggunakan baju perawat, bertingkah laku seakan-akan dirinya seorang perawat.

b) Bermain peran mikro

Bermain peran mikro dimainkan oleh anak yang lebih besar. Main peran mikro adalah kegiatan bermain peran di mana seorang anak dapat memainkan peran seperti dalang memainkan wayang. Misalnya: anak bermain boneka, bercakap-cakap dengan diri sendiri maupun dengan teman bermainnya dengan menggunakan boneka tersebut.

Dalam menyajikan kegiatan pembelajaran, guru dapat memvariasi dengan memberikan kegiatan bermain peran makro atau bermain peran mikro. Dua jenis

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

---

[31] Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, hal 5

[32] Luluk Asmawati, Dkk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.hal 108-109

bermain peran ini sangat menarik untuk anak. Jika kegiatan bermain peran dilakukan bersama teman akan menjadi hal penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan keterampilan anak dapat berkembang sehingga menjadi makhluk sosial yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

4) Prosedur Pembelajaran Metode *Role Playing*

Prosedur *role playing* perlu diterapkan bahkan diperhatikan, karena dengan menggunakan prosedur yang ada maka akan memudahkan guru dan siswa untuk memainkan peran. Hamzah, menjelaskan bahwa prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu sebagai berikut[33] :

a) Pemanasan *(warming up)*

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.

b) Memilih partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-perannya.

[33] Hamzah B. Uno.(2008).*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.Jakarta:Bumi Aksara, h 26-28

c) Menyiapkan pengamat (*Observer*)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Sehingga walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

d) Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesories lain seperti kostum dan lain-lain.

e) Memainkan peran (manggung)

Permainan peran dilaksanakan secara sepontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

g) Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

h) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.

i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Bersarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat prosedur pelaksanaan metode *role playing*. Dalam prosedur tersebut terdiri dari 9 langkah, yaitu pemanasan, pemilihan partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi atau evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi atau evaluasi kedua, dan kesimpulan.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran juga harus memperhatikan petunjuk-petunjuk penggunaannya. Menurut Nana Sudjana petunjuk penggunaan metode bermain peran sebagai berikut.

(1) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosialnya yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

(2) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
(3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
(4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran sedang berlangsung.
(5) Beri kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
(6) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
(7) Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama memecahkan masalah persoalan bermain peran tersebut.
(8) Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

5) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya, tidak terkecuali metode *role playing*. Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Sudjana menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan metode *role playing* yaitu sebagai berikut[34] :

a) Kelebihan
(1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.

[34]Sudjana.(2005).*Metoda dan Teknik Pembelajaran Pertisipatif*.Bandung:Falah Production, h 136

(2) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.
(3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
(4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
(5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

b) Kelemahan
(1) Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu.
(2) Lebih menekankan terhadap masalah dari pada terhadap peran.
(3) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap peran yang harus dilakukan.
(4) Mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar itu.
(5) Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan
(6) belajar.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, kelebihan metode *role playing* yaitu menarik perhatian peserta didik lain, teknik *role playing* dapat digunakan pada kelompok kecil atau besar, mempermudah peserta didik dalam memahami permasalahan, membantu peserta didik dalam menganalisis permasalahan, dan menumbuhkan rasa

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

percaya diri pada peserta didik. Sedangkan kelemahan metode *role playing* yaitu tidak menyukai peran yang dimainkan, lebih menekankan masalah dari pada peran, sulit menyesuaikan diri dengan peran, waktu yang cukup lama, keterbatasan dalam bermain peran.

d. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Piaget dalam Iskandarwassid & Dadang Sunendar menyebutkan bahwa perkembangan anak mempunyai empat tahap yaitu tahap sensorimotor, tahap operasional, tahap operasional nyata, dan tahap operasional formal. Berikut dipaparkan masing-masing tahapan tersebut.[35]

Pertama, tahap sensorimotor (sejak lahir hingga usai dua tahun). Anak mempunyai kemajuan dalam operasi-operasi reflek dan belum mampu membedakan apa yang ada disekitarnya hingga ke aktivitas sensimotorik yang kompleks, di mana terjadi formasi-formasi baru terhadap organisasi pola-pola lingkungan. Individu mulai menyadari bahwa benda-benda di sekitarnya mempunyai keberadaan, dapat ditemukan kembali dan mulai mampu membuat hubungan-hubungan sederhana antara benda-benda yang mempunyai persamaan.

Kedua, tahap operasional (usia 2-7 tahun). Pada tahap ini obyek-obyek dan peristiwa mulai menerima arti secara simbolis. Sebagai contoh, kursi adalah (benda) untuk diduduki, penghormatan kepada bendera merah putih dalam suatu barisan upacara, sekolah adalah tempat belajar; masjid, gereja, pura, vihara, dan klenteng (yang dikenal masing-masing individu) adalah tempat ibadah. Anak menyadari bahwa kemampuannya untuk belajar tentang konsep-konsep yang lebih kompleks mengingat bila dia diberi contoh-contoh yang nyata atau familiar. Dengan contoh-contoh itu

[35] Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hlm 147-148

anak memperoleh suatu kriteria yang digunakan untuk mendefinisikan konsep itu.

Ketiga, tahap operasional nyata (usia 7-11 tahun). Anak mulai mengatur data ke dalam hubungan-hubungan logis dan mendapatkan kemudahan dalam Memanipulasi data dalam situasi pemecahan masalah. Operasi-operasi yang demikian biasanya terjadi jika obyek-obyek nyata memang ada, pengalaman-pengalaman lampau yang aktual bila disusun. Anak mampu membuat keputusan tentang hubungan-hubungan timbal balik dan berkebalikan, misalnya kiri dan kanan adalah hubungan dalam hal posisi atau tempat, serta "menjadi orang asing" adalah suatu proses timbal balik

Keempat, tahap operasional formal (usia 11 dan seterusnya). Tahap ini ditandai oleh perkembangan kegiatan-kegiatan (operasi) berpikir formal dan abstrak. Individu mampu menganalisis ide-ide, memahami tentang ruang dan hubungan-hubungan yang bersifat sementara (temporal). Orang muda ini mampu berpikir logis tentang data yang abstrak; mampu menilai data menurut kriteria yang diterima; mampu menyusun hipotesis dan mencari akibat-akibat yang mungkin bisa terjadi dari hipotesis tersebut; mampu membangun teori-teori dan memperoleh simpulan logis tanpa pernah memiliki pengalaman langsung.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Anak sekolah dasar mempunyai karakteristik tersendiri. Karekteristik yang dimiliki anak sekolah dasar yaitu: (a) keadaan jasmani tumbuh sejalan dengan prestasi sekolah, (b) sikap tunduk kepada peraturan permainan yang tradisional, (c) ada kecenderungan suka memuji diri sendiri, (d) suka membandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu menguntungkan, (e) kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting, (f) pada masa ini anak menghendaki nilai yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak, (g) minat kepada kehidupan praktis sehari-hari, (h)

realistis dan ingin tahu, (i) menjelang akhir masa ini telah ada j) sampai kira-kira umur 11 tahun, anak membutuhkan pengajar atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya, dan (k) setelah umur 11 tahun umumnya anak-anak berusaha menyelesaikan tugasnya sendiri

2. Hipotesis

a. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman sesuai dengan sintak dan langkah langkah role playing.

b. Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman., Apabila dituliskan dalam hipotesis statistik sebagai berikut:

1) bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

2) bila $t_{hitung} > t_{table}$ atau signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah metode *mixed methods*. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan obyektif.[36]Menurut Creswell strategi- strategi dalam *mixed methods*, yaitu[37] :

1. Strategi metode campuran sekuensial/ bertahap *(sequential mixed methods*) merupakan strategi bagi peneliti untuk menggabungkan data yang ditemukan dari satu metode dengan metode lainya. Strategi ini dapat dilakukan dengan interview terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan data kuantitatif dalam hal ini menggunakan observasi. Strategi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

   a. *Strategi eksplanatoris sekuensial*. Dalam strategi ini tahap pertama adalah mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif kemudian diikuti oleh pengumpulan dan menganalisis data kualitatif yang digabungkan berdasarkan

[36] John W Creswell, " *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods"* terjemahan oleh Achmad Fawaid, 2010, Yogyakarta, Purtaka Pelajar, Hlm. 6

[37] *Ibid*,hlm 26

hasil awal kuantitatif. Bobot atau prioritas ini diberikan pada data kuantitatif.

b. *Strategi ekploratoris sekuensial*. Strategi ini kebalikan dari strategi eksplanatoris sekuensial, pada tahap pertama peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian mengumulkan dan menganalisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil dari tahap perama. Bobot utama pada strategi ini adalah pada data kualitatif.

c. *Strategi transformatif sekuensial*. Pada Strategi ini peneliti menggunakan perspektif teori untuk membentuk prosedur-prosedur tertentu dalam penelitian. Dalam model ini, peneliti boleh memilih untk menggunakan salah satu dari dua metode dalam tahap pertama, dan bobotnya dapat diberikan pada salah satu dari keduanya atau dibagikan secara merata pada masing-masing tahap penelitian.

2. Strategi metode campuran konkuren/ sewaktu-waktu *concurrent mixed methods)* merupakan penelitian yang menggabungkan antara data kuantitatif dan data kualitatif dalam satu waktu. Terdapat tiga strategi pada strategi metode campuran konkuren ini, yaitu :

a. Strategi *triangulasi konkuren*. Dalam srategi ini, peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif dalam waktu bersamaan pada tahap penelitian, kemudian membandingkan antara data kualitatif dengan data kuantitatif untuk mengetahui perbedaan atau kombinasi.

b. Strategi *embedded konkuren*. Strategi ini hampir sama dengan model triangulasi konkuren, karena sama-sama mengumpulkan data kualitatif dan data kuantitatif dalam waktu yang bersamaan. Perbedaanya adalah model ini memiliki metode primer yang memandu proyek dan data sekunder yang memiliki peran pendukung dalam setiap prosedur penelitian. Metode sekunder yang kuarng begitu dominan berperan (baik itu kualitatif atau kuantitatif)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ditancapkan *(embedded*) kedalam metode yang lebih dominan Kualitatif atau kuantitatif).

c. Strategi *transformatif konkuren*. Seperti model *transformatif sequential* yaitu dapat diterapkan dengan mengumpulkan data kualitatif dan data kuantitatif secara bersamaan serta didasarkan pada perspektif teoritis tertentu.

Dalam penelitian ini menggunakan strategi metode campuran sekuensial / bertahap.(*sequential mixed methods*) terutama strategi eksploratoris sekuensial. Dalam penelitian ini tahap pertama mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dalam menjawab rumusan masalah pertama, yakni pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman. Kemudian tahap kedua, mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif dalam hal ini menjawab rumusan masalah yang kedua, yakni seberapa besar Bagaimana pengaruh pendekatan *role playing* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SD N Balecatur 2 Gamping Sleman. .

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

B. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri Balecatur 2 dengan alamat Pasekan, Balecatur 2 Gamping Sleman.

C. Variabel dan devinisi Variabel

1. Variabel Dalam penelitian ini memuat dua (2) variabel penelitian, yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel- variabel tersebut adalah :

   a. Variabel Bebas (X) : Pembelajaran bermain peran
   b. Variabel Tergantun (Y) : Perkembangan akhlaq siswa

2. Definisi Variabel

   a. Akhlaq

Akhlaq adalah sesuatu dalam jiwa yang mendorong seseorang mempunyai potensi – potensi yang sudah ada sejak lahir. Menurut Ahmad Amin Akhlaq adalah kehendak yang dibiasakan. Adapun kehendak adalah ketentuan dari beberapa keinginan manusia setelah bimbang, sedangkan kebiasaan adalah perbuatan yang diulang – ulang sehingga mudah untuk dilakukan.

b. Bermain peran

bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memainkan suatu peran atau karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut. Peran yang akan dimainkan berasal dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata

D. Populasi dan sampel

Penelitian ini menggunakan penelitian populasi dimana semua siswa kelas 4, 5, dan 6 digunakan sebagai subjek penelitian. Karena semua dipakai maka penelitian ini tidak menggunakan sampel penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik atau cara untuk memperoleh dan mengumpulkan data di lokasi penelitian. Metode penelitian dipilih yang tepat dan efektif agar data yang diperoleh valid, objektive dan dapat dipertanggung jawabkan. Dengan demikian hasil analisa dapat, sesuai dengan kenyataan dan diharapkan bisa menghasilkan sebuah kesimpulan yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya dan dapat memberi manfaat. Teknik pengumpulan data tersebut antara lain :

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian , merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk

menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan / fenomena sosial dan gejala- gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat[38].

Observasi adalah suatu cara memperoleh data dengan langsung mengamati terhadap objek. Sambil melakukan observasi, dilakukan pencatatan terhadap gejala–gejala yang tampak pada diri subjek, kemudia diseleksi untuk dipilih yang sesuai dengan tujuan pendidikan

Metode ini penulis gunakan untuk mengumpulkan data yang mudah dipahami dan diamati secara langsung seperti pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran. Adapun bentuk observasi perkembangan akhlaq adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

No	Indikator akhlaq		Item Observasi	Penilaian				
				SS	S	N	TS	ST
				5	4	3	2	1
1	Akhlaq kepada Allah	1. Sholat lima waktu	1. Anak mau melaksana kan sholat tepat waktu dengan baik 2. Tanpa disuruh ketika waktu sholat tiba anak segera melaksana kan sholat					
2	Akhlaq terhadap diri sendiri	a. Kesucian jiwa	3. Anak memiliki kepribadi an yang baik.					

[38] Mardalis. (2008). *Metode penelitian suatu pendekatan profosal.* Jakarta : PT. Bumi Aksara, h 39

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

		b. hidup sederhana c. jujur	4. Anak mau tidak berbuat aniaya 5. Anak mengguna kan pakaian dan peralatan sewajarny a 6. Anak tidak suka barang-barang yang mahal dan lebih senang dengan kesederha naan . 7. Anak terbiasa mengataka n apa adanya 8. Anak dapat berperilak u jujur sama antara hati dan perbuatan nya					
3	Akhlaq kepada sesama	a. Menolong b. Menghargai	9. Anak sering menolong temannya yang mengalam i kerepotan 10. Anak tidak sering mementin gkan kepentin g an sendiri dan lebih suka mengalah 11. Anak dapat menerima					

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

			pendapat teman lainnya 12. Anak dapat memberikan saran atau pendapat dengan baik					
4	Akhlaq mazmunah	a. Berbohong b. Dengki c. Kikir d. Sombong	13. Anak sering berbohong kepada orang lain 14. Anak sering mengadu domba teman yang lainnya 15. Anak merasa iri ketika teman lain lebih baik dirinya 16. Anak merasa iri apabila teman memiliki barang baru 17. Anak tidak mau berbagi makanan atau barang yang dimiliki 18. Anak lebih suka meminta daripada memberi 19. Anak suka memamerkan kelebihan yang dimiliki 20. Anak sangat					

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

			senang apabila menerima pujian					

Penilaian Perkembangan Akhlaq Anak

2. Metode Interview

Interview adalah suatu cara mendapatkan data dengan wawancara langsung terhadap orang yang diselidiki atau terhadap orang lain, orang tua atau teman intim anak yang dapat memberikan informasi tentang orang yangdi selidiki. Interview sebagai pendukung yang akurat dari kegiatan observasi. Keakuratan data lebih terjamin bila kegiatan observasi dilanjutkan dengan kegiatan interview[39].

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak yaitu, pewawancara (interview) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan[40]

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam[41]. Metode interview ini penulis gunakan untuk mendapatkan data pelaksanaan pembelajaran . Adapun yang menjadi responden adalah:

1) Guru SD Negeri Balecatur 2
2) Kepala SD Negeri Balecatur 2

---

[39] Djamarah, S. B. (2012) *Strategi belajar mengajar.* Jakarta : Reneka Cipta, h 78

[40] Moloeng, L. J. (2004). *Metode penelitian kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 210

[41] Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R& D.* Bandung: Alfabeta

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dari kata asalnya dokumen yang artinya barang-barang tertulis dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

Dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film , lain dari record yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Pembahasan disini diarahkan pada dokumen dalam arti jika peneliti menemukan record, tentu saja perlu dimanfaatkan. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan[42]

Dokumentasi adalah suatu cara untuk mengetahui sesuatu dengan melihat catatan-catatan, arsip-arsip, dokumen-dokumen, yang berhubungan dengan orang yang diselidiki. Teknik dokumentasi adalah suatu cara yang sering dipakai dalam upaya mencari faktor–faktor penyebab yang menyebabkan anak didik mengalami kesulitan belajar melalui dokumen anak didik itu sendiri

Metode ini digunakan untuk mengambil data yang berhubungan dengan pelaksanaaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

F. Prosedur Intervensi

1. Persiapan modul

Tabel berikut menyajikan blue print aspek- aspek bermain peran dapat meningkatkan perkembangan akhlaq.

---

[42] Moloeng, L. J. (2004). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 210

Tabel 3.2 Prosedur Intervansi Bermain Peran

Pertemuan	Materi	Ringkasan kegiatan bermain peran	Metode
Kelas VI pertemuan I	Menceritakan kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab	1. Menceritakan tentang kekejaman yang dilakukan Abu Lahab dan istrinya terhadap Nabi Muhammad SAW. 2. Menceritakan kejahatan yang dilakukan Abu Jahal terhadap Nabi Muhammad SAW 3. Menceritakan tentang kebohongan dan kesombongan Musailamah Al Kazzab	Demontrasi bermain peran
Kelas VI pertemuan II	Menceritakan kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab	a. Menceritakan tentang kedengkian Abu Lahab dan Abu Jahal b. Menceritakan kerugian berbuat dengki c. Menceritkan kebohongan dan kesombongan . Musailamah Al Kazzab d. Menceritakan kerugian berbuat kobohongan dan kesombongan	Demontrasi bermain peran
Kelas VI III	**Menceritakan kisah kaum Muhajirin dan kaum Ansar**	a. menceritakan kembali kisah kaum Muhajirin b. menceritakan kisah hijrahnya Nabi ke Madinah	Demontrasi bermain peran
Kelas V I	kisah keteladanan	a. Kisah nabi Sulaiman dengan binatang	Demontrasi bermain peran

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

	Nabi Sulaiman a.s	b. Kisah nabi sulaiman dengan ratu bilqis	
Kelas V II	kisah keteladan Nabi Ilyas a.s	a. Kisah nabi inyas sikap sabar sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Ilyas a.s b. Kisah nabi ilyas dengan kesabaran menghadapii musibah	Demontrasi bermain peran
Kelas V III	kisah Nabi Muhammad saw	a. Kisah nabi kejujuran dan peduli Nabi Muhhamad, b. Kisah perjuangan nabi muhammad merima wahyu pertama, c. Kisah perjuangan nabi dakwah secara terbuka,	Demontrasi bermain peran
Kelas IV I	Wali songgo	a. Sunan giri b. Sunan gresik c. Sunan bonang	
II		d. Suanan kalijaga e. Sunan muria f. Sunan ampel	
III		g. Maulana malik ibrahim h. Sunan kudus i. Sunan gunungjati	

2. Kriteria Fasilitator Guru PAI

Kriteria Guru Pendidikan yang dapat dijadikan fasilitator dalam penelitian ini :

1) Memiliki minimal ijazah Strata 1 Pendidikan Agama Islam
2) Memiliki sertifikat pendidikan
3) Memiliki kemampuan mengevaluasi pendidikan.
4) Mampu membimbing anak dalam bermain peran.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

a. Pelaksanaan Pembelajaran bermain peran

Pelaksanaan pembelajaran bermain peran dilaksanakan melalui 3 sesi setiap sesi dilakukan perencanaan pelaksanaan dan evaluasi seperti tabel berikut:

1) Kelas VI

1) Sesi Pertama

Tabel 3.3 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 1

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Persiapan		
	a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan	30 menit
	b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	60 menit
2	Pelaksanaan		
	a. Apersepsi	a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan yaitu Menceritakan kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab	15 menit
	b. Pelaksanaan bermain peran	a. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran b. Guru mempraktekkan cara bermain peran Menceritakan kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab c. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing d. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan e. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan yaitu 1) Menceritakan tentang kekejaman yang dilakukan Abu Lahab dan istrinya terhadap Nabi Muhammad SAW. 2) Menceritakan kejahatan yang dilakukan Abu Jahal terhadap Nabi Muhammad SAW	120 menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

		3) Menceritakan tentang kebohongan dan kesombongan Musailamah Al Kazzab f. Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	a. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil b. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

2) Sesi Kedua

Tabel 3.4 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 2

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Persiapan a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	30 menit 60 menit
2	Pelaksanaan		
	a. Apersepsi b. Pelaksanaan bermain peran	a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya yaitu tentang bermaian peran tentang kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan c. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran d. Guru mempraktekkan cara bermain peran e. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing f. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan g. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan pada pertemuan kedua yaitu 1) Menceritakan tentang kedengkian Abu Lahab dan Abu Jahal 2) Menceritakan kerugian berbuat dengki	15 menit 120menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

		3) Menceritkan kebohongan dan kesombongan Musailamah Al Kazzab 4) Menceritakan kerugian berbuat kobohongan dan kesombongan h. Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	a. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil b. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

3) Sesi Ketiga

Tabel 3. 5 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 3

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
I	Persiapan		
	a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan	30 menit
	b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	60 menit
2	Pelaksanaan		
	a. Apersepsi	a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan yaitu Menceritakan kisah kaum Muhajirin dan kaum Ansar	15 menit 120menit
	b. Pelaksanaan bermain peran	a. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran b. Guru mempraktekkan cara bermain peran c. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing d. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan e. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan pada pertemuan ketiga	

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

		1) menceritakan kembali kisah kaum Muhajirin 2) menceritakan kisah hijrahnya Nabi ke Madinah f. Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	a. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil b. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

2) Kelas V

1) Sesi Pertama

Tabel 3.6 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 1

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Persiapan		
	a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan	30 menit
	b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	60 menit
2	Pelaksanaan		
	c. Apersepsi	a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan yaitu kisah keteladanan Nabi Sulaiman a.s.	15 menit
	d. Pelaksanaan bermain peran	a. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran b. Guru mempraktekkan cara bermain peran Menceritakan kisah kisah keteladanan Nabi Sulaiman a.s. c. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing	120 menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

		d. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan e. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan yaitu 1) Menceritakan kisah nabi sulaiman dengan binatang 2) Mencertakan kisah nabi sulaiman dengan ratu bilqis f. Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	c. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil d. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2) Sesi Kedua

Tabel 3.7 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 2

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Persiapan		
	a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan	30 menit
	b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	60 menit
2	Pelaksanaan		
	a. Apersepsi	. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya yaitu tentang bermaian peran tentang kisah sikap sabar sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Ilyas	15 menit
	b. Pelaksanaan bermain peran	b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan c. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran d. Guru mempraktekkan cara bermain peran e. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing	120menit

		f. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan g. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan pada pertemuan kedua yaitu 1) Menceritakan tentang Kisah nabi inyas sikap sabar sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Ilyas 2) Kisah nabi ilyas dengan kesabaran menghadapai musibah Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	c. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil d. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

3) Sesi Ketiga

Tabel 3. 8 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 3

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Persiapan a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	30 menit 60 menit
2	Pelaksanaan		
	a. Apersepsi b. Pelaksanaan bermain peran	a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan yaitu Menceritakan kisah Nabi Muhammad saw a. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran b. Guru mempraktekkan cara bermain peran c. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing	15 menit 120menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

		d. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan e. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan pada pertemuan ketiga 1) menceritakan Kisah nabi kejujuran dan peduli Nabi Muhhamad 2) menceritakan Kisah perjuangan nabi muhammad merima wahyu pertama 3) menceritakan kisah nabi dakwah secara terbuka f. Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	c. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil d. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

4) Kelas VI

1) Sesi 1 – sesi 3

Tabel 3. 9 Rancangan Pembelajaran Bermain peran sesi 1-3

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Persiapan a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran b. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan bermain peran	Menyusun RPP selalui dengan kurikulum yang dipergunakan Menyiapkan alat bahan untuk bermain peran (naskah, narasi, costum)	30 menit 60 menit
2	Pelaksanaan		
	c. Apersepsi	a. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan pelajaran pada pertemuan yang sebelumnya b. Guru menjelaskan tema dan materi yang akan disampaikan yaitu Wali songgo	15 menit 120menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

	d. Pelaksanaan bermain peran	a. Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran b. Guru mempraktekkan cara bermain peran c. Guru menjelaskan tugas masing-masing anak sesuai dengan kemampuan masing-masing d. Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan e. Anak mempraktekkan peran yang telah diperankan pada pertemuan ketiga 1) menceritakan Kisah sunan gresik 2) Mencertikan kisah sunsn giri 3) Menceritakan kisah sunan bonang 4) Menceritakan kisah sunan kalijaga 5) Menceritakan kisah sunan gunung jati 6) Menveritakan kisah sunan ampel 7) Menceritakan kisah sunan kalijaga 8) Menceritakan kisah sunan muria 9) Menceritakan sunan maulana malik ibrahim Guru memperhatikan proses pembelajaran sambil menilai pemeranan anak dan perilaku anak.	
3	Penutup	e. Guru memberikan tes lisan seputar tokoh yang diperankan dan amanat yang dapat diambil f. Guru menutup kegiatan pembelajaran bermain peran	20 menit

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

d. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara melakukan penilaian secara observasi bermain peran dengan bentuk penilaian sebagai berikut :

Tabel 3. 10 Penilain Bermain Peran

No	Indikator penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	anak mampu membawakan karakter yang dimainkan				
2	Anak mampu kerja sama dengan teman lainnya				
3	mampu berkomunikasi dengan baik antar sesama teman				
4	tumbuh kepedulian dengan sesama				
5	mampu memainkan peran sesuai dengan waktu yang di tentukan.				
6	mampu menampilakan karakter bersahabat dalam peran tersebut				
7	mampu menampilakan karakter bersahabat dalam peran tersebut				
8	mampu menampilkan karakter disiplin dalam memerankan peran masing – masing				

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

G. Analisis Data

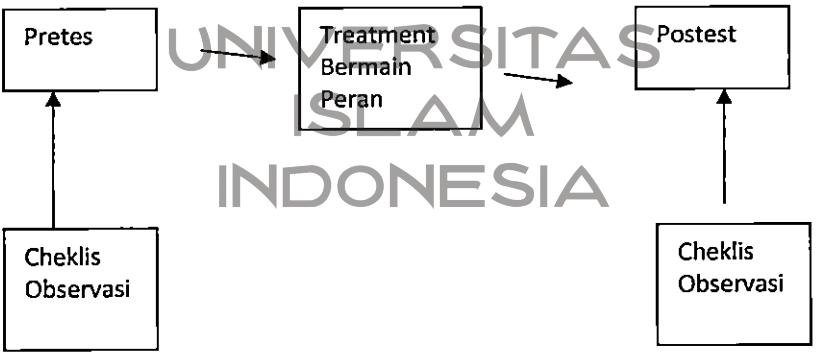
Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah metode *mixed methods*. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif

dengan penelitian kuantitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable, dan obyektif

H. Analisis deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai demografi responden penelitian dan statistik data masing-masing variabel. Data demografi menanyakan usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan. Statistik data berisi rata-rata, standar deviasi, nilai terendah dan tertinggi dari masing-masing variabel.

Metode penelitian merupakan metode ekperimen yang tidak sebenarnya. Pada penelitian ini, tidak ada kelompok control atau pembanding. bentuk yang digunakan adalah one Group pretest Postes design yaitu pemberian tes awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan dalam kelompok yang sama. Artinya , dilakukan Pretes –postest design, sehingga rancangan desain ekperimen adalah sebagai berikut ;



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Gambar 3. 1 Skema Pretes –postest design

Menurut Arikunto langkah – langkah analisis data ekperimen dengan model pretest post test design adalah:

a. Mencari rerata nilai tes awal

Mencari rerata nilai menggunakan rata- rata mean dari pretes sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran bermaian peran

b. mencari rerata nilai tes akhir

Mencari rerata nilai menggunakan rata- rata mean dari postes setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran

c. Menghitung t test.

Menghitung nilai t tes dilakukan dengan cara membendingkan beda mean antara pretes dan postes kegiatan pembelajaran bermain peran.

Menurut Arikunto langkah – langkah analisis data ekperimen dengan model pretest post test design adalah:

d. Mencari rerata nilai tes awal

Mencari rerata nilai menggunakan rata- rata mean dari pretes sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran bermaian peran

e. mencari rerata nilai tes akhir

Mencari rerata nilai menggunakan rata- rata mean dari postes setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran

f. Menghitung nilai t tes dilakukan dengan cara membendingkan beda mean antara pretes dan postes kegiatan pembelajaran bermain peran.

Uji t dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas secara parsial (individu), dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menentukan rumusan hipotesis :

H_0 : $\beta i = 0$, berarti Xi secara parsial tidak berpengaruh terhadap Y.

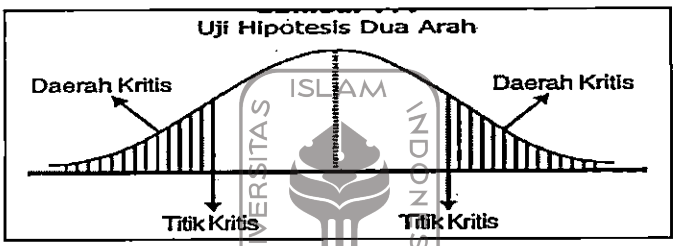
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

H_1 : $\beta i \neq 0$, berarti Xi secara parsial berpengaruh terhadap Y.

- Menentukan tingkat signifikansi (*level of significant*) 95% dan besarnya t tabel dengan derajat kebebasan: df = n – k –1, n adalah jumlah sampel yang digunakan.
- Statistik Uji, menggunakan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

- Menentukan daerah penerimaan dan penolakan H_0



Daerah Penerimaan dan PenolakanUji t

Berdasarkan gambar di atas dapat ditentukan daerah penolakan dan penerimaan untuk menentukan kriteria keputusan hipotesis. Adapun kriteria keputusan adalah sebagai berikut:

Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Bila $t_{hitung} > t_{table}$ atau signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan : H_1 ditolak artinya tidak terdapat pengaruhsecara parsial. Begitu juga sebaliknya jika H_1 diterima maka terdapat pengaruh secara parsial.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis

1. Pengumpulan Data kualitatif

a. Hasil Kegiatan observasi

Setelah peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *role playing*, dapat ditemukan data sebagai berikut :

1) Semua praktek pembelajaran pendekatan *role playing* terdapat dalam sebuah modul pelatihan yang telah diadopsi dari guru kelas IV Ibu Amin Hastuti,S.Pd, guru kelas V Ibu Mulya, dan guru kelas VI ibu Puji Wahyuningsih,S.Pd.. Mereka sudah memberikan pelatihan khusus pendekatan *role playing* kepada para siswanya sebagai berikut :

Pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan Agama islam di SD N Balecatur 2 gamping dilaksanakan 3 kali pertemuan setiap kelas, baik kelas 4,5 dan 6. Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu dikenalkan tokoh-tokoh yang akan diperankan agar anak bisa menjiwai perilaku tokoh tersebut. setiap kegiatan pembelajaran bermaian guru melakukan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Persiapan peran

Dalam persiapan bermaian peran dibutuhkan satu kali pertemuan atau minimal 2 jam pelajaran. Dua jam pelajaran tersebut digunkan untuk :

a. Menyiapkan naskah drama

Kadangkala naskah peran sudah dipersiapakan guru jauh sebelumnya, akan tetapi baru diberikan kepada anak sesuai peran yang dibagikan kepadanya.

b. Membagi peran

Langkah selanjutnya adalah membagi peran sesuai dengan anggota kelompok. Ada yang berperan sebagai tokoh utama, tokoh tambahan dan tokoh lainnya. Pemberian peran berdasarkan kemampuan masing- masing individu anak sesuai dengan kemampuan anak menjiwai karakter tokoh tersebut. Anak yang kurang bisa menjiwai peran digantikan teman lain yang lebih mampu sehingga proses membagi peran cukup banyak menyita waktu.

c. Menyiapkan alat dan bahan

Agar suasana bermain peran lebih hidup maka dibutuhkan asesoris sederhana yang mendukung suasana dan kehidupan yang diperankan. Beberapa kostum pakaian yang sesuai dengan karaktek tokoh yang diperankan juga disiapkan. Alat dan bahan dipersiapkan secara sederhana sehingga tidak memberatkan anak.

d. Latihan kelompok

Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran, walaupun latihan anak lebih banyak dilaksanakan di luar jam pelajaran sekaligus menjadi tugas kelompok.

2. Tahap pelaksanaan bermain peran

Pada tahap pelaksanaan bermain peran dilaksanakan pada pertemuan ke dua secara bergantian mempraktekkan peran yang sudah disiapkan. Pada tahap ini guru memperhatikan tugas yang diberikan kepada masing- masing anak apakah sudah dapat dilaksanakan dengan baik sekaligus memberikan bimbingan kepada anak yang belum memperankan perannya dengan baik.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

3. Tahap evaluasi

Pada tahap ini guru memberikan apresiasi kelompok mana yang dapat memerankan cerita dengan baik. Pada akhirnya guru menjelaskan isi cerita mana perilaku yang dapat dicontoh serta perilaku yang tidak boleh contoh. Guru menjelaskan akhlaq masing- masing tokoh yang diperankan yang harus diteladani serta tokoh mana yang harus ditinggalkan wataknya. Pada akhir sesi guru melihat perkembangan perilaku anak apakah ada yang berkembang dengan baik atau justru perilakunya menjadi kurang baik.

Secara lengkap nya kegiatan pembelajaran bermain peran masing- masing kelas berbeda tema dan materinya dapat dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pembelajaran bermain peran kelas VI[43]

a. Bermain peran sesi I

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran)

Kegiatan dilaksanakan pada selasa 8 maret 2022 jam ke 3, 4 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyiapkan naskah drama

Naskah cerita sudah dipersiapakan oleh guru dan peneliti dengan materi Menceritakan kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab.

b) Membagi peran

Guru membagai kelas menjadi 3 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 3 kisah yang berbeda :

(1) Kisah abu lahab tokohnya dibutuhkan adalah abu lahab, sahabat nabi (umar, ali, abu bakar) dan para sahabat yang lain serta beberapa orang menjadi kafir qurais.

[43] Observasi pada tanggal 8 Maret 2022, di ruang kelas VI

(2) Kisah Abu jahal tokoh yang dibutuhkan adalah abu lahab, serta para sahabat nabi serta pengikut abu jahal serta beberapa orang kafir qurais

(3) Kisah Musailamah al Kadzab tokoh yang dibutuhkan adalah musailamah al khazab, umar, Abu bakar, pengikut Abu musailamah la Khazab serta tentaraumat umat islam

c) Menyiapkan alat dan bahan

Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

d) Latihan kelompok

Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 15 maret 2022 jam ke 3-4 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran

(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan

(c) Kelompok yang memerankan peran abu lahab tampil pertama

(d) Dilanjutkan kelompok yang memerankan cerita abu jahal

(e) Kelompok ketiga memerankan cerita musailamah al kadzab.

(f) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

(g) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

b. Bermain peran sesi 2

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran) [44]

Kegiatan dilaksanakan pada selasa 22 maret 2022 jam ke 3, 4 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama

Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi Menceritakan kisah Abu Lahab, Abu Jahal, dan Musailamah Al Kazzab.

b) Membagi peran

Guru membagai kelas menjadi 2 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 2 kisah yang berbeda :

(1) Menceritakan tentang kedengkian Abu Lahab dan Abu Jahal tokohnya dibutuhkan adalah abu lahab, sahabat nabi (umar, ali, abu bakar) dan para sahabat yang lain serta beberapa orang menjadi kafir qurais.

(2) Menceritkan kebohongan dan kesombongan Musailamah Al Kazzab tokoh yang dibutuhkan adalah musailamah al kadzab, tentara muslim, pengikut musailamah alkadzab, abu bakar as syidiq serta panglima islam umar bin khatab.

c) Menyiapkan alat dan bahan

Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok,

[44] Observasi pada hari selasa 22 maret 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

seperti pakaian, dan atribut zaman perjuangan para sahabat Nabi Muhammad SAW

d) Latihan kelompok

Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[45]

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 5 April 2022 jam ke 3-4 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran

(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan

(c) Menceritakan tentang kedengkian Abu Lahab maju terlebih dahulu

(d) Kemudian kelompok selanjutnya Menceritkan kebohongan dan kesombongan Musailamah Al Kazzab

(e) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.

(f) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

c. *Bermain peran sesi 3*

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran)

Kegiatan dilaksanakan pada selasa 12 April 2022 jam ke 3, 4 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama

[45] Observasi pada hariselasa 12 April 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi menceritakan kembali kisah kaum Muhajirin dan menceritakan kisah hijrahnya Nabi ke Madinah

b) Membagi peran

Guru membagai kelas menjadi 2 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 2 kisah yang berbeda :

(1) menceritakan kembali kisah kaum Muhajirin tokoh yang dibutuhkan adalah umat islam di mekkah, sahabat nabi, ali bin abuthalib, umar bin khatab, abu bakar,

(2) menceritakan kisah hijrahnya Nabi ke Madinah tokoh yang dibutuhkan adalah kaum ansor di madinah, kaum kafir qurais, abu jahal, abu lahab.

c) Menyiapkan alat dan bahan

Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok, seperti pakaian, dan atribut zaman perjuangan para sahabat Nabi Muhammad SAW

d) Latihan kelompok

Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[46]

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 April 2022 jam ke 3-4 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran

[46] Observasi pada hari kamis 3 maret 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan

(c) maju terlebih dahulu menceritakan kembali kisah kaum Muhajirin

(d) Kemudian kelompok selanjutnya Nabi ke Madinah tokoh yang dibutuhkan adalah kaum ansor di madinah

(e) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.

(f) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya.

2. Pembelajaran bermain peran kelas V

a. Bermain peran sesi I

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran)

Kegiatan dilaksanakan pada kamis 3 maret 2022 jam ke 1, 2 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama

Naskah cerita sudah dipersiapkan oleh guru dan peneliti dengan materi kisah keteladanan Nabi Sulaiman a.s.

b) Membagi peran

Guru membagai kelas menjadi 2 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 2 kisah yang berbeda :

(1) Kisah nabi Sulaiman dengan binatang, tokoh yang diperankan, nabi sulaiman, sahbat nabi, binatang semut, binatang gajah, burung dan binatang lain

(2) Kisah nabi sulaiman dengan ratu bilqis, tokoh yang diperankan adalah nabi sulaiman, ratu

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

balqis, jin ifrid, penjawab kerajaan ratu bilqis, dan pengikut nabi sulaiman.

c) Menyiapkan alat dan bahan
Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

d) Latihan kelompok
Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[47]
Kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 10 maret 2022 jam ke 1-2 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran
(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan
(c) Kelompok yang memerankan pertama Kisah nabi Sulaiman dengan binatang,
(d) Dilanjutkan kelompok yang memerankan cerita Kisah nabi sulaiman dengan ratu bilqis
(e) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.
(f) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya.

b. Bermain peran sesi II

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran)[48]
Kegiatan dilaksanakan pada kamis 17 maret 2022 jam ke 1, 2 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan

[47] Observasi pada hari kamis tanggal 10 maret 2022
[48] Observasi pada kamis 17 maret 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama
Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi sikap sabar sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Ilyas a.s.

b) Membagi peran
Guru membagai kelas menjadi 2 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 2 kisah yang berbeda :

(1) Kisah nabi inyas sikap sabar sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Ilyas a.s.tokoh yang dibutuhkan adalah nabi ilyas, bebrapa pengikutnya serta kaum yang membangkang

(2) Kisah nabi ilyas dengan kesabaran menghadapai musibah , tokoh yang diperankan adalah nabi ilyas, kelurga nabi lyas, dan para pengikutnya.

c) Menyiapkan alat dan bahan
Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

d) Latihan kelompok
Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[49]
Kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 7 April 2022 jam ke 1-2 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

[49] Observasi pada hari kamis tanggal 7 April 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran
(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan
(c) Kelompok yang memerankan pertama Kisah nabi inyas sikap sabar
(d) Dilanjutkan kelompok yang memerankan Kisah nabi ilyas dengan kesabaran menghadapai musibah
(e) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.
(f) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

c. *Bermain peran sesi III*

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran) [50]

Kegiatan dilaksanakan pada kamis 14 April 2022 jam ke 1, 2 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama
Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi kisah Nabi Muhammad saw.

b) Membagi peran
Guru membagai kelas menjadi 3 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 3 kisah yang berbeda :

d. Kisah nabi kejujuran dan peduli Nabi Muhhamad, tokoh yang dibutuhkan sahabat nabi Muhammad, keluarga nabi, kaum kafir qiraisy.

[50] Observasi pada kamis 14 April 2022

e. Kisah perjuangan nabi muhammad merima wahyu pertama, tokoh yang dibutuhkan keluarga nabi, ali , ustman , abu bakar dan sahabat lainnya.

f. Kisah perjuangan nabi dakwah secara terbuka, tokoh yang dibutuhkan keluarga nabi, ali , ustman , abu bakar dan sahabat lainnya.kafir qurais, abu jahal, abu lahab.

c) Menyiapkan alat dan bahan

Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

d) Latihan kelompok

Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[51]

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 21 April 2022 jam ke 1-2 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran

(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan

(c) Kelompok yang memerankan pertama Kisah nabi kejujuran dan peduli Nabi Muhhamad

(d) Dilanjutkan kelompok yang Kisah perjuangan nabi muhammad merima wahyu pertama.

(e) Dilanjutkan kelompok yang menceritakan Kisah perjuangan nabi dakwah secara terbuka

(f) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.

[51] Observasi pada hari kamis tanggal 21 April 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

(g) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

3. Pembelajaran bermain peran kelas IV

a. Bermain peran sesi I

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran) [52]

Kegiatan dilaksanakan pada Rabu 2 maret 2022 jam ke 5,6 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama
Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi kisah keteladanan Wali Songo

b) Membagi peran
Guru membagai kelas menjadi 3 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 3 kisah yang berbeda :

(1) Kisah sunan gresik, tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

(2) Kisah sunan bonang . tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

(3) Kisah sunan giri, tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

c) Menyiapkan alat dan bahan
Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

d) Latihan kelompok
Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

[52] Observasi pada Rabu 2 maret 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[53]
Kegiatan ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 9 maret 2022 jam ke 5-6 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :
   (a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran
   (b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan
   (c) Kelompok yang memerankan pertama Kisah sunan gresik
   (d) Dilanjutkan kelompok yang memerankan cerita sunan bonang,
   (e) Kelompok terakhir adalah sunan giri
   (f) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.
   (g) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

b. Bermain peran sesi II

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran) [54]
Kegiatan dilaksanakan pada Rabu 16 maret 2022 jam ke 5,6 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :
   a) Menyipakan naskah drama
   Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi kisah keteladanan Wali Songo
   b) Membagi peran

[53] Observasi pada hari kamis tanggal 9 maret 2022
[54] Observasi pada Rabu 16 maret 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Guru membagai kelas menjadi 3 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 3 kisah yang berbeda :

(1) Kisah sunan gunung jati , tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

(2) Kisah sunan kalijaga . tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

(3) Kisah sunan kudus, tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

c) Menyiapkan alat dan bahan

Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

d) Latihan kelompok

Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[55]

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 6 April 2022 jam ke 5-6 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :

(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran

(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan

(c) Kelompok yang memerankan pertama Kisah sunan gunung jati

(d) Dilanjutkan kelompok yang memerankan cerita sunan kalijaga

[55] Observasi pada hari rabu tanggal 6 April 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

(e) Kelompok terakhir adalah sunan kudus
(f) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.
(g) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

c. *Bermain peran sesi II*

1) Pertemuan pertama (persiapan bermain peran) [56]

Kegiatan dilaksanakan pada Rabu 13 April 2022 jam ke 5,6 sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan agama islam dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut :

a) Menyipakan naskah drama
Naskah cerita sudah dipersiapakn oleh guru dan peneliti dengan materi kisah keteladanan Wali Songo

b) Membagi peran
Guru membagai kelas menjadi 3 kelompok setiap kelompok membagai peran menjadi 3 kisah yang berbeda :

(1) Kisah sunan muria , tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren
(2) Kisah sunan ampel , tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren
(3) Kisah sunan kudus, tokoh yang diperankan sunan gresik, masyarakat sekitar, santri pesantren

c) Menyiapkan alat dan bahan
Setiap kelompok menyiapkan dan membuat asesoris yang akan digunakan untuk pementasan sesuai dengan kisah masing- masing kelompok.

[56] Observasi pada Rabu 13 April 2022

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

d) Latihan kelompok
Sisa waktu digunakan setiap kelompok untuk berlatih bermain peran.

2) Pertemuan ke dua (pelaksanaan bermain peran)[57]
Kegiatan ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 20 April 2022 jam ke 5-6 sesuai jadwal pendidikan Agama islam. Dengan langkah- langkah kegiatan sebagai berikut :
(a) Guru menjelaskan tata pelaksanaan bermain peran
(b) Guru membimbing siswa memainkan peran masing-masing sesuai dengan tugas dan tokoh yang diperankan
(c) Kelompok yang memerankan pertama Kisah sunan gunung muria
(d) Dilanjutkan kelompok yang memerankan cerita sunan ampel
(e) Kelompok terakhir adalah sunan kudus
(f) Guru memberikan apresiasi terhadap semua kelompok yang telah maju kedepan.
(g) Guru memberikan bimbingan tokoh yang perlu diteladani serta tokoh yang perlu dijauhi perilakunya

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

b. Hasil kegiatan wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada tiga unsur, pertama kepala, guru kelas IV,V,VI, dan siswa. Hal ini dilakukan umtuk mengetahui informasi secara lengkap dan sempurna tentang pengaruh pendekatan *role playing* di kelas IV,V,dan VI tahun ajaran 2021/2022 terhadap peningkatan akhlak siswa.

[57] Observasi pada hari rabu tanggal 20 April 2022

1) kepala SDN Balecatur 2 Gamping Sleman

Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan kepala SDN Balecatur 2 Gamping Sleman, Yuni Lestari,S.Pd.SD,M.Pd

Adapun cuplikan wawancara sebagai berikut :

"Model pembelajaran bagi guru-guru di SDN Balecatur 2 Mlati Gamping Sleman ini sangat bevariasi, semuanya mempunyai keunggulan masing-masing. Ada salah satu guru yang menerapkan pendekatan *role playing* yang cukup menarik bagi siswa untuk meningkatkan akhlak siswa. Pendekatan ini memang jarang digunakan dalam dunia pendidikan bu, tetapi ketika ibu guru kelas 4,5,6 telah menerapkan dan menjelaskan manfaatnya ternyata sangat besar sekali bagi peningkatan akhlak siswa di kelas. Terutama untuk membuat daya fokus dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hampir 3 tahunan sudah diterapkan pendekatan *role playing ini*, namun tidak semua guru dapat menerapkan metode ini bu. Menurut saya,pendekatan ini sangat baik dan dapat menciptakan gairah belajar siswa tersendiri, karena ketika saya menyaksikan pendekatan ini diterapkan, semua siswa terlihat senang, tenang, kelas kondusif, dan semua pandangan siswa memperhatikan kepada apa yang disampaikan gurunya. Tidak ada satupun siswa yang ramai dan gaduh, atau bicara sendiri".[58]

Ungkapan diatas mendasri arti pentingnya *role playing* untuk diterapkan di sekolah oleh para guru untuk meningkatkan akhlak siswa dan sekaligus dapat meningkatkan gairah belajar. Sehingga kelas menjadi kondusif pembelajaran berjalan dengan baik, siswa mampu meneri mamateri ajar dengan sempurna . Kesadaran kita akan potensi peningkatan akhlak siswa membuat siswa menjadi semangat

[58] Wawancara dengan Kepala SDN 2 Balecatur , pada tanggal 26 April 2022, diruang kepala

untuk belajar dan juga guru dalam mnerapkan pendekatan *role playing* ini merasa yakin akan sukses dan keberhasilan dalam menyampaikan materi di kelasnya.

2) Guru Kelas IV

Sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Kepala Sekolah, peneliti melanjutkan melakukan wawancara dengan ibu guru kelas IV. Dengan cuplikan hasil wawancaranya sebagai berikut :

"Model pembelajaran yang biasa dilakukan didalam kelas, ya seperti biasa bu masuk kelas berdoa dan mulai pembelajaran, terkadang ada pemanasan untuk memberikan motivasi dan tingkat fokus siswa terhadap pelajaran. Karena ada beberapa siswa yang masih banyak belum fokus ke pelajaran walapun sudah masuk kelas. Tergantung pada kondisi dan perilaku siswa bu, Kalau siswanya memang baik dan suka dengan materi ajar, mereka merespon dan mengikuti pembelajaran dengan baik, tapi sebagian siswa ada yang ramai dan kurang fokus dalam pembelajaran. Ya biasa mereka sering tidak memperhatikan, bahkan ada yang usil dengan temanya. bagi siswa yang terdapat seperti itu kami langsung memberikan hadiah untuk teguran tidak ramai, namun siswa berhenti, tidak lama lagi mereka bermanin dengan temannya sehingga pembelajaran masih dirasa kurang kondusif bu. Siswa yang sering ramai saya panggil dan saya berikan tugas khusus, untuk mengerjakan latihan soal yang memang mempunyai tingkat kesulitan tinggi. Hal ini karena mereka memang bukan siswa yang lemah, namun dalam hal tertentu mempunyai nilai akademik yang tinggi. Siswa yang sering mengikuti pembelajaran dengan baik dan fokus, mereka aktif bertanya, nyambung dalam komunikasi dengan guru, dan sangat suka dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan cepat dan baik. *role playing* adalah sebuah metode atau pendekatan yang di gunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran lebih humanis, aktif dan menyenangkan, sehingga mereka merasa tergugah dan menurut dengan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

apa yang kita sampaikan. Materi ajar dapat diterima dengan baik. Siswa penuh dengan fokus dan motivasi tinggi dalam belajar. Siswa kita suru bermain peran, kelompok menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan naskah dll sehingga siswa dapat menagkap apa yang disampaikan guru. *role playing* sangat bisa untuk meningkatkan akhlak siswa di kelas, sebab dengan pendekatan ini siswa bisa fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik, yang akhirnya materi ajar dapat tersampaikan dengan optimal.[59]

Dari keterangan diatas dapat dijelaskan bahwa seorang guru kelas IV juga sering menghadpi siswa yang sering ramai dan usil dengan temannya di saat proses pembelajaran. Sehingga kondisi siswa tidak kondusif dan proses pembelajaran berlangsung kurang optimal. Guru sering memberikan teguran dan saksi terhadap siswa yang mempunyai kebiasaan gaduh dalam kelas, ada yang berupa latihan soal atau dengan kata-kata lansung. Dengan adanya potret kelas yang setiap harinya ditemukan banyak kegaduhan, maka guru kelas IV ini mencoba untuk mempraktekkan pendekatan *role playing* dengan cara seorang guru menyiapkan naskar drama, menyiapkan alat dan bahan, membagi kelompok dan peran.. Semua bentuk dan langkah-langkah *role playing* mempunyai pengaruh positif dan sangat baik bagi perkembangan akhlak siswa, baik didalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini tampak pada keadaan siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil dalam prestasi juga baik dan meningkat.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[59] Wawancara dengan guru kelas IV, pada tanggal 26 April 2022, diruang perpustakaan

3) Guru Kelas V

Sejalan dengan hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah, peneliti melanjutkan melakukan wawancara dengan ibu guru kelas V. Dengan cuplikan hasil wawancaranya sebagai berikut :

"Model pembelajaran yang biasa dilakukan didalam kelas, ya seperti biasa bu masuk kelas berdoa dan mulai pembelajaran, terkadang ada pemanasan untuk memberikan motivasi dan tingkat fokus siswa terhadap pelajaran. Karena ada beberapa siswa yang masih banyak belum fokus ke pelajaran walapun sudah masuk kelas. Tergantung pada kondisi dan perilaku siswa mas, Kalau siswanya memang baik dan suka dengan materi ajar, mereka merespon dan mengikuti pembelajaran dengan baik, tapi sebagian siswa ada yang ramai dan kurang fokus dalam pembelajaran. Ya biasa mereka sering tidak memperhatikan, bahkan ada yang usil dengan temanya. bagi siswa yang terdapat seperti itu kami langsung memberikan hadiah untuk teguran tidak ramai, namun siswa berhenti, tidak lama lagi mereka bermain dengan temannya sehingga pembelajaran masih dirasa kurang kondusif mas. Siswa yang sering ramai saya panggil dan saya berikan tugas khusus, untuk mengerjakan latihan soal yang memang mempunyai tingkat kesulitan tinggi. Hal ini karena mereka memang bukan siswa yang lemah, namun dalam hal tertentu mempunyai nilai akademik yang tinggi. Siswa yang sering mengikuti pembelajaran dengan baik dan fokus, mereka aktif bertanya, nyambung dalam komunikasi dengan guru, dan sangat suka dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan cepat dan baik. *role playing* adalah sebuah metode atau pendekatan yang di gunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran lebih humanis, aktif dan menyenangkan, sehingga mereka merasa tergugah dan menurut dengan apa yang kita sampaikan. Materi ajar dapat diterima dengan baik. Siswa penuh dengan fokus dan motivasi tinggi dalam belajar. Siswa kita suruh bermain peran, kelompok menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan naskah dll sehingga siswa dapat menagkap apa yang

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

disampaikan guru. *role playing* sangat bisa untuk meningkatkan akhlak siswa di kelas, sebab dengan pendekatan ini siswa bisa fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik, yang akhirnya materi ajar dapat tersampaikan dengan optimal.[60]

Dari keterangan diatas dapat dijelaskan bahwa seorang guru kelas V juga sering menghadpi siswa yang sering ramai dan usil dengan temanya di saat proses pembelajaran. Sehingga kondisi siswa tidak kondusif dan proses pembelajaran berlangsung kurang optimal. Guru sering memberikan teguran dan saksi terhadap siswa yang mempunyai kebiasaan gaduh dalam kelas, ada yang berupa latihan soal atau dengan kata-kata lansung. Dengan adanya potret kelas yang setiap harinya ditemukan banyak kegaduhan, maka guru kelas V ini mencoba untuk mempraktekkan pendekatan *role playing* dengan cara seorang guru menyiapkan naskar drama, menyiapkan alat dan bahan, membagi kelompok dan peran.. Semua bentuk dan langkah-langkah *role playing* mempunyai pengaruh positif dan sangat baik bagi perkembangan akhlak siswa, baik didalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini tampak pada keadaan siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil dalam prestasi juga baik dan meningkat.

4) Guru Kelas VI

Sejalan dengan hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah, peneliti melanjutkan melakukan wawancara dengan ibu guru kelas VI. Dengan cuplikan hasil wawancaranya sebagai berikut :

"Model pembelajaran yang biasa dilakukan didalam kelas, ya seperti biasa mas bro masuk kelas berdoa dan

[60] Wawancara dengan guru kelas V, pada tanggal 26 April 2022, diruang perpustakaan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

mulai pembelajaran, terkadang ada pemanasan untuk memberikan motivasi dan tingkat fokus siswa terhadap pelajaran. Karena ada beberapa siswa yang masih banyak belum fokus ke pelajaran walapun sudah masuk kelas. Tergantung pada kondisi dan perilaku siswa bu, Kalau siswanya memang baik dan suka dengan materi ajar, mereka merespon dan mengikuti pembelajaran dengan baik, tapi sebagian siswa ada yang ramai dan kurang fokus dalam pembelajaran. Ya biasa mereka sering tidak memperhatikan, bahkan ada yang usil dengan temanya. bagi siswa yang terdapat seperti itu kami langsung memberikan hadiah untuk teguran tidak ramai, namun siswa berhenti, tidak lama lagi mereka bermanin dengan temanya sehingga pembelajaran masih dirasa kurang kondusif bu. Siswa yang sering ramai saya panggil dan saya berikan tugas khusus, untuk mengerjakan latihan soal yang memang mempunyai tingkat kesulitan tinggi. Hal ini karena mereka memang bukan siswa yang lemah, namun dalam hal tertentu mempunyai nilai akademik yang tinggi. Siswa yang sering mengikuti pembelajaran dengan baik dan fokus, mereka aktif bertanya, nyambung dalam komunikasi dengan guru, dan sangat suka dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan cepat dan baik. *role playing* adalah sebuah metode atau pendekatan yang di gunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran lebih humanis, aktif dan menyenangkan, sehingga mereka merasa tergugah dan menurut dengan apa yang kita sampaikan. Materi ajar dapat diterima dengan baik. Siswa penuh dengan fokus dan motivasi tinggi dalam belajar. Siswa kita suru bermain peran, kelompok menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan naskah dll sehingga siswa dapat menagkap apa yang disampaikan guru. *role playing* sangat bisa untuk meningkatkan akhlak siswa di kelas, sebab dengan pendekatan ini siswa bisa fokus dan mengikuti pembelajaran dengan baik, yang akhirnya materi ajar dapat tersampaikan dengan optimal.[61]

[61] Wawancara dengan guru kelas VI, pada tanggal 26 April 2022, di ruang kelas VI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Dari keterangan diatas dapat dijelaskan bahwa seorang guru kelas VI juga sering menghadpi siswa yang sering ramai dan usil dengan temanya di saat proses pembelajaran. Sehingga kondisi siswa tidak kondusif dan proses pembelajaran berlangsung kurang optimal. Guru sering memberikan teguran dan saksi terhadap siswa yang mempunyai kebiasaan gaduh dalam kelas, ada yang berupa latihan soal atau dengan kata-kata lansung. Dengan adanya potret kelas yang setiap harinya ditemukan banyak kegaduhan, maka guru kelas VI ini mencoba untuk mempraktekkan pendekatan *role playing* dengan cara seorang guru menyiapkan naskar drama, menyiapkan alat dan bahan, membagi kelompok dan peran.. Semua bentuk dan langkah-langkah *role playing* mempunyai pengaruh positif dan sangat baik bagi perkembangan akhlak siswa, baik didalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini tampak pada keadaan siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil dalam prestasi juga baik dan meningkat.

5) Siswa kelas IV

Sejalan hasil wawancara dengan kepala dan guru kelas IV,V,IV peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas IV, V, dan VI SDN Balecatur 2 Gamping Sleman , dengan cuplikan sebagai berikut :

"Guru menyampaikan materi dengan baik, kami sangat senang tapi masih ada teman yang ramai sendiri ketika guru mengajar. Dalam mengajar terkadang menggunakan LCD dan juga kelompok bu. Saya kadang senang kadang sedih, karena masih ada teman yang belum fokus dengan pelajaran dan sering ramai sendiri, terkadang guru memperingatkan, namun

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

> mereka masih sering kurang fokus dan bahkan motivasi belajarnya kurang bu. Saya dalam proses pembelajaran jarang bertanya bu, malu, walaupun saya belum faham. Sebenarnya ya bu, saya itu senang sekali dengan pelajaran tematik yang diajarkan ibu Amin Hastuti, tapi yang karena ada teman teman yang kurang fokus dan tidak semangat jadinya ya terkadang saya ikut ramai juga bu. hahahaha. Kadang ibu Amin Hastuti pernah marah bu, tapi ya cuman ngingetin aja kok bu, ndak sampai marah marah betulan, terus beliau sering menggunakan pendekatan *role playing*. Beliau itu sangat pintar dalam menangani siswa yang sering ramai dan kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.Saya sangat senang sekali ketika ibu Amin Hastuti menggunakan kata luar biasa, "ananda sangat istimewa", dan tidak pernah menggunakan kata larangan. Ibu Amin Hastuti dalam memberikan perintah dengan ucapan "mohon". Disamping itu belaiu sering memberikan ucapan dan pertanyaan yang membuat saya berfikir dan ber imajinasi dengan serius. Pendekatan role playing yang sering disampaikan membuat kami aktif dan kreatif bermain peran bersama teman siswa di kelas...ya jadinya enjoy banget [62]

Dari keterangan diatas dipaparkan bahwa para siswa kelas IV merasa senang dan bangga ketika guru dalam mengajar di kelas menggunakan *role playing*. Mereka sangat senang dan merasa terketuk hati dan pikirannya untuk mengikuti alur dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *role playing*. Dapat terlihat antara guru dan siswa saling berkomunikasi intens dan positif, sehingga materi ajar dapat tersampaikan dengan baik. Para siswa merasa nyaman dan tentram dengan adanya kata kata positif-sugestif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap kapala sekolah, guru kelas IV,V, dan VI dan juga siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan *role playing*

[62] Wawancara dengan siswa kelas IV, pada tanggal 26 April 2022, diruang kelas

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

mampu memberikan pengaruh yang sangat positif bagi perkembangan akhlak siswa, yang selanjutnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan banyak diraihnya juara- juara perlombaan yang diikuti siswa SDN Balecatur 2 Gamping Sleman mengalami peningkatan dari tahun ketahun.[63]

c. Hasil kegiatan Dokumentasi

Dari kegiatan pengumpulan dokumen ketika observasi dan wawancara dapat dijelaskan sebagai berikut :

Gambar : 8

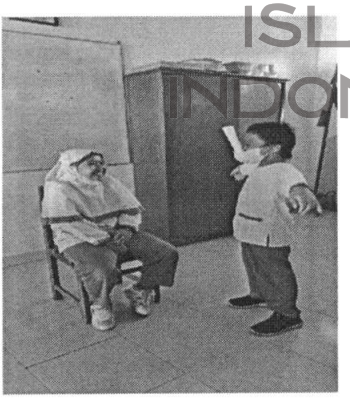
Kegiatan observasi



Kegiatan wawancara

1. Wawancara dengan kepala Sekolah





2. Wawancara dengan guru kelas 5



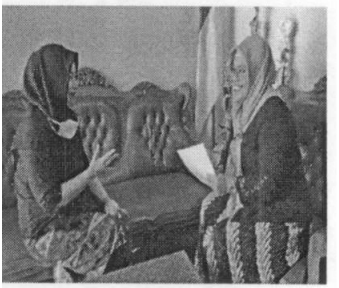
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

[63] Wawancara dengan Siswa kelas IV, pada tanggal 26 April 2022, diruang kantor kepala.

Kegiatan Role Playing



3. Wawancara dengan guru kelas 4



Dari dokumentasi di atas terdapat gambar tentang proses pembelajaran menggunakan *role playing*, wawancara langsung dengan kepala, guru kelas IV,V, dan VI dan juga siswa kelas IV. Hasil dari dokumen foto diatas telah tanmpak bahwa proses pembelajaran *role playing* memamng membawa situasi baru bagi siswa untuk menambah semangat dan antusias belajar. Guru merasa yakin dengan pendekatan *role playing*, pembelajaran menjadi menarik, dan minat belajar siswa dapat tumbuh-berkembang.

Dari gambar wawancara juga tampak wajah semangat dan penuh keceriaahan baik darai kepala, guru dan siswa yang menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *role playing* dapat berpengaruh positif terhadap akhlak siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan nilai dan prestasi siswa.

d. Hasil analisis data kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi

Berdsarkan hasil analisis dari kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi kami dapat memberikan interpretasi sebagai berikut :

1) Bahwa pendekatan *role playing* telah lama diterapkan di SDN Balecatur2 Gamping Sleman, untuk meningkatkan akhlak siswa.Walaupun awalnya pendekatan ini dirasa

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

masih asing dan cukup menantang bagi kreatifitas guru dalam menyusun model pembelajaran.

2) Pendekatan *role playing* mempunyai pengaruh baik dan positif bagi perkembangan akhlak siswa.
3) Guru diharapkan mampu membuat situasi kelas menyenangkan, kondusif dan penuh dengan kenyamanan dalam proses pembelajaran
4) Semua siswa kelas IV,V,VI merasa senang dan bangga ketika gurunya dalam mengajar menggunakan pendekatan *role playing* .
5) Dengan pendekatan *role playing* siswa merasa fokus dan dapat berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan Hasil analisis di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendekatan *role playing* sangat berpengaruh positif terhadap peningkatan akhlak siswa.

2. Pengumpulan Data Kuantitatif

a. Kegiatan uji Validitas dan uji reliabilitas

Untuk menghitung seberapa besar pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq terlebih dahulu dilakukan menguji validitas dan reliablitas butir item skala observasi yang telah disusun. Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji kevalidan dan keajegan butir skala observasi apakah adayang gugur atau tidak. Untuk itu untuk menguji item skala observasi dilakukan uji coba penyebaran skala observasi kepada salah satu kelas, kelas yang diambil adalah kelas 6 dengan hasil sebagi berikut:

1. Uji skala observasi perkembangan akhlaq

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2022 dengan uji coba skala observasi pada kelas 6 dengan jumlah 21 orang. Jumlah skala observasi berjumlah 20 pertanyaan. Dari kedua puluh pertanyaan tersebut kemudian dilakukan uji validitas dan

uji reliabitas untuk mengetahui sejauh mana item obbservasi itu valid dan reliabael. Dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1 hasil uji coba skala perkembangan akhlaq

NO	NOMOR SKALA																			JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	3	4	3	54
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	55
5	3	4	3	4	3	4	3	3	5	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	67
6	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	55
7	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	3	72
8	3	3	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
9	3	4	2	4	2	4	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	4	2	3	2	57
10	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	64
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
12	4	3	3	4	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	5	3	3	3	4	3	68
13	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	46
14	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	5	5	5	2	3	2	1	2	2	57
15	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	66
16	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5	3	3	4	3	75
17	4	4	4	5	2	4	5	5	2	2	2	4	4	4	5	2	4	4	4	4	74
18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
19	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	58
20	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	66
21	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	55

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2. ji validitas skala observasi

Setelah diuji dengan SPSS menghasilkan seperti dibawah ini :

Tabel 4.3 hasil Uji Validitas skala observasi perkembangan akhlaq

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PRE1	81.30	65.773	.580	.899
PRE2	81.50	64.424	.648	.897
PRE3	81.20	66.739	.613	.898
PRE4	81.32	67.949	.494	.901
PRE5	81.50	66.932	.577	.899
PRE6	81.18	68.729	.347	.905
PRE7	81.18	66.898	.548	.900
PRE8	81.03	69.151	.402	.903
PRE9	81.35	64.062	.768	.893
PRE10	81.18	68.491	.444	.902
PRE11	81.05	69.981	.324	.905
PRE12	81.17	67.836	.430	.903
PRE13	81.38	64.240	.745	.894
PRE14	81.38	64.376	.759	.894
PRE15	81.17	67.023	.663	.897
PRE16	81.25	64.631	.699	.895
PRE17	81.05	67.235	.540	.900
PRE18	80.97	69.050	.432	.902
PRE19	81.12	68.105	.449	.902
PRE20	81.22	69.257	.322	.906

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa nilaa Corrected Item-Total Correlation lebih besar dari 0, 3 dikatakan skala observasi tersebut vali. Dari 20 pertanyaan semua sudah diatas 0,3 sehingga dapat dipastiakan

bahwa ke 20 item skala observasi termasuk dalam katagori valid dan tiadak ada yang gugur.

3. Uji reliabililitas

Uji reliabiltas digunakan untuk mengetahuai apakah semua skala observasi kusisner memiliki keajegan sehingga dapat digunakan di semua tempat. Adapun hasil uji reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 4.4. hasil Uji reliabilitas skala observasi perkembangan akhlaq

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,904	20

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan ke 20 item pertanyaan tersebut memiliki tingkat relaibilitas yang baik yaitu sebesar 0,904 tergolong sangat baik. Sehingga kedua puluh item skala observasi tersebut dilihat dari segi reliabilitas sudah reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

4. Hasil penelitian pretes perkembangan akhlaq

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara perkembangan akhalq melalui berperan dapat digunakan uji t dengan membandingkan mean antara pretes maupun postes perkembangan akhlaq. Adapun jumlah subyek penelitian sebanyak 60 anak terdiri dari kelas 6 sebanyak 21 anak, kelas 5 sebanyak 20 anak dan kelas 4 sebanyak 19 anak. Adapun hasil pretes yaitu akhlaq anak sebelum di berikan pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Tabel 4. 5 Pretes perkembangan akhlaq

NO	NOMOR SKALA OBSERVASI																				
RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	JUMLAH
1	4	4	5	4	3	3	3	4	3	2	4	2	4	3	4	3	2	4	4	3	68
2	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	4	3	1	4	3	3	3	3	55
3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	2	4	3	2	59
4	3	3	4	2	3	3	3	5	4	2	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	58
5	3	2	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	3	68
6	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3	51
7	4	2	4	2	3	4	4	3	5	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	67
8	3	4	3	3	3	1	1	2	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	55
9	3	3	3	4	2	4	3	3	3	1	2	3	3	3	4	2	4	3	4	2	61
10	5	3	3	1	3	5	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	3	66
11	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	2	4	3	2	3	4	2	4	3	2	61
12	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	2	3	61
13	2	4	4	3	2	3	2	4	3	3	2	2	4	4	3	2	3	4	3	2	59
14	4	3	4	2	4	2	4	3	2	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	60
15	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	2	1	4	4	4	3	64
16	4	4	3	3	4	3	4	4	3	1	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	67
17	4	3	4	3	2	4	4	3	1	4	1	1	3	4	3	2	1	4	4	4	59
18	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	54
19	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	2	3	4	2	2	57
20	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	4	3	68
21	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	57
22	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	3	67
23	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	56
24	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	53
25	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	60
26	3	3	3	4	4	1	3	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	3	3	3	61
27	4	3	2	4	4	3	4	3	2	4	5	3	3	4	4	4	3	1	3	2	65
28	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	66
29	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	67
30	2	3	4	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	58

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

31	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	63
32	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	62
33	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	61
34	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	2	2	3	3	4	3	64
35	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	62
36	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	2	4	4	5	4	4	4	4	3	3	70
37	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	73
38	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	68
39	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	62
40	2	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	59
41	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	58
42	4	3	2	4	4	3	4	3	1	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	2	64
43	3	4	3	3	3	3	1	4	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	4	4	57
44	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	5	3	1	2	2	3	60
45	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	64
46	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	5	3	3	2	3	4	3	67
47	3	3	4	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	68
48	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	5	3	3	62
49	4	2	4	3	3	4	2	4	3	2	3	2	2	3	4	2	1	4	3	4	59
50	4	2	3	3	3	1	1	3	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	4	59
51	2	4	1	1	4	3	4	4	1	1	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	57
52	2	3	1	3	5	1	3	3	5	1	4	3	2	3	5	3	4	3	4	4	62
53	2	3	2	4	4	5	2	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	1	3	58
54	3	2	4	3	2	2	3	2	4	4	4	2	3	1	2	3	2	5	3	3	57
55	4	3	2	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	4	59
56	4	3	4	2	2	1	4	3	4	3	2	3	3	4	1	2	4	5	4	3	61
57	2	4	4	3	1	3	2	4	4	2	4	4	3	1	2	4	4	4	4	3	62
58	3	4	2	3	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3	2	4	1	4	4	3	62
59	4	2	4	4	1	1	3	3	1	2	4	4	3	3	2	2	3	4	3	2	55
60	4	3	3	2	4	4	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	55

Berdasarkan hasil data diatas dapat dideskripsikan menggunakan SPSS sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Tabel 4.4. Tabel Deskriptive statistis pretes perkembangan akhlaq

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	60	51	73	61.30	4.670
Valid N (listwise)	60				

Berdasarkan hasil deskriptive statistik diatas dari 60 responden memiliki nilai minimum sebesar 51 dan nilai maksimum sebesar 73. Dengan mean sebesar 61.30 dan standar deviasi sebesar 4.67.

5. Hasil penelitian postes perkembangan akhlaq

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara perkembangan akhalq melalui berperan dapat digunakan uji t dengan membandingkan mean antara pretes maupun postes perkembangan akhlaq. Adapun jumlah subyek penelitian sebanyak 60 anak terdiri dari kelas 6 sebanyak 21 anak, kelas 5 sebanyak 20 anak dan kelas 4 sebanyak 19 anak. Adapun hasil pretes yaitu akhlaq anak sesudah di berikan pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 hasil Postes perkembangan akhlaq

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

NO RESPONDEN	NOMOR SKALA OBSERVASI																				JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	92
2	5	5	3	5	3	5	3	4	5	3	5	5	4	5	5	4	3	5	3	5	85
3	5	3	4	3	5	5	5	3	4	4	5	4	3	5	3	5	5	5	3	5	84
4	5	3	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	90
5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	86
6	5	3	5	5	5	3	5	5	3	4	4	5	3	5	3	4	4	5	5	5	86
7	5	3	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	89
8	5	4	5	4	3	4	4	5	3	3	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	86
9	5	3	5	4	5	4	5	5	3	4	5	3	3	5	4	5	4	5	4	5	86
10	5	3	5	5	3	3	5	3	5	4	5	3	5	5	4	3	3	5	4	5	83
11	5	3	5	3	4	5	4	3	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	84
12	4	5	4	4	5	3	5	3	4	4	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	86
13	4	5	5	3	4	3	5	4	4	3	5	5	4	5	3	5	3	5	5	5	85
14	5	3	4	2	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	2	4	5	4	5	83
15	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	92
16	5	4	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	4	5	3	5	5	5	4	5	87
17	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	91
18	5	3	4	3	5	4	5	3	4	3	5	5	3	3	3	5	5	4	3	5	80
19	5	3	4	5	3	5	3	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	89
20	5	4	5	4	3	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	86
21	5	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	3	5	3	86
22	4	5	5	5	3	5	5	5	3	5	4	5	5	4	3	3	5	5	4	5	88
23	5	5	3	5	5	3	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	89
24	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	88
25	3	5	5	4	3	3	5	3	3	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	3	84
26	5	5	5	4	5	5	3	3	3	5	5	4	3	3	4	5	3	5	5	3	83
27	4	3	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	3	5	84
28	5	5	3	5	3	3	3	5	3	4	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	82
29	4	4	3	5	3	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	3	86

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

30	3	5	4	3	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	82
31	4	3	3	3	4	5	4	5	3	3	4	5	5	3	5	4	5	4	5	3	80
32	4	5	4	3	5	5	3	5	5	3	5	3	3	3	3	4	3	5	3	5	79
33	4	5	5	5	5	5	4	3	5	3	3	5	5	3	4	5	5	4	4	3	85
34	3	5	5	5	4	5	3	5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	3	4	3	83
35	5	3	4	4	5	5	3	5	4	4	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	87
36	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	82
37	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	3	5	5	4	3	5	3	4	80
38	3	5	3	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	3	5	3	5	5	86
39	5	5	3	3	5	5	3	4	3	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	3	83
40	5	3	3	5	5	5	3	5	5	4	3	5	3	3	4	5	5	5	5	3	84
41	3	3	3	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	3	5	84
42	4	3	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	87
43	3	4	3	3	3	3	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	82
44	5	5	3	3	5	5	4	4	3	3	3	5	5	3	5	3	5	4	4	5	82
45	5	5	5	5	4	5	3	5	3	5	5	5	3	5	4	5	3	3	5	4	87
46	5	5	5	3	4	3	4	3	5	5	4	3	3	5	3	5	5	5	4	5	84
47	5	3	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	3	4	3	3	5	5	5	5	86
48	5	3	5	4	3	5	3	5	5	3	3	5	3	3	3	5	3	5	5	5	83
49	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	3	5	3	3	4	4	5	4	5	4	84
50	4	4	3	3	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	4	3	5	3	5	5	83
51	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3	5	4	4	5	4	3	85
52	4	3	4	3	5	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	3	4	3	4	5	82
53	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	3	92
54	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	3	5	5	5	5	3	5	89
55	4	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	3	3	5	4	3	3	3	3	5	80
56	4	3	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	91
57	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	91
58	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	3	88
59	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	3	5	90
60	5	5	3	5	5	4	5	4	5	3	3	3	5	3	4	3	5	5	3	4	82

Berdasarkan hasil data diatas dapat dideskripsikan menggunakan SPSS sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Tabel 4.7. Tabel Deskriptive statistis pretes perkembangan akhlaq

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post Test	60	79	92	85.38	3.315
Valid N (listwise)	60				

Berdasarkan hasil tabel diatas hasil postes dengan 60 subyek penelitian nilai minimum adalah 79, nilai maximum sebanyan 92,0 dengan nilai mean 85,38. Dengan standar deviasi sebesar 3,315.

6. Uji Hipotesis atau uji t

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dapat dilakukan dengan melakukan uji t dimana pada dasarnya membandingkan mean pretes dengan postes. Adapun hasil perhitungan uji t dengan menggunakan spss adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 tabel hasil uji t

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 postest – pretest	24.083	5.867	.757	22.568	25.599	31.799	59	.000

Berdasarkan hasil tabel diatas diambil kesimpulan bahwa dengan melaksanakan uji diketahui bahwa nilai perbedaan mean sebesar 24.083, dengan nilai t sebesar 31.799. Dengan hipotesis awal Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman dengan nilai signifikan sebesar 0,00. Hipotesis diterima apabilai nilai

signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 0,00< 0,05 maka hipotesis diterima sehinga ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman. Aspek perkembangan aklaq yang berkembang pesat yaitu aspek akhlaq kepada sesama dengan indikator perilaku Anak sering menolong temannya yang mengalami kerepotan, Anak tidak sering mementingkan kepentingan sendiri dan lebih suka mengalah, Anak dapat menerima pendapat teman lainnya, Anak dapat memberikan saran atau pendapat dengan baik.

Aspek selanjutnya yang berkembang adalah aspek akhlaq terhadap diri sendiri dengan indikator anak memiliki kepribadian yang baik., Anak mau tidak berbuat aniaya,Anak menggunakan pakaian dan peralatan sewajarnya, Anak tidak suka barang- barang yang mahal dan lebih senang dengan keserhanaan, Anak terbiasa mengatakan apa adanya , Anak dapat berperilaku jujur sama antara hati dan perbuatannya.Perkembangan akhlaq selanjutnya adalahakahalaq kepada Allah dengan indikator Anak mau melaksanakan sholat tepat waktu dengan baik Tanpa disuruh ketika waktu sholat tiba anak segera melaksanakan sholat.

Aspek selanjutanya adalah anak menggurangi akahalaq yang tercela dengan indikator Anak sering berbohong kepada orang lain,Anak sering mengadu domba teman yang lainnya, Anak merasa iri ketika teman lain lebih baik dirinya, Anak merasa iri apabila teman memiliki barang baru, Anak tidak mau berbagi makanan atau barang yang dimiliki, Anak lebih suka meminta daripada memberi, Anak suka memamerkan kelebihan yang dimiliki, Anak sangat senang apabila menerima pujian.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Berdasarkan hasil diatas penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh Niwang Tunjung Palupi, dengan judul Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta. Dimana dengan bermaian peran dapat meningkatkan perilaku pribadi. Begitu juga penelitian ini dengan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan akhalq anak.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan Rita Yudiastuti dengan judul Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung. Penelitian ini sama- sama mendukung bahwa bermain peran dapat meningkatkan variabel Y dimana variabel y berbeda dalam penelitian ini perkembangan akhlaq sedangkan penelitian tersebeu ketrampilan sosial.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Ika Nafisatur Rochaniah dengan judul Keefektifan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP. Hasil penelitaan tersebut dengan peneltian ini sama- sama menghasilkan bermain peran saling meningkatkan varibel lain yang kebetulan berbeda yaitu ketrampilan bercerita dengan perkembangan akhlaq

Penelitian yang dilakukan oleh Isnani dengan judul Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates. Penelitian ini dan penelitian isnani sling mendukung satu sama lain, dimana dengan menggunakan metode bermaian peran dapat meningkatkan variabel yang lain yaiti dalam penelitian tersebut adalah variabel ketrampilan berbicara bagi siswa kelas V sekolah Dasar. Sedangkan penelitian ini bermain peran berpengarauh kepada perkembangan akhlaq anak menjadi lebih baik untuk kelas empat, lima dan enama Sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pelaksanaan pembelajaran bermain peran pada pembelajaran pendidikan Agama islam di SD N Balecatur 2 gamping dilaksanakan 3 kali pertemuan setiap kelas, baik kelas 4,5 dan 6. Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu dikenalkan tokoh-tokoh yang akan diperankan agar anak bisa menjiwai perilaku tokoh tersebut. setiap kegiatan pembelajaran bermain guru melakukan langkah – langkah sebagai berikut; a. Persiapan peran, b. Menyiapkan naskah drama, c. Membagi peran, d. Menyiapkan alat dan bahan, e. Latihan kelompok, dan tahap pelaksanaan bermain peran
2. Berdasarkan hasil uji t diambil kesimpulan bahwa dengan melaksanakan uji diketahui bahwa nilai perbedaan mean sebesar 23,3, dengan nilai t sebesar 30,935. Dengan hipotesis awal Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman dengan nilai signifikan sebesar 0,00. Hipotesis diterima apabilai nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 0,00< 0,05 maka hipotesis diterima sehinga ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan akhlaq anak di SD Negeri Balecatur 2 Gamping Sleman

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diajukan saran-saran yang ditujukan adalah sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

1. Sekolah senan tiasa melakukan pembelajaran yang lebih menarik dengan cara menngunakan metode maupun media pembelajaran yang lebih bervariatif dan menarik sehingga meningkatkan perkembangan akhlaq anak.
2. Orangtua dan keluarga disarankan untuk berperan dalam meningkatkan pemantaun perkembangan akhlaq dirumah
3. Pada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam bidang psikologi sekolah terutama yang berhubungan dengan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan akhlaq anak.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DAFTAR PUSTAKA

Asmani.(2009).*Manajemen startegis pendidikan anak usia dini*, Yogyakarta: Diva Press.

Ali, M.(2004). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Andarbeni. (2013). Studi tentang tentang kemampuan interaksi sosial anak kelompok a dalam kegiatan metode proyek di Tk Plus Al-Falah Pungging Mojokerto, *Jurnal BK Unesa.* 04 (01). 285-292.

Anam. (2014). Kemampuan interaksi sosial antara remaja yang tinggal di pondok pesantren dengan yang tinggal bersama keluarga. *Jurnal Fakultas Psikologi.* 2, (2), 71-76.

Anita,L. (2007). *Cooperative learning.* Jakarta : Grasindo.

Arifin, S.B. (2015). *Psikologi sosial.* Bandung : Pustaka Setia.

Agustiani, H. (2006). *Psikologi perkembangan pendekatan ekologi kaitannya dengan konsep diri dan penyesuain diri pada remaja.*Bandung: PT. Refika Aditama.

Arikuto, S .(2010). *Presedur penelitian suatu pendekatan praktek.* Jakarta : Rineke Cipta.

Azwar, S. (2004). *Reliabilitas dan validitas.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi edisi 2.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2014). *Metode penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Darajat. Z. (1993). *Ilmu jiwa agama.* Jakarta: PT. Bulan Bintang.

Dayakisni.(2015). *Psikologi sosial.* Malang: UMM.

Departemen Pendidikan Nasional (2005). *Pedoman pembelajaran di taman kanak-kanak.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Djamarah. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S.B. (2012).*Strategi belajar mengajar.* Jakarta : Reneka Cipta.

Fernanda.(2012).Hubungan antara kemampuan berinteraksi sosial dengan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 1 (1).1-8.

Hadi, S. (1994). *Metodologi research* II. Yogyakarta: PP UGM.

Hadjar.I.(1999). *Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima).* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Ibrahim.(2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis cooperative learning dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Sistem Informasi (JSI),* 6, (1), 645-654.

Latifah, (2015), Upaya meningkatkan interaksi sosial melalui permainan tradisional jamuran pada anak kelompok b Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Paudia*, 3 (1), 112- 132.

Lestari. (2013). Upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak melalui metode bermain peran kelompok b di Ba Aisyiyah 4 Palur Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Publikasi UMS,* 1, 1-8.

Merrell, K.W. (2003). *Behavioral, social, and emotional assessment of children and adolescents. New Jersey*: Lawrence Erlbaum Associates.

Mansur. (2011). *Pendidikan anak usia dini dalam islam.* Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Mahmudah. (2012). *Psikologi sosial*, Malang: Maliki Press.

Masyhur, K. (1994). *Membina moral dan akhlak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Moloeng, L J. (2004). *Metode penelitian kualitatif.* Bandung : Remaja Rosdakarya.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Mulyaningsih. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20, (4), 441-451.

Mulyanto.(2007). Pendekatan cooperative learning teknik jigsaw untuk meningkatkan penguasaan operasi pecahan di SDN Paseh I Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, (7), 1-5.

Poerwadarminto.(1995). *Kamus umum bahasa indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Rahmat,J. (1996). *Psikologi komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Riduwan. (2005). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Riyanto, A.(2011). *Pengolahan dan analisis data kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Rofik.(2010).Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dalam pengajaran pendidikan agama islam, *Jurnal FaLasifa*. 1(1), 1-14.

Rohendi. (2010). Penerapan cooperative learning tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran teknologi Informasi dan komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Ptik)*. 3(1), 11-15.

Slavin, R. (2005) *Cooperative learning, teori, riset dan praktik*, Bandung: Nusa Media.

Sugiyono.(2009). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R& D*. Bandung : Alfabeta.

Suprijono, A. (2011). Cooperative *learning teori dan aplikasi paike*m, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukardi. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan (kompetensi dan praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumadi S. (2005). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Suyatno, (2009). *Membedah pembelajaran Inofatif.* Sidoarjo : Mas media Buana Pusaka.

Syukri, (2014) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe co-op co-op dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar rencana anggaran biaya pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Binjai Program Keahlian Teknik Kontruksi Batu Dan Beton Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Penelitian, 03, 1-10.*

Wijiyanti. (2008). Aplikasi metode pembelajaran cooperative tipe tai (team assisted individualization) dalam meningkatkan kompetensi belajar biologi siswa di SMA Negeri 6 Surakarta. *Jurnal penelitian*, 1, 11-20.

Widhiarso, W. (2010). *Prosedur pengujian validitas isi melalui indeks rasio validitas isi (CVR)*, http://wahyu.blog.ugm.ac.id. 18 Maret 2016.

Widhiarso, W. (2011). *Melibatkan rater dalam pengembangan alat ukur*. http://wahyu.blog.ugm.ac.id. 18 Maret 2016.

T Ibrahim, (2009) *Membangun Akidah dan Akhlak untuk kelas VIII MTs*,Solo : Tiga Serangkai,

T Ibrahim, (2009) *Membangun Akidah dan Akhlak untuk kelas IX MTs*, Solo : Tiga Serangkai

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

L A M P I R A N III

- **PEDOMAN WAWANCARA**
- **PEDOMAN OBSERVASI**

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PEDOMAN WAWANCARA

A. KEPALA SEKOLAH :

1. Bagaimana latar belakang tujuan didirikanya SDN Balecatur 2 ini?
2. Kapan dan siapa para pendirinya ?
3. Bagaimana kompetensi para guru SDN Balecatur 2 ini, apakah semua sudah sesuai dengan kompetensi dan profesinya sebagai guru SDN Balecatur 2 ?
4. Apakah guru di SDN Balecatur 2 ini sudah sering menggunakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif ?
5. Bagaiman komunikasi bapak dengan guru ,terutama guru kelas 5?
6. Bagaimana keadan sarana dan prasarananya, apakah sudah sesuai dan mendukung proses belajar mengajar yang diinginkan ?
7. Apa yang menjadi program unggulan SDN Balecatur 2 ini?
8. Bagaimana dengan prestasi siswa di SDN Balecatur 2 ini?
9. Bagaiman usaha bapak jika ada siswa yang kurang berakhlak dalam belajar PAI?
10. Bagaimana pendapat bapak tentang guru kelas 4,5 dan 6 di SDN Balecatur 2 ini berkaitan dengan proses pembelajaranya ?
11. Bagaiman pandangan bapak kedepan tentang SDN Balecatur 2 ini?

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PEDOMAN WAWANCARA

B. GURU KELAS 4,5 DAN 6 SDN BALECATUR 2 :

1. Bagaimana respon atau tingkat perkembanngan akhlak siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas?
2. Jika ada siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, kira kira apa penyebabnya?
3. Bagaimana pengelolaan pembelajaran di kelas, metode apa yang sering di gunakan?
4. Jika ada siswa yang kurang berakhlak dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, metode apa yang bapak terapkan?
5. Bagaimana hasil pembelajarannya jika bapak menerapkan metode tersebut?
6. Apa yang bapak lakukan ketika ada siswa bapak yang sering ngobrol dikelas, malas, dan kurang berakhlak?

7. Apa yang bapak ketahui tentang pendekatan *role playing*?
8. Menurut bapak, apakah pendekatan *role playing* dapat meningkatkan akhlak siswa?
9. Kenapa bapak memilih pendekatan *role playing* dalam mengatasi masalah rendahnya akhlak siswa dalam pembelajaran materi PAI?.
10. Bagaimana bapak menerapkan pendekatan tersebut?
11. Apakah pendekatan *role playing* yang bapak terapkan selama ini berhasil?
12. Apa harapan bapak dengan pendekatan *role playing* ini bagi guru guru Sekolah Dasar?

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PEDOMAN WAWANCARA

C. SISWA :

1. Ketika observasi
   a. Bagaimana pembelajaran di kelas yang selama ini berlangsung?
   b. Pendekatan apa yang diterapkan selama ini dalam proses pembelajaran di kelas
   c. Apakah dengan pendekatan itu, ada peningkatan akhlak dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI?
   d. Apakah kamu sering aktif bertanya dalam proses pembelajaran itu?
   e. Seingat kamu, apa yang kamu rasakan ketika pembelajaran itu di mulai dengan pendekatan *role playing*
2. Setelah tindakan
   a. Apakah kamu merasa senang mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan pendekatan *role playing* ?
   b. Jika senang, apa alasan kamu merasa senang, jika tidak, mengapa?
   c. Menurutmu apakah pendekatan *role playing* yang diterapkan dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif?
   d. Apakah kamu juga aktif dalam pembelajaran dikelas?
   e. Apakah materi yang disampaikan dapat kamu terima dengan baik?

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

f. Bagaimana menurutmnu ketika bapak guru menggunakan pendekatan *role playing* ? apakah ada perbedaanya jika tidak menggunakan pendekatan tersebut?
g. Apakah pendekatan *role playing* yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan akhlak?

PEDOMAN OBSERVASI

D. OBSERVER:

1. Ketika observasi

a. Bagaimana dapat dikatan siswa dapat meningkat akhlaknya dalam mengikuti pembelajaran PAI?
b. Menurut saudara, apa *role playing* itu?
c. Menurut saudara, apakah pendekatan *role playing hypnoteaching* dapat meningkatkan akhlak siswa?
d. Menurut saudara, Bagaiman respon para siswa ketika guru menggunakan pendekatan *role playing* ?
e. Apakah materi saja dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa?
f. Apakah kelebihan dan kekurangan pendekatan *role playing* ?

2. Setelah tindakan

a. Bagaiman respon siswa ketika peneliti mengajar menggunakan pendekatan *role playing* ?
b. Sejauh mana materi yang disampaikan diterima siswa?
c. Sejauh mana tingkat partisipasi siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *role playing* ?
d. Mnurut bapak, apa kelemahan pendekatan *role playing* yang sudah diterapkan untuk segera diperbaiki?
e. Menurut bapak, apakah pendekatan *role playing* dapat meningkatkan akhlak siswa?

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

L A M P I R A N II

- ANGKET PENELITIAN ROLE PLAYING DAN AKHLAK SISWA
- JAWABAN ANGKET UNTUK UJI VALIDITAS & RELIABILITAS
- JAWABAN ANGKET UNTUK UJI REGRESI
- DATA SISWA KELAS 4,5 DAN 6 SDN BALECATUR 2

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

ANGKET PENINGKATAN AKHLAK SISWA

Nama Lengkap : .....
Jenis Kelamin : laki-laki / perempuan
Kelas : .....
Madrasah : .....

Assalamua'aikum Wr.wb

Berikut ini ada beberapa pernyataan tentang diri kalian sehari-hari. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti kemudian berikan jawaban kalian dengan memberikan tanda sialng (X) di kolom yang sudah disediakan.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Sebelum berangkat sekolah saya sarapan pagi	SS	S	R	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
R : Ragu ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Isilah kolom yang tersedia sesuai dengan diri kalian masing-masing. Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda dan tidak ada jawaban benar atau salah. Beberapa pernyataan tampak atau terlihat memiliki arti yang hampir sama. Hal ini tidak perlu di hiraukan. Kalian cukup menjawab sesuai dengan diri kalian. Apabila kalian sudah selesai menjawab periksalah dan pastikan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Selamat mengerjakan!!!

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya selalu dating dikelas lebih awal sebelum guru masuk kelas.	SS	S	R	TS	STS
2.	Saya selalu memperhatikan guru disaat guru sedang melaksakan pembelajaran di kelas.	SS	S	R	TS	STS
3.	Perilakuku sangat berubah dengan baik jika guru di kelas mengajra denagn metode yang menyenangkan nyenangkan	SS	S	R	TS	STS
4.	Saya selalu mengikuti proses pembelajaran dengan tenang dan penuh konsentrasi, karena guruku selalu kreatif dalam menerapkan	SS	S	R	TS	STS
5.	Ketika saya mempunyai dorongan yang kuat dan perasaan ingin belajar lebih rajin, itu berarti saya memiliki akhlak	SS	S	R	TS	STS
6.	Saya tidak pernah ramai, bicara sendiri, dan gaduh dalam kelas, karena guruku sangat menyenangkan dalam proses pembelajaran	SS	S	R	TS	STS
7.	Saya tidak pernah membolos atau keluar kelas, ketika guru sudah melakukan proses pembelajaran	SS	S	R	TS	STS
8.	Ketika saya mempunyai dorongan yang kuat dan perasaan ingin belajar lebih rajin, itu berarti saya memiliki akhlak mulia	SS	S	R	TS	STS
9.	Saya memmpunyai akhlak belajar tinggi berasal dari dalam diri sendiri tanpa dipengaruhi oleh orang lain	SS	S	R	TS	STS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

10	Saya mempunyai akhlak belajar tinggi dalam belajar karena mendapat pengaruh dari orang lain	SS	S	R	TS	STS
11	Saya sering membolos dan tidak masuk kelas ,karena guru mengajar kurang kreatif	SS	S	R	TS	STS
12	Ketika hati dan pikiranku merasa senang dan gembira saya bisa lebih asyik mengikuti proses pembelajaran	SS	S	R	TS	STS
13	Akhlak belajarku akan tumbuh ketika minatku terhadap materi pembelajaran PAI sangat tinggi	SS	S	R	TS	STS
14	Saya mempunyai akhlak yang tingi ketika saya mempunyai harapan kesuksesan yang sangat tinggi	SS	S	R	TS	STS
15	Jika hati dan pikiranku tidak tenang dan ada masalah dalam diriku, saya tidak mempunyai gairah untuk mengikuti proses pembelajaran	SS	S	R	TS	STS
16	Saya selalu bertanya dan aktif kepada guru, jika ada tema atau hal yang belum jelas untuk dipahami.	SS	S	R	TS	STS
17	Saya selalu menulis dan mencatat apa yang diterangkan oleh guru, agar semua keteranganya tidak lupa kelak dikemudian hari	SS	S	R	TS	STS
18	Dengan selalu tekun dan rajin belajar, saya ingin menjadi anak yang sukses dan behasil.	SS	S	R	TS	STS
19	Pujian dan nilai yang diberikan oleh bapak guru dapat menumbuhkan nilai- nilai akhlak dalam diriku	SS	S	R	TS	STS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

20	Guru selalu memberikan intensif kepada kami jika kami mendapat keberhasilan dalam melaksanakan tugas.	SS	S	R	TS	STS
21	Guru memberikan nilai -nilai akhlak melalui kata kata yang baik dan nasehat yang mulia	SS	S	R	TS	STS
22	Mendapat hadiah dari guru membuat saya lebih berakhlak mulia	SS	S	R	TS	STS
23	Motivasi berupa pujian lebih baik dari motivasi berupa hukuman	SS	S	R	TS	STS
24	Saya sangat senang dan tumbuh semangat belajarku,jika teman temanku disekolah selalu kompak	SS	S	R	TS	STS
25	Dirumah saya sealu dibimbing ibuku dalam mengerjakan tugas rumah (PR)	SS	S	R	TS	STS
26	Saya sangat senang dan merasa nyaman karena sekolahku sangat indah, bersih dan sarara prasarana	SS	S	R	TS	STS
27	Semua guru, pegawai di sekolahnku sangat ramah dan penh perhatian dengan saya, ketika saya membutuhkan sesuatu selalu dibantu dalam pengadaanya	SS	S	R	TS	STS
28	Guru sering mendekati saya dan mengarahkan saya ,ketika saya mulai malas dan enggan belajar dalam kelas	SS	S	R	TS	STS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ANGKET ROLE PLAYING

Nama Lengkap : .....
Jenis Kelamin : laki-laki / perempuan
Kelas : .....
Madrasah : .....

Assalamua'aikum Wr.wb

Berikut ini ada beberapa pernyataan tentang diri kalian sehari-hari. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti kemudian berikan jawaban kalian dengan memberikan tanda sialng (X) di kolom yang sudah disediakan.

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Sebelum berangkat sekolah saya sarapan pagi	SS	S	R	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Isilah kolom yang tersedia sesuai dengan diri kalian masing-masing. Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda dan tidak ada jawaban benar atau salah. Beberapa pernyataan tampak atau terlihat memiliki arti yang hampir sama. Hal ini tidak perlu di hiraukan. Kalian cukup menjawab sesuai dengan diri kalian. Apabila kalian sudah selesai menjawab periksalah dan pastikan tidak ada pernyataan yang terlewatkan.

Selamat mengerjakan!!!

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Metode *role playing* berarti mensugesti siswa dalam pembelajaran agar mendapat	SS	S	R	TS	STS
2.	Pendekatan *role playing* merupakan pendekatan yang mengatifkan siswa siswa dalam	SS	S	R	TS	STS
3.	Dengan pendekatan *role playing* saya lebih bisa berfikir dengan bersih dan jernih dalam	SS	S	R	TS	STS
4.	*role playing* merupakan bermain peran anta siswa dalam	SS	S	R	TS	STS
5.	Dengan pendekatan *role playing* saya bisa fokus dan penuh konsentrasi dalam	SS	S	R	TS	STS
6.	Dalam pembelajaran *role playing* , siswa mengalami kesadaran penuh dalam	SS	S	R	TS	STS
7.	Dalam pembelajaran *role playing* pikiran saya lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran,tidak males dan	SS	S	R	TS	STS
8.	Dalam pembelajaran *role playing* , saya merasa tegang dan tidak bergairah dalam	SS	S	R	TS	STS
9.	Guru dalam menerapkn *role playing* dapat mempersiapkn langkah -langkahnya denagn	SS	S	R	TS	STS
10.	Guru membayangkan dirinya menjadi sosok yang seusia	SS	S	R	TS	STS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

11.	Guru melakukan gerakan-gerakan dan tugas sesuai dengan kerangka *role playing*	SS	S	R	TS	STS
12.	Guru mengunakan kata kata positif sesuai dengan tema PAI yang disampaikan	SS	S	R	TS	STS
13.	Guru memberikan *reward* dan pujian kepada siswa yang berhasil dan sukses	SS	S	R	TS	STS
14.	Guru memberikan *panishment* dan hukuman kepada siswa yang belum berhasil, namun	SS	S	R	TS	STS
15.	Guru dalam menerapkan *role playing* secara utuh dari awal samapai akhir denagn penuh	SS	S	R	TS	STS
16.	Saya senang guru dalam menerapkan pendekatan *role playing* menggunakan kata-kata semangat-motivatif	SS	S	R	TS	STS
17.	Guru tidak pernah menggunakan kata –kata kasar	SS	S	R	TS	STS
18.	Dalam proses *role playing* guru mengeluarkan kata-kata yang merendahkan siswa.	SS	S	R	TS	STS
19.	Guru sering marah dengan kata-kata kasar dalam meerapkan pendekatan *role*	SS	S	R	TS	STS
20.	Dalam pendekatan *role playing* , yang keluar dari ucapan guru adalah kata kata,	SS	S	R	TS	STS
21.	Guru memberikan *panishment* kepada siswa yang belum berhasil, namun tidak boleh	SS	S	R	TS	STS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

22.	Dengan *role playing* , pembelajaran kelompok ,berganti peran dapat terlaksana	SS	S	R	TS	STS
23.	Dengan *role playing* Pembelajaran dapat menarik perhatian siswa melalui	SS	S	R	TS	STS
24.	Dengan *role playing* guru mampu mengelola emosinya.Sehingga guru meniadi tenang dan yakin	SS	S	R	TS	STS
25.	Dengan *role playing*, suasana pembelajaran rileks dan menyenangkan, hal ini membuat siswa merasa senang dan bersemangat ketika	SS	S	R	TS	STS
26.	Dengan *role playing* , guru dapat membuat para siswa menjadi kreatif	SS	S	R	TS	STS
27.	Dengan *role playing* suasana pembelajaran rileks dan menyenangkan, pososi bisa	SS	S	R	TS	STS
28.	Dengan *role playing* , ketika semua siswa dalam kondisi gembira, semua urat saraf lentur dan siap untuk berkreasi dan memainkan peran denagn baik	SS	S	R	TS	STS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DATA SISWA KELAS 4,5,6 SDN BALECATUR 2

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	
		L	P
1	ALVERYNA RAMADHANI		P
2	ANDHARA TAMA H.		P
3	ARJUNA DIKA MAULANA	L	
4	CESSA ORIZA AL AZKA		P
5	FARAH FAIZATUL ALIFAH		P
6	FATHIYA AULIA NISA		P
7	HAFIZH ARI PRATAMA	L	
8	HENI WIDIANINGSIH		P
9	HERU ENDRO JATMIKO	L	
10	KHALISAH JAZMINE		P
11	MUH. DZAKKA WIBOWO	L	
12	MUH. HASBI EKANUR P.	L	
13	NABILA KHOIRUNNISA		P
14	NADHIEN PRAMUDHITA		P
15	RACHEAL SALSABILA A.		P
16	RAFIQ ARKA FATTAH	L	
17	SYAHDAN GEO ALFANO	L	
18	ZAHIRA ALIFA AL AWALIN		P
19	AFGAN CAHYO SAPUTRA	L	
20	AYUDIA INARA F		P
21	CHANDRA PRATAMA	L	
22	DHARA EKA RAEESA A		P
23	DHAVA RIZKY ADITYA	L	
24	EUIS LINA SANTI		P

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

25	FARO BRYAN KURNIA	L	
26	IBHANEZA LANOVA P		P
29	KIASAFINA PUTRI NABILA		P
30	MAHABBAH RAYA RABBANI	L	
31	NUGRAHANY ASFAR AZIZAH	L	
32	RAIHANDRA NABIL ARIF S	L	
33	RAYYANDRA NABIL ARIF S	L	
34	REA GUSTI GALUH		P
35 36	RETNO INDRIANI		P
37	RIZKY ARIANSYAH	L	
38	TASA NUR HIDAYAH		P
39	ALMIRA DANIAN TAMA		P
40	ANGGORO TRI NUGROHO	L	
41	ANINDHITA BRAMA SIWI		P
42	AZIZAH ZALFA OKTAVIA		P
43	BAGUS ARGA SAPUTRA	L	
44	EARLY PATRICIA		P
45	ELFIA MEYLANINGSIH		P
46	GARIN RISKI ANANTA	L	
47	GISELA SHAFA DERA S		P
48	MUHAMMAD ASYAM A	L	
49	NARESWARI BUANA K		P
50	NAZUAN SUPRIYANTO	L	
51	NIKEN TRI M		P
52	NOVANDI DIMAR P	L	
53	OGSA RAMDHAN YUSPAR	L	
54	RAFIF HASAN NUR R	L	
55	RAVIKA NOVITASARI		P
56	SEPTANIA SANI R		P
57	WIDITA TARUNI PUTRI		P
58	ZAHRAH AZKA Z		P

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

59	JIHAN ALIKA PUTRI		P
60	PUTRI NABILA		P

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

L A M P I R A N III

- **HASIL UJI VALIDITAS MELALUI SPSS VERSI**
- **HASIL UJI RELIABILITAS**
- **HASIL UJI PAIRED T TEST**

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LAMPIRAN VALIDITAS PRETEST

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PRE1	81.30	65.773	.580	.899
PRE2	81.50	64.424	.648	.897
PRE3	81.20	66.739	.613	.898
PRE4	81.32	67.949	.494	.901
PRE5	81.50	66.932	.577	.899
PRE6	81.18	68.729	.347	.905
PRE7	81.18	66.898	.548	.900
PRE8	81.03	69.151	.402	.903
PRE9	81.35	64.062	.768	.893
PRE10	81.18	68.491	.444	.902
PRE11	81.05	69.981	.324	.905
PRE12	81.17	67.836	.430	.903
PRE13	81.38	64.240	.745	.894
PRE14	81.38	64.376	.759	.894
PRE15	81.17	67.023	.663	.897
PRE16	81.25	64.631	.699	.895
PRE17	81.05	67.235	.540	.900
PRE18	80.97	69.050	.432	.902
PRE19	81.12	68.105	.449	.902
PRE20	81.22	69.257	.322	.906

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LAMPIRAN RELIABILITAS PRETEST

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	20

LAMPIRAN VALIDITAS POST TEST

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
POST1	80.53	59.338	.365	.881
POST2	80.65	58.130	.396	.881
POST3	80.88	55.325	.671	.872
POST4	80.97	56.134	.599	.874
POST5	80.65	58.977	.440	.879
POST6	80.73	56.640	.530	.876
POST7	80.53	58.321	.430	.880
POST8	80.45	59.777	.336	.882
POST9	80.60	56.244	.620	.874
POST10	80.70	56.756	.529	.876
POST11	80.80	56.061	.549	.876
POST12	80.88	56.410	.569	.875
POST13	81.02	59.406	.305	.884
POST14	81.05	58.523	.403	.880
POST15	80.88	55.291	.675	.871
POST16	80.48	59.237	.393	.881
POST17	80.65	57.791	.575	.876
POST18	80.48	59.508	.385	.881
POST19	80.88	55.223	.619	.873
POST20	80.85	58.435	.402	.881

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LAMPIRAN RELIABILITAS POST TEST

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	20

Pengaruh pembelajaran bermain peran (Role Playing) terhadap perkembangan akhlak siswa di SD negeri Balecatur 2

ORIGINALITY REPORT

19%	14%	2%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	12%
2	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	3%
3	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	2%
4	rangerwhite09-artikel.blogspot.com Internet Source	2%

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 2%
Exclude bibliography	On		

Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU AGAMA ISLAM
Website : master.ilamic.uii.ac.id
Email: mia@uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
No: 11/Perpus/IAIPM/VIII/2022

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Parwanti
Nomor Induk Mahasiswa	: 19913047
Konsentrasi	: Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing	: Dr. Junanah, MIS
Fakultas/Prodi	: Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII
Judul Tesis	:

PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAK SISWA DI SD NEGERI BALECATUR 2

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalaui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (similarity) besar 19 % (sembilan belas persen).

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 2 Agustus 2022
Kaprodi MIAI

Dr. Junanah, MIS

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Daftar Riwayat Hidup



A. DATA PRIBADI

Nama	: Parwanti
Tempat/Tanggal lahir	: Sleman, 19 Februari 1976
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: WNI
Jenis Kelamin	: Perempuan
Status	: Menikah
Pekerjaan	: ASN Kemenag Kab. Sleman
Alamat	: Bedog RT 006 RW 025, Trihanggo, Sleman
	: D.I. Yogyakarta 55291
No HP/WA	: 087729438306
E-mail	: wantiparwanti19@gmail.com

B. DATA PENDIDIKAN FORMAL

1. SD/MI	: SDN Baturan 1, Sleman, Lulus tahun 1988
2. SLTP	: MTsN Yogyakarta, Lulus tahun 1993
3. SLTA	: MAN 3 Yogyakarta, Lulus tahun 1995
4. D2	: IAIN Sunan Kalijaga, Lulus tahun 2001
5. STRATA 1	: UCY Yogyakarta, Lulus tahun, 2012
6. STRATA 2 (kandidat)	: UII Yogyakarta, Magister Studi Islam,
	: ujian tesis 2022

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. KKG PAI KECAMATAN	: sebagai sekretaris tahun 2016 s/d sekarang

D. DATA KELUARGA

Nama suami	: Heru Widada
Jumlah anak	: 2 Orang putra
Nama anak	: 1. Muhammad Toha Saputra
	: 2. Putra Priambada

E. MOTTO : " Karena sesungguhnya bersama setiap
: kesulitan ada kemudahan

Yogyakarta, 05 Agustus 2022

Parwanti

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA