

**UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MEMBIASAKAN  
PERILAKU TERPUJI DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 9 KECAMATAN  
GELUMBANG KABUPATEN  
MUARA ENIM**



***SKRIPSI***

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan  
Islam (S.Pd.I) pada Program Kualifikasi Fakultas Tarbiyah UIN Raden Fatah  
Palembang**

**Oleh:**

**YASMIN  
NIM : 13.030.24**

**FAKULTAS TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2015**

Hal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth.  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah  
UIN Raden Fatah Palembang  
di-  
Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melalui proses arahan dan bimbingan serta perbaikan-perbaikan, maka skripsi berjudul: **"UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MEMBIASAKAN PERILAKU TERPUJI DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 9 KECAMATAN GELUMBANG KABUPATEN MUARA ENIM"**. Yang ditulis oleh saudara **YASMIN (NIM. 13.030.24)** dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah UIN Raden Fatah Palembang.  
Demikianlah terima kasih, Wassalam.

Pembimbing I

Dra. Hj.Rusmaini, M.Pd.I  
NIP. 195703201985022002

Palembang, Juni 2015  
Pembimbing II

Yuniar, M.Pd.I  
NIP. 198003182007102002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN SKRIPSI**

Skripsi berjudul : **UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
MEMBIASAKAN PERILAKU TERPUJI DENGAN  
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 9  
KECAMATAN GELUMBANG KABUPATEN MUARA  
ENIM.**

Nama : **YASMIN**  
NIM : 13.03024  
Program Studi : Kualifikasi GPAI

Telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah:

Ketua :  
NIP : (.....)

Sekretaris :  
NIP : (.....)

Penguji I :  
NIP : (.....)

Penguji II :  
NIP : (.....)

Diuji di Palembang pada tanggal.....

Waktu :  
Hasil :  
Predikat :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Fatah Palembang

**Prof. Dr. Kasinyo Harto, M.Ag**  
NIP. 197109111997031004

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

***“YAKIN USAHA SAMPAI”***

Ku Persembahkan kepada :

Ibunda mertua Siti Maryam

Istri tercinta Asmawat

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT Tuhan pencipta dan pemelihara semesta alam, karena berkat rahmat dan ridha-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Strata 1.

Shalawat dan salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat-sahabatnya dan para pengikutnya yang setia hingga hari Pembalasan.

Skripsi ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 9 Gelumbang Kabupaten Muara Enim dengan judul ” **UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MEMBIASAKAN PERILAKU TERPUJI DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 9 KECAMATAN GELUMBANG KABUPATEN MUARA ENIM**”. Dalam penulisan dan penyusunannya penulis banyak mendapatkan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. DR. Aflatun Muchtar. MA., selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Bapak Prof. Dr. Kasinyo Harto. M.Ag., selaku Dekan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
3. Ibu Dra. Hj.Rusmaini, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu dan memberi arahan kepada penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Yuniar, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberi dorongan kepada penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dencik, S.Pd.SD., selaku kepala SD Negeri 9 Gelumbang kecamatan Gelumbang Kabupaten Muara Enim.
6. Rekan-rekan kerja penulis yang selalu mendukung dan telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah jualah kita kembali segala urusan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat menambah khazanah bagi ilmu pengetahuan kita. Amin.

Palembang, Juni 2015  
Wassalam

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Halaman Judul .....	i
Pengantar Skripsi .....	ii
Persetujuan Tim Penguji Ujian Skripsi.....	iii
Halaman Motto .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Tabel .....	ix
ABSTRAK.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Kegunaan Penelitian .....	10
D. Kerangka Teori .....	11
E. Kajian Pustaka .....	21
F. Metodologi Penelitian.....	22
G. Sistematika Pembahasan.....	27
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>28</b>
1. Hakikat Pembelajaran Metode bermain peran.....	28
2. Perilaku terpuji.....	45
<b>BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>	<b>62</b>
A.Latar belakang berdirinya SDN 9 Gelumbang.....	62
B. Letak Geografis.....	63
C. Visi dan Misi.....	64
D. Keadaan siswa.....	64
E. Keadaan Guru dan Karyawan.....	65
F. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	66
G. Struktur Organisasi Sekolah.....	68
H. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	69
I. Kurikulum dan Silabus .....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Data Hasil Penelitian.....	70
Prasiklus.....	70
Siklus I.....	72
Siklus II .....	82
B. Pembahasan Penelitian.....	90

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>HALAMAN</b>
<b>Bab III</b>	
Tabel 1. Daftar Nama Kepala Sekolah .....	62
Tabel 2. Keadaan siswa di SDN 9 Gelumbang .....	65
Tabel 3. Keadaan guru dan karyawan .....	66
Tabel 4. Data inventaris .....	67
Tabel 5. Struktur Pengurus PRAMUKA .....	69
<b>Bab IV</b>	
Tabel 1. Hasil observasi pra siklus.. .....	70
Tabel 2. Presentase pra siklus.....	72
Tabel 3. Hasil observasi siklus I.....	74
Tabel 4. Prosentase Siklus I.....	76
Tabel 5. Skor Siklus I .....	77
Tabel 6. Kategori Siklus I.....	78
Tabel 7. Hasil observasi Siklus II .....	84
Tabel 8. Prosentase Siklus II.....	85
Tabel 9. Skor Siklus II.....	86
Tabel 10. Kategori Siklus II.....	88
Tabel 11. Prosentase .....	89
Tabel 12. Perbandingan prosentase.....	90
Tabel 13. Perbandingan kategori.....	91

## ABSTRAK

Pembelajaran PAI yang selama ini disampaikan dengan menggunakan metode Ceramah, belajar kelompok saja ternyata belum sepenuhnya dapat membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras dan penyayang yang maksimal terhadap materi tersebut.

Berangkat dari kenyataan ini, maka penulis ingin melakukan perbaikan yang dalam hal ini mengganti Metode Ceramah dengan Metode bermain sehingga dapat membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras dan penyayang pada siswa. Penelitian ini di lakukan dengan pendekatan tindakan kelas atau disebut Penelitian Kelas (PTK).

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 9 Gelumbang, kecamatan Gelumbang, Kabupaten Muara Enim Tahun ajaran 2014/2015. Sesuai dengan ketentuan dalam penulisan penelitian adalah siswa, kelas dan mata pelajaran yang memang diampu oleh guru yang bersangkutan. Siswa yang dijadikan objek penelitian adalah sebanyak 21 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah mata pelajaran PAI Sekolah Dasar, karena penulis memang merupakan guru mata pelajaran PAI di Sekolah dasar, dalam penerapan Metode bermain peran ini bertujuan untuk membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras dan penyayang pada siswa kelas III SD Negeri 9 Gelumbang, kecamatan Gelumbang, Kabupaten Muara Enim. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Mei semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan melalui dua siklus.

Dari hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan metode bermain peran dapat membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras, dan penyayang pada siswa-siswi Sekolah Dasar, terutama pada siswa kelas III SD Negeri 9 Gelumbang, kecamatan Gelumbang, Kabupaten Muara Enim. Penggunaan metode bermain peran terbukti mampu membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras, dan penyayang siswa-siswi kelas III SD Negeri 9 Gelumbang. Semakin besar persentase hasil observasi rata-rata siswa di lihat dari dua siklus dalam penelitian selalu menunjukkan adanya perubahan sikap siswa dalam membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras, dan penyayang.

**UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MEMBIASAKAN PERILAKU  
TERPUJI DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 9 KECAMATAN  
GELUMBANG KABUPATEN  
MUARA ENIM**



***SKRIPSI***

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana  
Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Kualifikasi Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang**

**Oleh  
YASMIN  
NIM : 13.030.24**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2016**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Upaya pembentukan perilaku terpuji pada siswa yang dilakukan guru hendaknya berpijak kepada suri tauladan Rasulullah saw. Pendidikan akhlak siswa sangatlah penting karena dengan akhlak hidup manusia selalu teratur, sehingga akan menjadi hubungan dengan Allah SWT dan dengan makhluk selalu terpelihara dengan baik. Begitu penting pendidikan akhlak harus diberikan kepada manusia semenjak dini, akhlak seorang siswa tidak akan berimbang dengan begitu saja tanpa adanya pembinaan dari orang tua dan guru.<sup>1</sup>

Jalaluddin, mengklasifikasikan akhlak, yaitu akhlak mahmudah dan akhlak mazmumah. Untuk mencapai akhlak yang sempurna haruslah dalam cakupan pendidikan agama, rohani, jasmani secara utuh dan terpadu.<sup>2</sup> Jadi dimensi akhlak menjadi suatu keharusan untuk dicermati, karena secara rasional sebuah pelaksanaan pendidikan tanpa didasarkan pada nilai-nilai di dalamnya.

Pendidikan agama di sekolah merupakan tanggung jawab guru agama, apabila guru agama di sekolah dasar mampu membina sikap positif terhadap agama dan berhasil membentuk akhlak siswa maka siswa

---

<sup>1</sup> Bakir Yusuf Barmawi, *Pembinaan Kehidupan Beragama Pada Anak*, (Yogyakarta: Bimas, 1993), hal. 41

<sup>2</sup> Jalaluddin dan Usman Sid, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Rajawali Press, 1994), hal. 25

akan mempunyai pegangan atau bekal dalam menghadapi berbagai macam guncangan yang biasa terjadi pada siswa. Oleh karena itu peran guru agama sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas. Dengan menelaah kalimat di atas maka sosok seorang guru agama harus siap sedia mengontrol siswa kapan dan dimana saja.<sup>3</sup>

Untuk menjadi orang yang diteladani guru agama harus memiliki kepribadian dan akhlak yang mulia. Semua orang jika mempunyai akhlak yang baik, maka dunia ini tentunya akan terasa aman dan damai, karena terwujud dan termanifestasi dari orang-orang yang mempunyai akhlak mulia. Segala aspek tingkah laku yang dilakukan berdasarkan akhlak yang terpuji.<sup>4</sup>

Setiap guru agama harus menyadari bahwa segala sesuatu pada dirinya akan merupakan unsur pembinaan bagi siswa. Disamping pendidikan dan pengajaran yang dilaksanakan dengan sengaja oleh guru agama dalam pembinaan siswa, juga sangat penting dan menentukan kepribadian, sikap dan cara hidup itu sendiri bahkan cara berpakaian, cara bergaul, berbicara dan menghadapi setiap masalah yang secara langsung tidak tampak berhubungan dengan pengajaran, namun dalam pendidikan atau pembinaan pribadi si siswa hal itu sangat berpengaruh.<sup>5</sup>

Tujuan sekolah akan dapat tercapai jika semua guru agama yang mengajar mempunyai kepribadian yang sejalan dengan tujuan sekolah.

---

<sup>3</sup> Abdurrahmansyah, *Khazanah Pendidikan Islam*, (Yogyakarta; Global, 2004), hal. 188

<sup>4</sup> Zakiah Daradjat, *Kepribadian Guru*, (Jakarta; Bulan Bintang, 1980). Hal. 10

<sup>5</sup> *Ibid.*, hal. 11

Dengan itu, maka setiap guru agama hendaknya mempunyai kepribadian yang akan dicontoh dan diteladani oleh siswa.

Oleh karena itulah, pembinaan akhlak harus dapat mewarnai kepribadian anak, sehingga akhlak itu benar-benar menjadi bagian dari kehidupan yang berfungsi sebagai pengendali hidup mereka sekarang, esok dan yang akan datang. Sehingga jelas bahwa dengan pembinaan dan bimbingan serta pemberian bekal pendidikan akhlak yang cukup kepada seluruh kehidupan anak, akan berdampak kepada kehidupan anak terutama kehidupan sosial keagamaan. Sehingga di setiap sikap, ucapan dan tindakan serta perilakunya sehari-hari akan selalu berpijak kepada ajaran Islam. Oleh karena itu bekal pendidikan bagi anak sangat penting yaitu sebagai tindakan untuk mengantisipasi dan menyikapi pengaruh kemajuan zaman.

Keberadaan guru agama sangat penting tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa tetapi membina akhlak siswa juga menjadi perhatian guru agama. Adapun peranan guru agama meliputi: membiasakan budaya salam di dalam pergaulan antara siswa dan guru, membiasakan siswa untuk berdoa sebelum memulai suatu pekerjaan sehingga apa yang akan dipelajari akan mendapat ridho Allah, menumbuhkan rasa toleransi, menumbuhkan rasa sosial di dalam diri siswa dan menumbuhkan budaya bersih di dalam diri siswa baik itu menjaga kebersihan diri maupun kebersihan lingkungan.

Guru yang kreatif senantiasa mencari metode-metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah

satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Melalui bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyasa, 2013: 112).

Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui metode ini peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial. Terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Metode bermain peran memiliki banyak Keunggulan, ada beberapa keunggulan dengan menggunakan metode bermain peran, di antaranya adalah:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

Ketrampilan sosial yang diberikan pada anak bukan pengajaran dan pemberian pengertian yang muluk-muluk, karena keterbatasan kemampuan dan kesanggupan anak dalam perbendaharaan bahasa atau kata-kata.

Pendidikan agama pada anak lebih bersifat teladan atau peragaan hidup secara riil, dan belajar dengan cara meniru-niru, menyesuaikan dan mengintegrasikan diri dalam suatu suasana.<sup>6</sup> Disamping pembelajaran harus memberikan kesan senang pada diri anak. Penekanan pada aspek permainan juga perlu diperhatikan oleh pendidik, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain.

---

<sup>6</sup> Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2003), Cet.1, Hal. 294

Sesuai dengan fitrah anak yang suka meniru dan lebih cenderung pada dunia permainan, maka guru bisa mengelaborasi potensi anak ini dalam suatu metode pembelajaran. Dalam proses pendidikan, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan karena ia menjadi sarana yang memberikan makna pada materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami atau diserap oleh manusia didik menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap tingkah lakunya.<sup>7</sup>

Salah satu metode yang dapat diterapkan pada pendidikan anak usia dini adalah metode bermain peran. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa dunia anak adalah dunia yang identik dengan permainan. Sehingga ketika menyadari hal tersebut, seorang guru dapat menjadikan permainan tidak hanya sekedar menjadi alat yang bersifat menghibur, melainkan dapat pula dijadikan sebagai alat mendidik yang paling tepat bagi anak-anak. Begitu pula dalam menanamkan akhlak atau perilaku sosial, anak membutuhkan pendidikan yang memberi kesan indah, gembira, senang dalam jiwa mereka. Kesan yang indah dan menggembirakan dalam pengembangan akhlak perilaku sosial demikian itu akan membentuk akhlak yang baik. Sifat alamiah anak yang suka bermain tersebut dapat diarahkan kepada hal-hal positif termasuk mengembangkan akhlak perilaku sosial.

Penulis mengamati bahwa proses KBM yang terjadi di kelas terkesan tidak efektif, anak-anak lebih memilih untuk bermain sendiri daripada

---

<sup>7</sup> M Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam (Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner)*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2000), Hal.197.

mendengar dan mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Motivasi siswa rendah yang terlihat dari kurang berminatnya siswa belajar di kelas. Penulis merasa perlu untuk mencari metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memicu siswa untuk berprestasi dalam pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Kecamatan 9 Gelumbang: 1) Masih ada siswa yang datang terlambat, 2) Masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, 3) Masih ada siswa yang ribut di dalam kelas pada jam istirahat atau tidak ada guru, 5) Masih ada siswa yang tidak mau membantu teman yang tertimpa musibah.

Adapun materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam aspek Aqidah Akhlak siswa kelas III SDN Kecamatan 9 Gelumbang adalah perilaku terpuji seperti setia kawan, perilaku kerja keras, penyayang terhadap binatang dan penyayang terhadap lingkungan.

Penulis menemukan permasalahan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Masalah tersebut adalah rendahnya keinginan untuk membiasakan perilaku terpuji dalam materi Aqidah Akhlak siswa kelas III dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari 21 orang siswa di kelas III, tercatat baru 4 siswa atau sekitar 19% yang memahami tentang perilaku terpuji dan mau membiasakan perilaku terpuji. Sedangkan sisanya (80%) sekitar 17 siswa yang masih belum memiliki kompetensi yang diharapkan mengenai perilaku terpuji seperti kurang setia kawan, belum memiliki perilaku kerja keras, penyayang terhadap binatang, penyayang terhadap lingkungan.

Perilaku setia kawan yang masih rendah terlihat pada saat siswa yang bersikap tidak peduli jika temannya sedang kesulitan dan tidak membantu ketika membutuhkan pertolongan maupun musibah. Sebagian besar siswa terlihat enggan jika diminta santunan untuk teman lain yang lagi musibah. Dalam proses pembelajaran, tingkat kerja keras belum nampak terlihat dari kurang bersungguh-sungguh dalam belajar, tugas Pekerjaan Rumah (PR) yang tidak dikerjakan oleh siswa juga masih tinggi dan masih banyak yang hanya menyontek PR dari kawan ketika mau dikumpulkan oleh guru. Siswa juga masih banyak yang belum mengetahui cara menyayangi binatang dan menyayangi lingkungan. Siswa masih kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan, membuang sampah sembarangan, tidak mau mengadakan penghijauan di sekolah. Masih kurangnya pembiasaan perilaku terpuji pada siswa kelas III SDN 9 Kecamatan Gelumbang tersebut terjadi salah satunya karena proses KBM di kelas yang menggunakan metode yang kurang tepat.

Dalam proses pengembangan perilaku sosial anak, guru memiliki peran vital, kaitannya dengan pemilihan metode yang tepat. Sebaik apapun metode itu, jika guru tidak memiliki keahlian untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran, maka tidak akan berguna. Disamping itu, guru juga harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menerapkan suatu metode supaya tidak terkesan monoton. Begitu juga dengan metode bermain, seorang guru harus dapat mengimplementasikan metode bermain peran dengan tepat supaya anak dapat berperilaku yang baik.

Sebagian besar siswa terlihat enggan jika diminta santunan untuk teman lain yang lagi musibah. Dalam proses pembelajaran, tingkat kerja

keras belum nampak terlihat dari kurang bersungguh-sungguh dalam belajar, tugas Pekerjaan Rumah (PR) yang tidak dikerjakan oleh siswa juga masih tinggi dan masih banyak yang hanya menyontek PR dari kawan ketika mau dikumpulkan oleh guru. Siswa juga masih banyak yang belum mengetahui cara menyayangi binatang dan menyayangi lingkungan. Siswa masih kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan, membuang sampah sembarangan, tidak mau mengadakan penghijauan di sekolah.

Untuk membiasakan perilaku terpuji pada siswa maka guru menggunakan metode bermain peran. Diharapkan dengan menggunakan metode bermain peran ini mampu membiasakan berperilaku terpuji pada orang lain.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah metode bermain peran dapat membiasakan perilaku terpuji pada siswa kelas III SDN 9 kecamatan Gelumbang?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk melihat bahwa melalui metode bermain peran dapat membiasakan perilaku terpuji pada siswa kelas III SDN 9 kecamatan Gelumbang.

### 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini, yaitu:

#### a) Bagi Siswa

Membentuk perilaku terpuji pada siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### b) Bagi Guru

Dalam penyampaian materi tidak bersifat menonton dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

#### c) Bagi Sekolah

Sebagai sumbangsih khazanah ilmu pengetahuan dan penelitian berikut.

## D. Kerangka Teori

### 1. Perilaku Terpuji

Kata perilaku berarti perbuatan, kelakuan, cara menjalankan atau berbuat.<sup>8</sup> Dalam hal ini yang dimaksud dengan perilaku adalah tingkah laku atau perbuatan individu sehari-hari. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua mengartikan perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (tingkah laku), baik berupa ucapan maupun perbuatan.<sup>9</sup> Dan menurut Abdul Azis Ahyadi memberikan pengertian perilaku merupakan pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan yang dapat diatur, dihitung dan dipelajari melalui alat dan metode ilmiah secara obyektif.<sup>10</sup>

Dari pengertian diatas, dapat dilihat bahwa perilaku seseorang dapat dilihat dari perbuatannya. Karena perilaku seseorang merupakan manifestasi dalam bentuk perbuatan. Sebagaimana perilaku sendiri merupakan sesuatu yang dipelajari dan menentukan bagaimana individu itu bereaksi dengan lingkungannya, dipelajari melalui peniruan dan melalui contoh-contoh.

Disamping itu menurut Jalaluddin, perilaku merupakan perolehan dari bukan bawaan. Ia dibentuk melalui pengalaman langsung yang terjadi dalam hubungannya dengan unsur-unsur lingkungan materi dan sosial dalam keluarga dan sekolah.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Muhammad daut Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1998), Hal.210

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai pustaka, 1991), hal. 755

<sup>10</sup> Abdul Azis ahyadi, *Psikologi Agama*, (Bandung, sinar Baru, 1987), hal. 35

<sup>11</sup> Jalaluddin dan Ramayulis, *Pengantar Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta, Kalam Mulia, 1992). Hal.132

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku ialah pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan, sikap seseorang yang dimanifestasikan dalam perbuatan, cara, reaksi, respon manusia atau makhluk hidup terhadap lingkungannya, dan sikap mempunyai pendorong, tujuan objektif. Objektif yang muncul dari diri manusia sendiri yang dirangsang dari rangsangan dari luar dan dalam.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perilaku seseorang yang mempunyai motivasi dan tujuan tertentu yang dirangsang oleh rangsangan-rangsangan dari luar dan dalam.

Menurut Zakiah Daradjat, perilaku siswa akan terbentuk melalui latihan-latihan keagamaan yang menyangkut ibadah seperti: Sholat, do'a, membaca Al-Qur'an (menghafalkan ayat atau surat-surat pendek), sholat berjamaah dibiasakan sejak kecil sehingga akan tumbuh rasa senang melaksanakan ibadah.<sup>12</sup> Kebiasaan-kebiasaan dalam melakukan hal di atas, sangat berpengaruh terhadap kepribadian, terutama sikap siswa dikemudian hari. Oleh karena itu, latihan-latihan keagamaan yang diberikan kepada siswa hendaknya diberikan guru di sekolah.

Begitu pula dalam bentuk akhlakul karimah, seperti: siswa dilatih untuk selalu membantu teman yang memerlukan bantuan, ketika melihat orang miskin siswa diminta memberikan sebagian uang jajannya, ketika bertemu guru siswa diminta memberkan salam, ketika ada masalah dengan dirinya siswa diminta berkata jujur, dan siswa dibiasakan tidak sombong dalam berteman dan bergaul.

---

<sup>12</sup> Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta Bumi Aksara, 1975), hal. 45

Akhlak yang baik bagi manusia terhadap Allah merupakan penghambat secara total kepada-Nya. Sedangkan akhlak yang baik bagi manusia terhadap sesama manusia yang lainnya pada dasarnya bertolak pada keluhuran budi dalam menempatkan diri orang lain pada posisi yang paling tepat. Sehingga al-akhlak karimah yang kita alamatkan terhadap sesama manusia semata-mata didasari oleh al-akhlak karimah yang dipersembahkan manusia itu sendiri kepada Allah SWT.

Adapun ciri prilaku yang terpuji pada orang lain, yang baik meliputi:

- a. Setia kawan artinya perasaan bersatu, sependapat dan sekepentingan atau perasaan seseorang yang bersumber dari cinta kepada kehidupan bersama atau sesama teman sehingga diwujudkan dengan amal nyata berupa pengorbanan dan kesediaan menjaga, membela, membantu, maupun melindungi terhadap kehidupan bersama.
- b. Kerja Keras berarti berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil yang maksimal, atau melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh untuk mencapai sesuatu yang diinginkan atau dicita-citakan. Kerja keras dapat dilakukan dalam segala hal, mungkin dalam belajar, mencari rezeki, berkreasi, membantu orang lain, atau kegiatan yang lain.
- c. Penyayang berarti mengasihi sesama manusia tanpa membedakan kaya, miskin, suku, bangsa. Mengasihi makhluk hidup yang lain

seperti hewan dengan merawat dan memberi makan. Mengasihi lingkungan dengan tidak merusak dan melestarikannya.<sup>13</sup>

Pembentukan perilaku terpuji pada orang lain, pada dasarnya merupakan upaya untuk menanamkan nilai-nilai keislaman kepada anak.

## **2. Metode Bermain Peran**

Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa model bermain peran adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran Bermain peran memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”. Selain itu, Bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2000).

Adapun Uno (2008: 25) menyatakan bahwa Model pembelajaran bermain peran adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi

---

<sup>13</sup>Ahmad Isa Asyur, *Berbakti Kepada Ibu Bapak*, (Jakarta. Gema Insani Press, 1998). Hal. 13

bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

a. Langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran

Menurut Suherman (2009: 7) bahwa sintak dari metode Bermain peran adalah:

- 1) Guru menyiapkan skenario pembelajaran
- 2) Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut
- 3) Pembentukan kelompok murid
- 4) Penyampaian kompetensi
- 5) Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya
- 6) Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon.
- 7) Presentasi hasil kelompok
- 8) Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Selanjutnya menurut Uno (2008: 26) bahwa: Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) persiapan/pemanasan, (2) memilih

partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

#### 1) Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi murid atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat murid berpikir tentang hal tersebut.

#### 2) Memilih pemain (partisipan)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkannya.

#### 3) Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

#### 4) Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

#### 5) Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak murid 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.

#### 6) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada murid yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

#### 7) Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, murid dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

#### 8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang murid memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

#### 9) Berbagi pengalaman dan diskusi

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

#### b. Manfaat model Bermain peran

Manfaat yang dapat diambil dari metode Bermain peran adalah:

Bermain peran dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari

Bermain peran melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Bermain peran dapat memberikan kepada murid kesenangan karena Bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby DePorter, 2000).

Metode bermain peran itu ada tiga yaitu pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela dipilih secara

bebas oleh pemain. Ketiga, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.<sup>14</sup>

Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan sesuatu kegiatan yang produktif, bekerjapun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja. Demikian juga anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering dianggap nyata, sungguh-sungguh dan menyerupai kehidupan sebenarnya.

Adapun manfaat bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain juga membantu anak dalam menjalani hubungan sosial. Dengan demikian anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain. Bermain peran dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi anak.<sup>15</sup>

Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan anak yang masih muda usianya, jadi anak yang muda usianya hanya mampu bermain dalam jangka waktu yang pendek. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan persyaratan terjadinya kegiatan bermain produktif.

Ada beberapa elemen dalam penerapan bermain peran, antara lain:

---

<sup>14</sup> Paul Henry Mussen, *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1988), hal. 149

<sup>15</sup> Mansur, *Pendidikan Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 153

- 1) Bermain peran dengan menirukan tokoh yang dijadikan objek materi
- 2) Presiten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun, sedikitnya selama sepuluh menit
- 3) Komunikasi verbal, pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak-anak yang bermain.
- 4) Bermain dengan melakukan imitasi, anak-anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
- 5) Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan dan menirukan seperti apa yang ada dalam tokoh tersebut.<sup>16</sup>

Dengan demikian bermain peran sangat penting dalam pengembangan kreativitas dan pertumbuhan intelektual anak serta ketrampilan sosial anak. Namun tidak semua anak memiliki pengalaman bermain peran. Oleh sebab itu para guru diharapkan membimbing anak didiknya dalam bermain peran.

## **E. Kajian Pustaka**

Penelusuran karya-karya ilmiah yang berkaitan dengan Upaya Guru Membiasakan Perilaku Terpuji Pada Orang Lain dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas III SDN 9 Kecamatan Gelumbang, belum penulis temukan. Namun dari beberapa karya ilmiah yang mendukung, yaitu:

---

<sup>16</sup> *Ibid.*,

*Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SDN 18 Sandai Ketapang.* PTK sarjana S1, ditulis oleh Rianto pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak tahun 2013. Hasil penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kemampuan berbicara siswa jika menggunakan metode bermain peran.

*Upaya Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Materi Membiasakan Akhlak Terpuji Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V di MI An Nur Deyangan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.* PTK Sarjana S1, di tulis oleh M. Muhaimin pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2011. Hasil penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa pada materi membiasakan akhlak terpuji dengan menggunakan metode bermain peran.

*Pembinaan Sikap Siswa melalui Aktivitas Rohis di SMA Negeri 1 Palembang.* PTK Sarjana S1, ditulis Bukroni pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Radeb Fatah Palembang tahun 2013. Hasil penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa pembinaan sikap siswa oleh guru agama melalui aktivitas rohis yang diselenggarakan setiap hari Jum'at. Materi yang disampaikan adalah belajar pengetahuan agama dan bersikap yang berhubungan dengan pembentukan perilaku bagi para siswa di sekolah dan bagaimana mereka menghormati para guru mereka.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat dipahami bahwa kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang ada sama-sama meneliti tentang sikap atau perilaku terpuji dan pada penggunaan metode bermain peran.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

#### **a. Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian di SDN 9 kecamatan Gelumbang, untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan kelas III berjumlah 21 orang siswa dengan rincian 6 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

#### **b. Instrumen Penelitian Tindakan Kelas**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan wawancara.

#### **c. Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan selama 3 minggu dimulai dari pengamatan dan di akhiri ketika melakukan tindakan.

### **2. Deskripsi Siklus Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Suharjono adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memaparkan gabungan dari kata, penelitian + Tindakan + Kelas sebagai berikut: penelitian adalah kegiatan mencermati objek, menggunakan aturan metodologi tertentu

untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian bentuk rangkaian siklus kegiatan. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.<sup>17</sup>

Definisi di atas, dapat ditarik pengertian bahwa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Tanggart, yang terdiri dari siklus yang satu ke siklus berikutnya, setiap siklus berikutnya, setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Ada empat kegiatan, yaitu:

- a. Perencanaan adalah merupakan tahap awal yang berupa kegiatan yang menentukan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi, yang meliputi:
  - 1) Analisis Kurikulum
  - 2) Membuat RPP
  - 3) Membuat lembar tes formatif
  - 4) Membuat lembar format observasi

---

<sup>17</sup> Suharjo, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru dalam Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara tahun 2007), hal. 58

5) Membuat lembar panduan wawancara

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap-tahap pelaksana tindakan di dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan tindakan. Pada tahap persiapan tindakan peneliti yang sekaligus sebagai guru menyiapkan silabus, RPP, instrumen, sumber belajar, dan media belajar yang digunakan untuk mendukung efektivitas pelaksanaan tindakan.
- 2) Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan tindakan sesuai rencana yang tersusun dalam RPP. Secara garis besar, tindakan yang dilaksanakan pada setiap siklus sesuai dengan yang tersusun dalam RPP.

c. Observasi adalah pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Guru mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi di dalam kelas agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

d. Refleksi adalah evaluasi terhadap jalannya proses pembelajaran dari awal sampai akhir, apakah suatu kegiatan sudah berjalan dengan baik atau belum, apakah hasil kegiatan sudah sesuai dengan yang ditargetkan apa belum. Jika evaluasi tersebut menyatakan kegiatan belum berhasil, maka kegiatan yang dilanjutkan dengan melakukan siklus II.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Jenis Data

Jenis data di dalam penelitian ini yaitu; 1) data kuantitatif berdasarkan hasil tes setelah mengikuti pembelajaran. 2) data kualitatif berdasarkan keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran.

#### b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, kepala sekolah dan dokumentasi

#### c. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data, meliputi; soal tes, formulir observasi, dan lembar pedoman wawancara.

### 4. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisa data yang ada, baik data yang diperoleh dari penulisan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu menggambarkan situasi dan kondisi pada sebuah lembaga pendidikan untuk tujuan penelitian, kemudian data-data terkumpul lalu dikaji dengan menggunakan metode tertentu deduktif induktif dalam mendapatkan kesimpulan statistik persentase dengan rumus:<sup>18</sup>

$$P = f/n \times 100 \%$$

*P = Persentase Penguasaan*  
*F = Jumlah skor yang diperoleh*  
*n = Jumlah skor keseluruhan*

---

<sup>18</sup> Nana sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 2001), Hal. 129

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

Bab Pertama, Pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teori, kajian pustaka, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, Landasan Teori yang berisikan; pengertian metode bermain peran, kelebihan dan kekurangan metode bermain peran, langkah-langkah metode bermain peran. Pengertian perilaku terpuji pada orang lain, dalil perilaku terpuji, upaya pembentukan perilaku terpuji, bentuk-bentuk perilaku terpuji pada orang lain.

Bab Ketiga, Setting wilayah Penelitian yang berisikan sejarah, letak geografis, keadaan guru, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana.

Bab keempat, hasil pelaksanaan penelitian dan pembahasan hasil penelitian di mulai dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II dan Pembahasan.

Bab kelima, kesimpulan dan Saran.

## **BAB II LANDASAN TEORITIS**

Dalam landasan teoritis ini akan dibahas beberapa hal, yang meliputi: hakikat pembelajaran metode bermain peran (*role playing*), dan perilaku terpuji.

### **1. Hakikat Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Menurut Seels and Richey metode pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa atau langkah-langkah dalam sebuah pembelajaran. Snelbecker mengemukakan metode pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran dengan memahami perbedaan karakteristik kemampuan siswa.

Menurut Muhibin Syah metode pembelajaran adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Semakin baik metode pembelajaran maka semakin efektif pula pencapaian tujuan. Sedangkan bermain peran, James Sully di dalam bukunya *Essay on Laughter* mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.<sup>19</sup>

Di dalam Johnson et al, dikemukakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan di dalam

---

<sup>19</sup>Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*,(Jakarta: PT. Grasindo. 2005), Cet. ketiga, h. 15

Oxford English Dictionary, tercantum 116 definisi tentang bermain. Salah satu contoh, ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Tetapi ahli lain membantah pendapat tersebut karena adakalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu.<sup>20</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al; Garvey; Rubin, Fein dan Vanderberg (dalam Johnson et al) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas dasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ngulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.
- 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*,

Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Karena itu bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.

- 5) Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Sebagai contoh pada anak T.K., menyusun balok disebut bermain bila dilakukan atas kehendak anak. Tetapi dikategorikan dalam bekerja, bila ditugaskan oleh guru. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar. Menurut hasil penelitian King pada anak kelas 5 S.D, kesenangan yang didapat (*pleasure*) lebih penting dibandingkan kebebasan untuk memilih sehingga pada usia di atas pra sekolah, *pleasure* menjadi parameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.
- 6) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Realitas<sup>9</sup> internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal, karena anak member 'makna' baru terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan objek yang sesungguhnya. Keadaan ini bisa kita simak saat anak bermain, tindakan-tindakan anak akan berbeda dengan perilakunya saat tidak sedang bermain. Misalnya anak pura-pura minum dari 'cangkir' yang

sebenarnya berwujud balok, atau menganggap kepingan gambar sebagai kue keju. Kualitas 'purapura' memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.<sup>21</sup>

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi batman atau ksatria baja hitam.<sup>22</sup> Kegiatan ini disebut *dramatic play* (bermain peran atau khayal). Bermain dramatik semacam ini membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan atau kegembiraannya, mewujudkan khayalannya, selain bekerja sama dan bergaul dengan anak-anak lainnya.<sup>23</sup>

Metode sosiodrama dan bermain peran dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Metode sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dan metode bermain peran pada dasarnya juga sama yakni siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah sosial /psikologis.

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu.

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 16-17

<sup>22</sup> *Ibid.*, h. 29

<sup>23</sup> *Ibid.*, h. 33

Metode bermain peran adalah proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Menurut Nana Sudjana bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala, mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. Metode bermain peran atau *role playing* sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran/pelatihan. Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.<sup>24</sup>

Situasi suatu masalah diperagakan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang

---

<sup>24</sup> Atwi Suparman, *Model-model Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: STIA-LAN Press, 1997), h. 91

masalah yang baru diperagakan tersebut.<sup>25</sup> Dalam bermain peran peserta meniru dan bertingkah laku menurut karakter, atau bagian-bagian yang dimiliki oleh pribadi, motivasi dan latar belakang yang berbeda dari diri mereka sendiri.<sup>26</sup>10

Sedangkan menurut Surachmad, "Bermain peran menekankan kenyataan dimana siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah hubungan sosial". Adam Blatner, M.D, menyebutkan: "*Role playing, a derivative of a sociodrama, is a methode for exploring the issues involved in complex social situations*". Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Role play rules are basically simple: role plays must be focused; the objectives must be clear and understood; instruction must be clear and understood; feedback needs to be spesific, relevant, achievable and given immediately.<sup>27</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran atau *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. Atau dengan kata lain bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar

---

<sup>25</sup> A. Suryadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar*, (Jakarta: Binacipta, 1997), h. 73

<sup>26</sup> *Role Playing*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Role-Playing>, Diakses (25 Maret 2015)

<sup>27</sup> Kiromin Baroroh, *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, <http://journal.uny.ac.id>, h, 150. Diakses (25 Maret 2015)

yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

Sejalan dengan itu, Roestiyah mengemukakan kebaikan-kebaikan atau keunggulan metode bermain peran, yakni, dimana dengan metode ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, hewan, atau benda mati maka siswa dapat menempatkan diri seperti yang sedang diperankannya. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih, akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup. Disamping itu penontonpun tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Syaiful Sagala kebaikan-kebaikan metode bermain peran (*role playing*) antara lain:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah. Jika seni peran mereka dibina dengan baik, kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dibina dengan baik agar mudah dipahami orang.
- 7) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

Sebagai salah satu metode pembelajaran dalam IPA, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Fannie R. Shaffel & George Shaffel dalam Abdul Aziz Wahab, metode bermain peran mempunyai berbagai fungsi namun fungsi utamanya adalah "*education for citizen*" dan "*group counseling*" yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Pengalaman belajar yang didapat dengan bermain peran (*role playing*) ini adalah siswa mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik dimana siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap dan nilai-nilai dengan cara memperagakan dan mendiskusikan berbagai peristiwa psikologis mengenai hubungan-hubungan antar sesama manusia dan alam sekitarnya.

Perasaan atau emosi dari mereka yang terlibat dalam suatu permasalahan dalam lingkungan dapat diekspresikan oleh siswa yang bermain peran.<sup>28</sup> Bermain peran (*role playing*) juga adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.

Esensi dari bermain peran (*role playing*) adalah keterlibatan pemain dan pengamat dalam situasi masalah yang nyata dan mendinginkan solusi yang diterima apa adanya ditimbulkan keterlibatannya. Metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pengetahuan yang akan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalamannya sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

Konflik kognitif tersebut terjadi saat interaksi antara konsepsi awal yang telah dimiliki siswa dengan fenomena baru yang tidak dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan/modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan, peristiwa ini akan terjadi secara berkelanjutan selama siswa menerima pengetahuan baru.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental, membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Titik tekannya

---

<sup>28</sup> Susilo, Herawati, dkk, *Kapita Selekta Pendidikan Biologi*, (Jakarta: UT Press, 2002), h. 239

adalah memfasilitasi siswa agar mampu mengorganisasi pengalaman mereka.

#### **b. Tujuan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Bermain peran (*role playing*) digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, disamping menemukan alternatif pemecahan masalah. Dengan perkataan lain, melalui bermain peran, siswa diharapkan mampu memahami dan menghayati berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>29</sup>

Bermain peran (*role playing*) adalah teknik yang berguna untuk berpikir tentang situasi yang sulit sebelum situasi itu terjadi. Oleh karena itu pelajar mempunyai persiapan respon yang bagus untuk setiap peristiwa berbeda yang dapat muncul.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Latihan bermain peran (*role playing*) memotivasi pelajar, mengembangkan kurikulum tradisional dan mengajarkan kemampuan kecakapan (*real-world*). Untuk memecahkan suatu masalah agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.

Dalam permainan bermain peran, konsep “menang” dan “kalah” tidak ada. Hal inilah yang menjadikan perbedaan mendasar bermain peran dari

---

<sup>29</sup> Atwi Suparman, Op.cit., h. 92

permainan pentas (*board games*), main kartu (*card games*), olahraga dan tipe permainan lainnya. Yang paling penting adalah bagaimana peserta didik bermain peran dalam permainan.

Tujuan pelajar sebagai pemain membantu membuat cerita dan menjadikannya menyenangkan. Simulasi bermain peran (*role playing*) merupakan eksperimen yang sangat kuat sebagai tantangan bagi pelajar, tidak hanya secara logika tapi juga emosional.

Tujuan bermain peran (*role playing*) adalah membuat menyenangkan, kreatif dan bersama-sama. Bermain peran (*role playing*) juga membantu pelajar mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Inilah yang merupakan tekanan utama dalam bermain peran yang membedakannya dari simulasi. Simulasi lebih menekankan pada pembentukan keterampilan, sedangkan pembentukan sikap dan nilai merupakan tujuan tambahan.<sup>30</sup>

### **c. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Kelebihan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah membentuk kesadaran, kepekaan sosial dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi terutama bahasa lisan. Dengan metode ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami, menghayati masalah-masalah yang diangkat. Penonton juga tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Atwi Suparman, *Op.Cit.*, h. 92.

<sup>31</sup>Roestiyah N. K., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), cet. ke-6, h. 92-93

Keuntungan bermain peran (*role playing*) tergantung pada kualitas permainan khususnya analisis yang mengikutinya. Bermain peran (*role playing*) bergantung juga pada pandangan pelajar pada permainan seperti situasi pada kenyataannya.

Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 6) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 7) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

- 8) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 9) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

#### **d. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode bermain peran (*role playing*) dalam cakupan cara proses mengajar dan belajar di lingkup pendidikan tentunya selain terdapat kelebihan juga terdapat kelemahan.

Kelemahan metode bermain peran (*role palying*) antara lain:

- 1) Metode bermain peran (*role playing*) memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

#### **e. Langkah-Langkah Bermain Peran (*Role Playing*)**

Dalam pelaksanaanya peneliti merangkum materi tersebut sehingga menjadi materi yang lebih singkat, padat dan lebih fokus yang kemudian dibuat ke dalam suatu naskah yang akan diperankan oleh siswa. Adapun langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh beberapa para ahli dapat dilihat dibawah ini.

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) agar berhasil dengan baik menurut Roestiyah, yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*), bahwa dengan metode ini siswa dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula (jika ada penonton).
- 3) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
- 4) Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
- 5) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, guru harus memberikan tanggapan dan harus mempertimbangkan apakah

siswa tersebut tepat untuk perannya. Bila tidak, guru menunjuk siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan peran yang akan dimainkan.

- 6) Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- 7) Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
- 8) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 9) Setelah bermain peran (*role playing*) mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran (*role playing*) juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>Roestiyah N.K, *Op.Cit.*, h. 95

Sejalan dengan pendapat diatas, proses pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Dzamarah dan Zain adalah sebagai berikut:

- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang akan dibahas dalam bermain peran (*role playing*) dan mengarahkan siswa pada masalah yang akan dihadapi.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran (*role playing*).
- 4) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing.
- 5) Pengambilan keputusan dari bermain peran (*role playing*) yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat diatas secara garis besar, langkah-langkah pelaksanaan dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik dan tujuan bermain peran (*role playing*).
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar masalah atau situasi yang akan dimainkan.
- 3) Guru memimpin pengorganisasian siswa, pemilihan peran, pengaturan ruangan, pengaturan alat dan sebagainya.
- 4) Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada siswa dan pemegang peranan.
- 5) Menyiapkan pengamat.

6) Pelaksanaan bermain peran (*role playing*).

7) Evaluasi dan pemberian balikan, baik berupa diskusi atau tanya jawab.

## **2. Perilaku Terpuji**

### **a. Pengertian Sikap Terpuji.**

Akhlak terpuji ialah sikap atau perilaku baik dari segi ucapan ataupun perbuatan yang sesuai dengan tuntunan ajaran islam dan norma-norma aturan yang berlaku.

Akhlak terpuji adalah akhlak yang baik, diwujudkan dalam bentuk sikap, ucapan dan perbuatan yang baik sesuai dengan ajaran islam. Akhlak terpuji yang ditujukan kepada Allah SWT berupa ibadah, dan kepada Rasulullah SAW dengan mengikuti ajaran-ajarannya, serta kepada sesama manusia dengan selalu bersikap baik kepada sesama. (AQIDAH AKHLAQ Ahmad Abid Al-Arif )

Akhlak terpuji adalah akhlak yang meningkatkan derajat seseorang di sisi Allah SWT dan juga dalam pandangan manusia. Memiliki akhlak yang baik atau akhlak mulia bagi setiap manusia adalah suatu hal yang sangat penting. Karena dimanapun kita berada, apapun pekerjaan kita, akan di senangi oleh siapa pun. Artinya, akhlak menentukan baik buruknya seseorang di hadapan sesama.

Perilaku terpuji adalah segala sikap, ucapan dan perbuatan yang baik sesuai ajaran Islam. Kendatipun manusia menilai baik, namun apabila tidak sesuai dengan ajaran Islam, maka hal itu tetap tidak baik. Sebaliknya,

walaupun manusia menilai kurang baik, apabila Islammeyatakan baik, maka hal itu tetap baik.

Kita sebagai umatnya tentunya ingin dapat mengikuti apa yang terjadi tuntutan rasulullah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suritauladan manusia.

Orang yang baik akhlaknya tentunya didalam pergaulan sehari-hari akan senantiasa dicintai oleh sesama, dan tentunya mereka kelak dihari kiamat akan masuk surga bersama dengan nabi saw.

Harta yang banyak, pangkat yang tinggi atau dimilikinya beberapa gelar kesarjanaan tak mampu mengangkat derajat manusia tanpa dimilikinya akhlak terpuji.

Alangkah indahnya ajaran Islam yang memerintahkan untuk berakhlakul karimah. Jika hidup kita dihiasi dengan ahklak terpuji tentunya akan dicintai oleh Allah awt dan masyarakatnya akan menjadi baik, temteram dan damai.

Sebagian manusia, berbicara tentang akhlak terpuji dalam era globalisasi seperti ini dinilai kuno dan kurang maju. Anggapan ini muncul karena sedah terpengaruh budaya barat yang dinilai maju dan modern. Akhlak terpuji amat penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam pergaulan remaja.

Perbuatan terpuji adalah perbuatan yang baik dilakukan seseorang kepada orang lain karena memberikan dampak yang positif kepada orang lain, sehingga patut dicontoh dan diamalkan pada keseharian kita. Sedangkan perbuatan yang tidak terpuji adalah perbuatan yang tidak baik

kita lakukan kepada orang lain karena memberikan efek yang negatif kepada orang lain, sehingga sangat tidak layak untuk ditiru dan diaplikasikan dalam kehidupan kita sehari-hari.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa yang dimaksud dengan akhlak terpuji adalah sikap atau perbuatan seorang muslim baik dari segi ucapannya ataupun perbuatannya yang tidak melanggar dari apa yang telah dicontohkan Rasulullah SAW dan ajaran-ajaran Islam.

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Tanpa bantuan orang lain, maka manusia akan menemui kesulitan untuk menjalani hidup karena harus menyediakan semua kebutuhannya sendiri. Dalam kehidupan kita sehari-hari bisa kita temui berbagai perilaku atau perbuatan manusia yang satu kepada manusia yang lain. Ada yang baik dan ada pula yang buruk.

### **b.Dalil-dalil perilaku terpuji**

Dalil Naqli Tentang Perilaku Terpuji

Allah Ta'ala berfirman:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

*“Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) betul-betul di atas akhlak yang agung.”*(QS. Al-Qalam: 4)

Allah Ta'ala berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ

*“Sungguh telah ada bagi kalian suri tauladan yang baik pada diri Rasulullah.”(QS. Al-Ahzab: 21)*

Dari Anas bin Malik radhiallahu anhu dia berkata:

كَانَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَحْسَنَ النَّاسِ خُلُقًا

*“Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam adalah sosok yang paling mulia akhlaknya.”(HR. Al-Bukhari no. 6203 dan Muslim no. 2150)*

Abdullah bin Amr bin Al-Ash radhiallahu anhuma berkata menyifati Rasulullah shallallahu alaihi wasallam:

لَمْ يَكُنْ فَاحِشًا وَلَا مُتَفَحِّشًا وَقَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنْ خَيْرِكُمْ أَحْسَنُكُمْ أَخْلَاقًا

*“Beliau tidak pernah berbuat kejelekan dan tidak pernah mengucapkan ucapan yang jelek.” Lalu Abdullah bin Amr berkata: Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda, “Sesungguhnya orang-orang terbaik di antara kalian adalah yang paling baik akhlaknya.”(HR. Al-Bukhari no. 6035 dan Muslim no. 2321)*

Dari Abu Ad-Darda` radhiallahu anhu bahwasanya Nabi shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

مَا شَيْءٌ أَثْقَلُ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ خُلُقٍ حَسَنٍ وَإِنَّ اللَّهَ لَيُبْغِضُ الْفَاحِشَ الْبِذِيءَ

*“Tidak ada sesuatu yang lebih berat dalam timbangan seorang mukmin kelak pada hari kiamat daripada akhlak yang baik. Sesungguhnya Allah amatlah murka terhadap seorang yang keji lagi mengucapkan ucapan yang jelek.”(HR. At-Tirmizi no. 2002, Abu Daud no. 4799, dan dinyatakan shahih oleh Al-Albani dalam Shahih Al-Jami’ no. 5726)*

Dari Abu Hurairah radhiallahu anhu dia berkata:

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ أَكْثَرِ مَا يُدْخِلُ النَّاسَ الْجَنَّةَ فَقَالَ تَقْوَى اللَّهِ وَحُسْنُ الْخُلُقِ وَسُئِلَ عَنْ أَكْثَرِ مَا يُدْخِلُ النَّاسَ النَّارَ فَقَالَ الْفَمُّ وَالْفَرْجُ

*“Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam pernah ditanya tentang sesuatu yang paling banyak memasukkan manusia ke dalam surga, maka beliau pun menjawab, “Takwa kepada Allah dan akhlak yang mulia.” Dan beliau juga ditanya tentang sesuatu yang paling banyak memasukkan manusia ke dalam neraka, maka beliau menjawab, “Mulut dan kemaluan.” (HR. At-Tirmizi no. 2004)*

Dari Aisyah radhiallahu anha dia berkata: Aku mendengar Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيُنْذِرُكَ بِحُسْنِ خُلُقِهِ دَرَجَةَ الصَّائِمِ الْقَائِمِ

*“Sesungguhnya seorang mukmin betul-betul akan mendapatkan kedudukan ahli puasa dan shalat dengan ahlak baiknya.” (HR. Abu Daud no. 4798 dan dinyatakan shahih oleh Al-Albani dalam Shahih Al-Jami’ no. 1932)*

Penjelasan ringkas tentang dalil:

Berbicara yang sopan, bergaul dengan manusia dengan pergaulan yang baik, bersabar terhadap kejelekan mereka, dan membantu mereka yang membutuhkan, semuanya merupakan suatu amalan yang sangat agung, akhlak yang terpuji, serta memiliki kedudukan yang tinggi dalam agama Islam. Karenanya sangat banyak dalil dari Al-Qur`an dan As-Sunnah yang memerintahkan setiap muslim agar memiliki akhlak yang mulia. Di antaranya:

1. Akhlak mulia merupakan amalan yang paling berat timbangan di mizan pada hari kiamat kelak.
2. Akan sederajat dengan mereka yang rajin mengerjakan shalat dan berpuasa walaupun mungkin dia sendiri hanya terbatas mengerjakan shalat dan puasa yang wajib.
3. Akhlak mulia merupakan sebab dan peluang terbesar seseorang untuk masuk ke dalam surga.
4. Manusia yang terbaik adalah mereka yang paling baik akhlaknya, baik akhlak kepada Allah, kepada Nabi-Nya, maupun kepada sesama makhluk.

### **c. Upaya Pembentukan Perilaku terpuji**

Pembentukan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau dengan sembarang saja. Pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan objek tertentu.

Menurut W.A. Gerungan, perilaku dapat terbentuk karena adanya faktor-faktor intern dan faktor-faktor ekstern individu yang memegang peranannya.<sup>33</sup> Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri, ini dapat berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengelola pengaruh-pengaruh yang datang dari luar.

Dan faktor ekstern adalah faktor yang terdapat di luar pribadi manusia yang bersangkutan, ini dapat berupa interaksi sosial di luar kelompok.

Perilaku dapat terbentuk melalui empat macam cara, yaitu adopsi,

---

<sup>33</sup> W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung : Eresco, 1986), Hal. 155

deferensial, integrasi, dan trauma.

1. Adopsi adalah kejadian dan peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus menerus, lama kelamaan yang diserap pada individu sehingga mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.
2. Deferensial berkaitan erat dengan intelegensi, banyaknya pengalaman, bertambahnya usia, sehingga hal-hal yang dianggapnya sejenis dapat dipandang tersendiri lepas dari jenisnya.
3. Integrasi dalam pembentukan perilaku ini terjadi secara bertahap bermula dari pengalaman yang berhubungan dengan suatu hal tertentu dan pada akhirnya terbentuk perilaku mengenai hal tersebut.
4. Trauma adalah pengalaman yang tiba-tiba mengejutkan sehingga menimbulkan kesan mendalam pada jiwa seseorang yang bersangkutan.

Jadi perilaku terbentuk oleh pengetahuan dan pengalaman seiring bertambahnya usia. Semakin luas pengetahuan seseorang tentang objek dan banyaknya pengalaman yang berkaitan dengan objek akan mengarahkan terbentuknya sikap yang kemudian dilanjutkan pada suatu perilaku tertentu.

Sedangkan dalam buku Psikologi Sosial suatu Pengantar, Bimo Walgito mengemukakan bahwa pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu dengan kondisioning atau kebiasaan, dengan pengertian atau insight, dan dengan menggunakan model.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Suatu Pengantar*, (Yogyakarta: Andi, 2001), Hal. 18

Cara pembentukan perilaku yaitu:

- a. Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan  
Yaitu dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang di harapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misalnya : Dibiasakan bangun pagi.
- b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*) Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau *insight*. Misalnya: Masuk sekolah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman, membersihkan kelas bersama sekelompok petugas piket itu baik karena akan cepat selesai dan lebih ringan, dan sebagainya.
- c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model Pembentukan perilaku juga dapat ditempuh dengan cara menggunakan model atau contoh. Misalnya : Orang tua berlaku sebagai contoh anak-anaknya, guru bertindak sebagai contoh peserta didiknya, dan seorang pemimpin bertindak sebagai model atau contoh yang dipimpinya.

#### **d. Bentuk-Bentuk Perilaku Terpuji Pada Orang Lain**

Adapun bentuk perilaku yang terpuji pada orang lain, yang baik meliputi:

1. Setia kawan artinya perasaan bersatu, sependapat dan sekepentingan atau perasaan seseorang yang bersumber dari cinta kepada kehidupan bersama atau sesama teman sehingga diwujudkan dengan amal nyata berupa pengorbanan dan kesediaan menjaga,

membela, membantu, maupun melindungi terhadap kehidupan bersama.

2. Kerja Keras berarti berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil yang maksimal, atau melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh untuk mencapai sesuatu yang diinginkan atau dicita-citakan. Kerja keras dapat dilakukan dalam segala hal, mungkin dalam belajar, mencari rezeki, berkreasi, membantu orang lain, atau kegiatan yang lain.
3. Penyayang berarti mengasihi sesama manusia tanpa membedakan kaya, miskin, suku, bangsa. Mengasihi makhluk hidup yang lain seperti hewan dengan merawat dan memberi makan. Mengasihi lingkungan dengan tidak merusak dan melestarikannya.<sup>35</sup>

Contoh Perbuatan Yang Terpuji (Perbuatan Baik):

1. Meyumbangkan sebagian harta kepada yang membutuhkan
2. Menolong orang yang sedang terkena musibah
3. Membantu menyeberangkan orang yang lanjut usia
4. Membantu memperbaiki jembatan yang rusak
5. Menyingkirkan paku yang ada di jalan
6. Memberitahukan arah jalan kepada orang yang tersesat
7. Ikut kerja bakti dengan warga masyarakat
8. Melaporkan tindak kejahatan kepada pihak yang berwenang

---

<sup>35</sup>Ahmad Isa Asyur, *Berbakti Kepada Ibu Bapak*, (Jakarta. Gema Insani Press, 1998). Hal. 13

9. Membuang sampah pada tempatnya
10. Melerai teman yang bertengkar atau berkelahi

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Latar Belakang berdirinya SDN 9 Gelumbang**

SD Negeri Gumai berdirinya tahun 1976 dan pada tahun tersebut sekolah dasar negeri gumai beroperasi hingga sekarang pembangunan SDN Gumai tahun 1975 terdiri dari Tanah hiba M.Nur dengan ukuran P = 170 x 60 m, L= 9600 m<sup>2</sup> di Desa Gumai Kecamatan Gelumbang. Latar belakang berdirinya lembaga pendidikan ini karena pada saat itu masih mini lembaga pendidikan, padahal jumlah penduduk semakin bertambah/berkembang, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang pendidikan yang dapat menampung siswa-siswi yang ingin sekolah, maka didirikanlah lembaga pendidikan SD Negeri Gumai di bawah naungan pendidikan nasional dan kebudayaan adapun yang pernah menjadi Kepala Sekolah SDN Gumai sampai sekarang :

1. Mastan = 1976-1999
2. Kamaludin = 1999-2005
3. Halimah = 2005-2009
4. MHD.Soleh = 2009-2011

5. Sutopo,S.Pd = 2011-2013

Pada masa pimpinan Kepala Sekolah Sutopo,S.Pd di tahun 2012 atas perintah/aturan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Muara Enim SDN Gumai di ganti nama menjadi SDN 9 Gelumbang karena harus mengikuti nama Kecamatan Gelumbang.

6. Dencik,S.Pd = 2013- Sekarang

### **B. Letak Geografis SDN 9 Gelumbang**

SDN 9 gelumbang terletak di daerah yang sangat strategis, letaknya di pinggir jalan raya Gumai, karena selain lingkungan sekitarnya berdekatan dengan fasilitas umum yang sangat kondusif untuk proses belajar mengajar juga mudah di jangkau oleh alat transfortasi sehingga memudahkan siswa untuk bersekolah di SDN 9 Gelumbang ini.

Bangunan SDN 9 Gelumbang 9600 M<sup>2</sup>. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Raya Desa Gumai
2. Sebelah timur berbatasan dengan tanah SAHANI
3. Sebelah Utara berbatasan dengan tanah Desa
4. Sebelah Selatan berbatasan dengan tanah M.Nur

### **C. Visi dan Misi**

#### **1. Visi**

“ Berprestasi dan Berahlak Mulia”

#### **2. Misi**

1. Melaksanakan pembelajaran serta efektif bagi siswa-siswi dengan potensi masing-masing
2. Mendorong secara optimal potensi dan prestasi anak di bidang olahraga agar menjadi juara
3. Menumbuhkan ajaran agama dengan kegiatan ekstrakurikuler TPA

#### **D. Keadaan Siswa**

Siswa adalah orang yang sangat berperan penting dalam pendidikan, karena tanpa adanya siswi maka proses belajar mengajar tidak akan terlaksana serta seorang guru tidak bisa mentransfer ilmu mereka jika peserta didiknya tidak ada.

Secara keseluruhan siswa siswi SDN 9 Gelumbang pada tahun ajaran 2014/ 2015 berjumlah 248 orang siswa. Untuk lebih jelasnya keadaan siswa di SDN 9 Gelumbang dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 1  
Keadaan siswa di SDN 9 Gelumbang

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I	29	12	41
2	II	22	23	45
3	III	21	25	46
4	IV	28	16	44
5	V	24	21	45
6	VI	15	11	26
<b>JUMLAH</b>		<b>139</b>	<b>108</b>	<b>247</b>

*Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015*

## E. Keadaan guru dan karyawan

Salah satu faktor terpenting untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah adalah keberadaan guru. Guru adalah orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan siswa-siswinya selain untuk meningkatkan intelegensi, guru juga mendidik dan membina moral serta mental anak didiknya. mengingat guru sebagai pembimbing, pembina dan pemberi motivasi pada anak didik untuk mencapai proses belajar mengajar. Guru mempunyai tugas yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena di tangan guru sebagian besar tujuan dan harapan kemajuan siswa. SDN 9 Gelumbang mempunyai guru sebanyak 14 orang diantara 14 orang yang bertugas tersebut 1 orang guru agama islam ialah penulis sendiri.

Untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan tabel mengenai daftar nama guru dan keadaan karyawan.

Tabel 2  
Keadaan guru dan karyawan SDN 9 Gelumbang

No	Nama	Jabatan / Tugas	Pendidikan Terakhir
1	DENCIK,S.Pd.SD	Kepala Sekolah	S.1
2	YASMIN,A.Ma	Guru PAI	D.II
3	SUARNI,A.Ma	Guru Kelas	D.II
4	SAURAH,S.Pd.SD	Guru Kelas	S.1
5	AMIRUDIN,S.Pd	Guru Penjasorkes	S.1
6	YUSMITA,S.Pd	Guru Kelas	S.1
7	WALYADI	Guru Kelas	SPG
8	ULLIA,S.Pd	Guru Kelas	S.1
9	ENI MURNI,S.Pd	Guru Kelas	S.1
10	YULLIYANI,S.Pd	Guru Kelas	S.1
11	EKKY SAGITA	TU / Operator	SMA
12	YULIZA,S.Pd	Guru Kelas	S.1
13	IDAROYANI,S.Pd	Guru Kelas	S.1
14	YUNIAN TI,S.Pd	Guru SB DP	S.1

## **F. Keadaan sarana dan prasarana SDN 9 Gelumbang**

Dalam kegiatan belajar-mengajar, sangatlah diperlukan adanya sarana dan prasarana yang memadai, hal ini berguna untuk mempermudah usaha atau memperlancar terlaksananya proses pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih baik sehingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di SDN 9 Gelumbang adalah sebagai berikut:

Gedung yang terdiri dari :

1. 9 lokal ; untuk ruang belajar siswa
2. 1 ruang guru
3. 1 ruang kepala sekolah

Kemudian beberapa inventaris yang dimiliki oleh SDN 9 Gelumbang dijelaskan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3  
Data inventaris yang dimiliki SDN 9 Gelumbang

No	Nama Barang	Jumlah
1	Meja guru	9
2	Meja murid	126
3	Kursi guru	9
4	Kursi murid	248
5	Papan tulis	9
6	Meja kantor	4
7	Kursi kantor	10
8	Bank data	12
9	Timbangan	1
10	Lemari guru	7
11	Jam dinding	6
12	Kursi tamu	1 set
13	Penghapus	12
14	Printer	2
15	Laptop	3
16	Bola sepak	2
17	Bola volly	2
18	Net volly	2

Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun 2014/2015

### **G. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 9 Gelumbang yang berjumlah 21 orang siswa, dengan pertimbangan kelas III adalah kelas yang saya hadapi/ajari dan masalah yang ditemukan adalah di kelas yang saya hadapi sendiri :

Tabel 3  
Data keadaan siswa

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		L	P
1	WINDARININGSIH		P
2	ROKY SAPUTRA	L	
3	ANNISA		P
4	RINSIH		P
5	RAKA SAPUTRA	L	
6	CANTIKA SARI		P
7	BERTA DEWINTA		P
8	UCI APRRIANI		P
9	HENJEL LORENZA		P
10	FITRIYA SALEHA		P
11	ANIFSA SAGITA		P
12	DELLY AGUSTIN		P
13	RADIT PRAYOGA	L	
14	DIO SAPUTRA	L	
15	KHAIRUNNISAH		P
16	ARYA SAPUTRA	L	
17	DARA UTAMI		P
18	SEPTI RAHMADANI		P
19	RISKI	L	
20	SUKESI		P
21	FITRI		P
<b>JUMLAH</b>		<b>6</b>	<b>15</b>
		<b>21</b>	

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam landasan teoritis ini akan dibahas beberapa hal, yang meliputi: hakikat pembelajaran metode bermain peran (*role playing*), dan perilaku terpuji.

### **A. Hakikat Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Menurut Muhibin Syah metode pembelajaran adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Semakin baik metode pembelajaran maka semakin efektif pula pencapaian tujuan. Sedangkan bermain peran, *James Sully* di dalam bukunya *Essay on Laughter* mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman.<sup>36</sup>

Di dalam *Johnson et al*, dikemukakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan di dalam *Oxford English Dictionary*, tercantum 116 definisi tentang bermain. Salah satu contoh, ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Tetapi ahli lain membantah pendapat tersebut karena adakalanya bermain bukan dilakukan semata-

---

<sup>36</sup>Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*,(Jakarta: PT. Grasindo. 2005), Cet. ketiga, Hal. 15

mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu.<sup>37</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Smith et al*; *Garvey*; *Rubin*, *Fein* dan *Vanderberg* (dalam *Johnson et al*) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

- 7) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas dasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 8) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ngulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.
- 9) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 10) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih berpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Karena itu bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, Hal. 15

- 11) Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Sebagai contoh pada anak T.K., menyusun balok disebut bermain bila dilakukan atas kehendak anak. Tetapi dikategorikan dalam bekerja, bila ditugaskan oleh guru. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar. Menurut hasil penelitian King pada anak kelas 5 S.D, kesenangan yang didapat (*pleasure*) lebih penting dibandingkan kebebasan untuk memilih sehingga pada usia di atas pra sekolah, *pleasure* menjadi parameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.
- 12) Mempunyai kualitas minimal. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Realitas internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal, karena anak member 'makna' baru terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan objek yang sesungguhnya. Keadaan ini bisa kita simak saat anak bermain, tindakan-tindakan anak akan berbeda dengan perilakunya saat tidak sedang bermain. Misalnya anak pura-pura minum dari 'cangkir' yang sebenarnya berwujud balok, atau menganggap kepingan gambar sebagai kue

keju. Kualitas 'purapura' memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.<sup>38</sup>

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi batman atau ksatria baja hitam.<sup>39</sup> Kegiatan ini disebut *dramatic play* (bermain peran atau khayal). Bermain dramatik semacam ini membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan atau kegembiraannya, mewujudkan khayalannya, selain bekerja sama dan bergaul dengan anak-anak lainnya.<sup>40</sup>

Metode sosiodrama dan bermain peran dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Metode sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dan metode bermain peran pada dasarnya juga sama yakni siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah sosial /psikologis.

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu.

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, Hal. 16-17

<sup>39</sup> *Ibid.*, Hal. 29

<sup>40</sup> *Ibid.*, Hal. 33

Metode bermain peran adalah proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Menurut *Dawson* yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Menurut Nana Sudjana bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala, mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. Metode bermain peran atau *role playing* sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran/pelatihan. Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.<sup>41</sup>

Situasi suatu masalah diperagakan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang

---

<sup>41</sup> Atwi Suparman, *Model-model Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: STIA-LAN Press, 1997), Hal. 91

masalah yang baru diperagakan tersebut.<sup>42</sup> Dalam bermain peran peserta meniru dan bertingkah laku menurut karakter, atau bagian-bagian yang dimiliki oleh pribadi, motivasi dan latar belakang yang berbeda dari diri mereka sendiri.<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Surachmad, "Bermain peran menekankan kenyataan dimana siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah hubungan sosial". Adam Blatner, M.D, menyebutkan: "*Role playing, a derivative of a sociodrama, is a methode for exploring the issues involved in complex social situations*". Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. *Role play rules are basically simple: role plays must be focused; the objectives must be clear and understood; instruction must be clear and understood; feedback needs to be spesific, relevant, achievable and given immediately.*<sup>44</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran atau *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. Atau dengan kata lain bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar

---

<sup>42</sup> A. Suryadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar*, (Jakarta: Binacipta, 1997), Hal. 73

<sup>43</sup> *Role Playing*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Role-Playing>, Diakses (25 Maret 2015)

<sup>44</sup> Kiromin Baroroh, *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, <http://journal.uny.ac.id>, Hal. 150. Diakses (25 Maret 2015)

yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

Sejalan dengan itu, Roestiyah mengemukakan kebaikan-kebaikan atau keunggulan metode bermain peran, yakni, dimana dengan metode ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, hewan, atau benda mati maka siswa dapat menempatkan diri seperti yang sedang diperankannya. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih, akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup. Disamping itu penontonpun tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Syaiful Sagala kebaikan-kebaikan metode bermain peran (*role playing*) antara lain:

- 8) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 9) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

- 10)Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah. Jika seni peran mereka dibina dengan baik, kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 11)Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 12)Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 13)Bahasa lisan siswa dibina dengan baik agar mudah dipahami orang.
- 14)Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

Sebagai salah satu metode pembelajaran dalam IPA, menurut pendapat yang dikemukakan oleh *Fannie R. Shaffel & George Shaffel* dalam Abdul Aziz Wahab, metode bermain peran mempunyai berbagai fungsi namun fungsi utamanya adalah "*education for citizen*" dan "*group counseling*" yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Pengalaman belajar yang didapat dengan bermain peran (*role playing*) ini adalah siswa mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik dimana siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap dan nilai-nilai dengan cara memperagakan dan mendiskusikan berbagai peristiwa psikologis mengenai hubungan-hubungan antar sesama manusia dan alam sekitarnya.

Perasaan atau emosi dari mereka yang terlibat dalam suatu permasalahan dalam lingkungan dapat diekspresikan oleh siswa yang bermain peran.<sup>45</sup> Bermain peran (*role playing*) juga adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.

Esensi dari bermain peran (*role playing*) adalah keterlibatan pemain dan pengamat dalam situasi masalah yang nyata dan mendinginkan solusi yang diterima apa adanya ditimbulkan keterlibatannya. Metode pembelajaran bermain peran merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pengetahuan yang akan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalamannya sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

Konflik kognitif tersebut terjadi saat interaksi antara konsepsi awal yang telah dimiliki siswa dengan fenomena baru yang tidak dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan/modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan, peristiwa ini akan terjadi secara berkelanjutan selama siswa menerima pengetahuan baru.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental, membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Titik tekannya

---

<sup>45</sup> Susilo, Herawati, dkk, *Kapita Selekta Pendidikan Biologi*, (Jakarta: UT Press, 2002), Hal. 239

adalah memfasilitasi siswa agar mampu mengorganisasi pengalaman mereka.

#### **b. Tujuan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Bermain peran (*role playing*) digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, disamping menemukan alternatif pemecahan masalah. Dengan perkataan lain, melalui bermain peran, siswa diharapkan mampu memahami dan menghayati berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>46</sup>

Bermain peran (*role playing*) adalah teknik yang berguna untuk berpikir tentang situasi yang sulit sebelum situasi itu terjadi. Oleh karena itu pelajar mempunyai persiapan respon yang bagus untuk setiap peristiwa berbeda yang dapat muncul.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Latihan bermain peran (*role playing*) memotivasi pelajar, mengembangkan kurikulum tradisional dan mengajarkan kemampuan kecakapan (*real-world*). Untuk memecahkan suatu masalah agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.

Dalam permainan bermain peran, konsep “menang” dan “kalah” tidak ada. Hal inilah yang menjadikan perbedaan mendasar bermain peran dari

---

<sup>46</sup> Atwi Suparman, *Op.cit.*, Hal. 92

permainan pentas (*board games*), main kartu (*card games*), olahraga dan tipe permainan lainnya. Yang paling penting adalah bagaimana peserta didik bermain peran dalam permainan.

Tujuan pelajar sebagai pemain membantu membuat cerita dan menjadikannya menyenangkan. Simulasi bermain peran (*role playing*) merupakan eksperimen yang sangat kuat sebagai tantangan bagi pelajar, tidak hanya secara logika tapi juga emosional.

Tujuan bermain peran (*role playing*) adalah membuat menyenangkan, kreatif dan bersama-sama. Bermain peran (*role playing*) juga membantu pelajar mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Inilah yang merupakan tekanan utama dalam bermain peran yang membedakannya dari simulasi. Simulasi lebih menekankan pada pembentukan keterampilan, sedangkan pembentukan sikap dan nilai merupakan tujuan tambahan.<sup>47</sup>

### **c. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Kelebihan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah membentuk kesadaran, kepekaan sosial dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi terutama bahasa lisan. Dengan metode ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami, menghayati masalah-masalah yang diangkat. Penonton juga tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> *Ibid.*,

<sup>48</sup>Roestiyah N. K., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), cet. ke-6, Hal. 92-93

Keuntungan bermain peran (*role playing*) tergantung pada kualitas permainan khususnya analisis yang mengikutinya. Bermain peran (*role playing*) bergantung juga pada pandangan pelajar pada permainan seperti situasi pada kenyataannya.

Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- 10) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 11) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 12) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 13) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 14) Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 15) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 16) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

- 17) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 18) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

#### **d. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode bermain peran (*role playing*) dalam cakupan cara proses mengajar dan belajar di lingkup pendidikan tentunya selain terdapat kelebihan juga terdapat kelemahan.

Kelemahan metode bermain peran (*role playing*) antara lain:

- 6) Metode bermain peran (*role playing*) memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 7) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 8) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 9) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 10) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

#### **e. Langkah-Langkah Bermain Peran (*Role Playing*)**

Dalam pelaksanaannya peneliti merangkum materi tersebut sehingga menjadi materi yang lebih singkat, padat dan lebih fokus yang kemudian dibuat ke dalam suatu naskah yang akan diperankan oleh siswa. Adapun langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh beberapa para ahli dapat dilihat dibawah ini.

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) agar berhasil dengan baik menurut Roestiyah, yaitu:

- 10) Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*), bahwa dengan metode ini siswa dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat.
- 11) Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula (jika ada penonton).
- 12) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
- 13) Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.

- 14) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, guru harus memberikan tanggapan dan harus mempertimbangkan apakah siswa tersebut tepat untuk perannya. Bila tidak, guru menunjuk siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan peran yang akan dimainkan.
- 15) Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- 16) Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
- 17) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 18) Setelah bermain peran (*role playing*) mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran (*role playing*) juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup>*Ibid.*, Hal. 95

Sejalan dengan pendapat diatas, proses pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Dzamarah dan Zain adalah sebagai berikut:

- 6) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang akan dibahas dalam bermain peran (*role playing*) dan mengarahkan siswa pada masalah yang akan dihadapi.
- 7) Pemilihan peran, memilih peran sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan pemain.
- 8) Menyusun tahap-tahap bermain peran (*role playing*).
- 9) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing.
- 10) Pengambilan keputusan dari bermain peran (*role playing*) yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat diatas secara garis besar, langkah-langkah pelaksanaan dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- 8) Menentukan topik dan tujuan bermain peran (*role playing*).
- 9) Guru memberikan gambaran secara garis besar masalah atau situasi yang akan dimainkan.
- 10) Guru memimpin pengorganisasian siswa, pemilihan peran, pengaturan ruangan, pengaturan alat dan sebagainya.
- 11) Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada siswa dan pemegang peranan.

- 12) Menyiapkan pengamat.
- 13) Pelaksanaan bermain peran (*role playing*).
- 14) Evaluasi dan pemberian balikan, baik berupa diskusi atau tanya jawab.

## **2. Perilaku Terpuji**

### **a. Pengertian Perilaku Terpuji.**

Perilaku terpuji ialah sikap atau perilaku baik dari segi ucapan ataupun perbuatan yang sesuai dengan tuntunan ajaran Islam dan norma-norma aturan yang berlaku.

Akhlak menurut bahasa (*etimologi*) perkataan Akhlak ialah bentuk jamak dari *khuluq* (*khuluqun*) yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabi'at. Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun. *Khuluq* merupakan gambaran sifat batin manusia, gambaran bentuk lahiriah manusia, seperti raut wajah, gerak anggota badan dan seluruh tubuh. Dalam bahasa Yunani pengertian *khuluq* ini disamakan dengan kata *ethicos* atau *ethos*, artinya adab kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan perbuatan. *Ethicos* kemudian berubah menjadi etika.<sup>50</sup>

Akhlak menurut Imam Ghazali yang dikutip oleh Oemar Bakri dalam buku Akhlak Muslim menjelaskan "Akhlak ialah sifat yang melekat dalam jiwa

---

<sup>50</sup> Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al Quran*, (Jakarta : Amzah, 2007), Hal. 2-3.

seseorang yang menjadikan ia dengan mudah bertindak tanpa banyak pertimbangan lagi.<sup>51</sup>

Akhlak terpuji adalah akhlak yang baik, diwujudkan dalam bentuk sikap, ucapan dan perbuatan yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Akhlak terpuji yang ditujukan kepada Allah SWT berupa ibadah, dan kepada Rasulullah SAW dengan mengikuti ajaran-ajarannya, serta kepada sesama manusia dengan selalu bersikap baik kepada sesama.

Akhlak terpuji adalah akhlak yang meningkatkan derajat seseorang di sisi Allah SWT dan juga dalam pandangan manusia. Memiliki akhlak yang baik atau akhlak mulia bagi setiap manusia adalah suatu hal yang sangat penting. Karena dimanapun kita berada, apapun pekerjaan kita, akan di senangi oleh siapa pun. Artinya, akhlak menentukan baik buruknya seseorang di hadapan sesama.

Perilaku terpuji adalah segala sikap, ucapan dan perbuatan yang baik sesuai ajaran Islam. Kendatipun manusia menilai baik, namun apabila tidak sesuai dengan ajaran Islam, maka hal itu tetap tidak baik. Sebaliknya, walaupun manusia menilai kurang baik, apabila Islammeyatakan baik, maka hal itu tetap baik.

Kita sebagai umatnya tentunya ingin dapat mengikuti apa yang terjadi tuntutan rasulullah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suritauladan manusia.

---

<sup>51</sup> Oemar Bakry, *Akhlak Mulia* ( Bandung : Angkasa, 1993 ), Hal. 10

Orang yang baik akhlaknya tentunya didalam pergaulan sehari-hari akan senantiasa dicintai oleh sesama, dan tentunya mereka kelak dihari kiamat akan masuk surga bersama dengan nabi SAW.

Harta yang banyak, pangkat yang tinggi atau dimilikinya beberapa gelar keserjanaan tak mampu mengangkat derajat manusia tanpa dimilikinya akhlak terpuji.

Alangkah indahnya ajaran Islam yang memerintahkan untuk berakhlakul karimah. Jika hidup kita dihiasi dengan akhlak terpuji tentunya akan dicintai oleh Allah SWT dan masyarakatnya akan menjadi baik, temteram dan damai.

Sebagian manusia, berbicara tentang akhlak terpuji dalam era globalisasi seperti ini dinilai kuno dan kurang maju. Anggapan ini muncul karena sudah terpengaruh budaya barat yang dinilai maju dan modern. Akhlak terpuji amat penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam pergaulan remaja.

Perbuatan terpuji adalah perbuatan yang baik dilakukan seseorang kepada orang lain karena memberikan dampak yang positif kepada orang lain, sehingga patut dicontoh dan diamalkan pada keseharian kita. Sedangkan perbuatan yang tidak terpuji adalah perbuatan yang tidak baik kita lakukan kepada orang lain karena memberikan efek yang negatif kepada orang lain, sehingga sangat tidak layak untuk ditiru dan diaplikasikan dalam kehidupan kita sehari-hari.

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa yang dimaksud dengan akhlak terpuji adalah sikap atau perbuatan seorang muslim baik dari

segi ucapannya ataupun perbuatannya yang tidak melanggar dari apa yang telah dicontohkan Rasulullah SAW dan ajaran-ajaran Islam.

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan banyak orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Tanpa bantuan orang lain, maka manusia akan menemui kesulitan untuk menjalani hidup karena harus menyediakan semua kebutuhannya sendiri. Dalam kehidupan kita sehari-hari bisa kita temui berbagai perilaku atau perbuatan manusia yang satu kepada manusia yang lain. Ada yang baik dan ada pula yang buruk.

### **b. Dalil-dalil perilaku terpuji**

#### **Dalil Naqli Tentang Perilaku Terpuji**

Allah Ta'ala berfirman:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

*“Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) betul-betul di atas akhlak yang agung.”*(QS. Al-Qalam: 4)

Allah Ta'ala berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ

*“Sungguh telah ada bagi kalian suri tauladan yang baik pada diri Rasulullah.”*(QS. Al-Ahzab: 21)

Dari Anas bin Malik radhiallahu anhu dia berkata:

كَانَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَحْسَنَ النَّاسِ خُلُقًا

*“Nabi shallallahu 'alaihi wasallam adalah sosok yang paling mulia akhlaknya.”*(HR. Al-Bukhari no. 6203 dan Muslim no. 2150)

Abdullah bin Amr bin Al-Ash radhiallahu anhuma berkata menyifati

Rasulullah shallallahu alaihi wasallam:

لَمْ يَكُنْ فَاحِشًا وَلَا مُتَفَحِّشًا وَقَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنْ خَيْرِكُمْ أَحْسَنَكُمْ أَخْلَاقًا

*“Beliau tidak pernah berbuat kejelekan dan tidak pernah mengucapkan ucapan yang jelek.” Lalu Abdullah bin Amr berkata: Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda, “Sesungguhnya orang-orang terbaik di antara kalian adalah yang paling baik akhlakunya.” (HR. Al-Bukhari no. 6035 dan Muslim no. 2321)*

Dari Abu Ad-Darda` radhiallahu anhu bahwasanya Nabi shallallahu

‘alaihi wasallam bersabda:

مَا شَيْءٌ أَثْقَلُ فِي مِيزَانِ الْمُؤْمِنِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ خُلُقٍ حَسَنٍ وَإِنَّ اللَّهَ لَيُبْغِضُ الْفَاحِشَ الْبُذِيءَ

*“Tidak ada sesuatu yang lebih berat dalam timbangan seorang mukmin kelak pada hari kiamat daripada akhlak yang baik. Sesungguhnya Allah amatlah murka terhadap seorang yang keji lagi mengucapkan ucapan yang jelek.” (HR. At-Tirmizi no. 2002, Abu Daud no. 4799, dan dinyatakan shahih oleh Al-Albani dalam Shahih Al-Jami’ no. 5726)*

Dari Abu Hurairah radhiallahu anhu dia berkata:

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ أَكْثَرِ مَا يُدْخِلُ النَّاسَ الْجَنَّةَ فَقَالَ تَقْوَى اللَّهِ وَحُسْنُ الْخُلُقِ وَسُئِلَ عَنْ

أَكْثَرِ مَا يُدْخِلُ النَّاسَ النَّارَ فَقَالَ الْفَمُّ وَالْفَرْجُ

*“Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam pernah ditanya tentang sesuatu yang paling banyak memasukkan manusia ke dalam surga, maka beliau pun menjawab, “Takwa kepada Allah dan akhlak yang mulia.” Dan beliau juga ditanya tentang sesuatu yang paling banyak memasukkan manusia ke dalam neraka, maka beliau menjawab, “Mulut dan kemaluan.” (HR. At-Tirmizi no. 2004)*

Dari Aisyah radhiallahu anha dia berkata: Aku mendengar Rasulullah

shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيُذْرِكُ بِحُسْنِ خُلُقِهِ دَرَجَةَ الصَّائِمِ الْقَائِمِ

*“Sesungguhnya seorang mukmin betul-betul akan mendapatkan kedudukan ahli puasa dan shalat dengan ahlak baiknya.” (HR. Abu Daud no. 4798 dan dinyatakan shahih oleh Al-Albani dalam Shahih Al-Jami’ no. 1932)*

Penjelasan ringkas tentang dalil:

Berbicara yang sopan, bergaul dengan manusia dengan pergaulan yang baik, bersabar terhadap kejelekan mereka, dan membantu mereka yang membutuhkan, semuanya merupakan suatu amalan yang sangat agung, akhlak yang terpuji, serta memiliki kedudukan yang tinggi dalam agama Islam. Karenanya sangat banyak dalil dari Al-Qur`an dan As-Sunnah yang memerintahkan setiap muslim agar memiliki akhlak yang mulia. Di antaranya:

1. Akhlak mulia merupakan amalan yang paling berat timbangan di mizan pada hari kiamat kelak.
2. Akan sederajat dengan mereka yang rajin mengerjakan shalat dan berpuasa walaupun mungkin dia sendiri hanya terbatas mengerjakan shalat dan puasa yang wajib.
3. Akhlak mulia merupakan sebab dan peluang terbesar seseorang untuk masuk ke dalam surga.
4. Manusia yang terbaik adalah mereka yang paling baik akhlaknya, baik akhlak kepada Allah, kepada Nabi-Nya, maupun kepada sesama makhluk.

### **c.Upaya Pembentukan Perilaku terpuji**

Pembentukan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau dengan sembarang saja. Pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan objek tertentu.

Menurut W.A. Gerungan, perilaku dapat terbentuk karena adanya faktor-faktor intern dan faktor-faktor ekstern individu yang memegang peranannya.<sup>52</sup> Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri, ini dapat berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengelola pengaruh-pengaruh yang datang dari luar.

Dan faktor ekstern adalah faktor yang terdapat di luar pribadi manusia yang bersangkutan, ini dapat berupa interaksi sosial di luar kelompok.

Perilaku dapat terbentuk melalui empat macam cara, yaitu adopsi, deferensial, integrasi, dan trauma.

5. Adopsi adalah kejadian dan peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus menerus, lama kelamaan yang diserap pada individu sehingga mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.
6. Deferensial berkaitan erat dengan intelegensi, banyaknya pengalaman, bertambahnya usia, sehingga hal-hal yang dianggapnya sejenis dapat dipandang tersendiri lepas dari jenisnya.
7. Integrasi dalam pembentukan perilaku ini terjadi secara bertahap bermula dari pengalaman yang berhubungan dengan suatu hal tertentu dan pada akhirnya terbentuk perilaku mengenai hal tersebut.
8. Trauma adalah pengalaman yang tiba-tiba mengejutkan sehingga menimbulkan kesan mendalam pada jiwa seseorang yang bersangkutan.

Jadi perilaku terbentuk oleh pengetahuan dan pengalaman seiring bertambahnya usia. Semakin luas pengetahuan seseorang tentang objek

---

<sup>52</sup> W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung : Eresco, 1986), Hal. 155

dan banyaknya pengalaman yang berkaitan dengan objek akan mengarahkan terbentuknya sikap yang kemudian dilanjutkan pada suatu perilaku tertentu.

Sedangkan dalam buku Psikologi Sosial suatu Pengantar, Bimo Walgito mengemukakan bahwa pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu dengan kondisioning atau kebiasaan, dengan pengertian atau insight, dan dengan menggunakan model.<sup>53</sup>

Cara pembentukan perilaku yaitu:

- a. Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan  
Yaitu dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang di harapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misalnya : Dibiasakan bangun pagi.
- b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)  
Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau *insight*. Misalnya: Masuk sekolah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman, membersihkan kelas bersama sekelompok petugas piket itu baik karena akan cepat selesai dan lebih ringan, dan sebagainya.
- c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model  
Pembentukan perilaku juga dapat ditempuh dengan cara menggunakan model atau contoh. Misalnya : Orang tua berlaku sebagai contoh anak-anaknya,

---

<sup>53</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Suatu Pengantar*, (Yogyakarta: Andi, 2001), Hal. 18

guru bertindak sebagai contoh peserta didiknya, dan seorang pemimpin bertindak sebagai model atau contoh yang dipimpinnya.

#### **d. Bentuk-Bentuk Perilaku Terpuji Pada Orang Lain**

Adapun bentuk perilaku yang terpuji pada orang lain, yang baik meliputi:

4. Setia kawan artinya perasaan bersatu, sependapat dan sekepentingan atau perasaan seseorang yang bersumber dari cinta kepada kehidupan bersama atau sesama teman sehingga diwujudkan dengan amal nyata berupa pengorbanan dan kesediaan menjaga, membela, membantu, maupun melindungi terhadap kehidupan bersama.
5. Kerja Keras berarti berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil yang maksimal, atau melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh untuk mencapai sesuatu yang diinginkan atau dicita-citakan. Kerja keras dapat dilakukan dalam segala hal, mungkin dalam belajar, mencari rezeki, berkreasi, membantu orang lain, atau kegiatan yang lain.
6. Penyayang berarti mengasihi sesama manusia tanpa membedakan kaya, miskin, suku, bangsa. Mengasihi makhluk hidup yang lain seperti hewan dengan merawat dan memberi makan. Mengasihi lingkungan dengan tidak merusak dan melestarikannya.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup>Ahmad Isa Asyur, *Berbakti Kepada Ibu Bapak*, (Jakarta. Gema Insani Press, 1998). Hal. 13

Contoh Perbuatan Yang Terpuji (Perbuatan Baik):

11. Meyumbangkan sebagian harta kepada yang membutuhkan
12. Menolong orang yang sedang terkena musibah
13. Membantu menyeberangkan orang yang lanjut usia
14. Membantu memperbaiki jembatan yang rusak
15. Menyingkirkan paku yang ada di jalan
16. Memberitahukan arah jalan kepada orang yang tersesat
17. Ikut kerja bakti dengan warga masyarakat
18. Melaporkan tindak kejahatan kepada pihak yang berwenang
19. Membuang sampah pada tempatnya
20. Melerai teman yang bertengkar atau berkelahi

**e. Pembiasaan Perilaku Terpuji dengan cara menggunakan Metode Bermain Peran**

Suatu metode pembelajaran bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diharapkan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan menggunakan metode yang tepat dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik.

Hasil pembelajaran haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga tampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini sudah barang tentu dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional, dalam arti mudah diukur.

Metode pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasilnya. Dari segi proses suatu metode dikatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  peserta didik aktif baik fisik, mental maupun sosial.

Disamping itu peserta didik menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dilihat dari segi hasil, metode pembelajaran dikatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  ada perubahan yang positif pada peserta didik.

Dengan demikian kesan yang didapat peserta didik tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil

Oleh karena itulah, pembinaan akhlak harus dapat mewarnai kepribadian anak, sehingga akhlak itu benar-benar menjadi bagian dari kehidupan yang berfungsi sebagai pengendali hidup mereka sekarang, esok dan yang akan datang. Sehingga jelas bahwa dengan pembinaan dan bimbingan serta pemberian bekal pendidikan akhlak yang cukup kepada seluruh kehidupan anak, akan berdampak kepada kehidupan anak terutama kehidupan sosial keagamaan. Sehingga di setiap sikap, ucapan dan tindakan serta perilakunya sehari-hari akan selalu berpijak kepada ajaran Islam.

Menurut E. Mulyasa, terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku terpuji dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respon orang lain.

2) Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran. Keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses

kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), Hal. 141

Jadi, berdasarkan asumsi di atas pembiasaan perilaku terpuji dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode bermain peran. Keempat asumsi di atas yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku terpuji siswa dan nilai-nilai sosial.

Suatu metode pembelajaran bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diharapkan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan menggunakan metode yang tepat dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Hasil pembelajaran haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga tampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini sudah barang tentu dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional, dalam arti mudah diukur.

Metode pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasilnya. Dari segi proses suatu metode dikatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  peserta didik aktif baik fisik, mental maupun sosial. Disamping itu peserta didik menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dilihat dari segi hasil, metode pembelajaran dikatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  ada perubahan yang positif pada peserta didik.

Jadi kualitas pembelajaran ditentukan oleh kualitas pengujian, penjelasan, dan pengaturan unsur-unsur belajar dengan memperhatikan metode dan metode pembelajaran dalam penerapannya harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara individual, karena pada dasarnya setiap anak belajar tidak secara kelompok, akan tetapi secara

individual, menurut caranya masing-masing meskipun berada dalam satu kelompok (kelas).<sup>56</sup>

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode belajar *Role Playing*. Menurut Zuhaerini metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

- 1) Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- 2) Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis
- 3) Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan member kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.<sup>57</sup>

Sementara itu, *Davies* mengemukakan sebagaimana yang dikutip Sudrajat bahwa penggunaan *Role Playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi *Role Playing* adalah partisipasi aktif

---

<sup>56</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2011) Hal. 31.

<sup>57</sup> Zuhaerini, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, (Malang: STAIN Press, 2000), Hal.18.

seluruh siswa untuk melakukan tindakan observasi dan pemeranan dalam situasi yang sebenarnya untuk dapat memecahkan permasalahan tertentu.<sup>58</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* banyak melibatkan peserta didik untuk beraktifitas dalam pembelajaran, sehingga akan memberikan suasana yang menggembirakan. Dengan demikian kesan yang didapat peserta didik tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

---

<sup>58</sup> La Ode Muhammad Deden Marrah Adil, *pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar kelas IV SD, Template Simple, Diberdayakan Oleh Blogger*, Diakses tanggal 24 April 2015

### **BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

#### **H. Latar Belakang berdirinya SDN 9 Gelumbang**

SD Negeri Gumai berdirinya tahun 1976 dan pada tahun tersebut sekolah dasar negeri gumai beroperasi hingga sekarang pembangunan SDN Gumai tahun 1975 terdiri dari Tanah hiba M.Nur dengan ukuran P = 170 x 60 m, L= 9600 m<sup>2</sup> di Desa Gumai Kecamatan Gelumbang. Latar belakang berdirinya lembaga pendidikan ini karena pada saat itu masih mini lembaga pendidikan, padahal jumlah penduduk semakin bertambah/berkembang, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang pendidikan yang dapat menampung siswa-siswi yang ingin sekolah, maka didirikanlah lembaga pendidikan SD Negeri Gumai di bawah naungan pendidikan nasional dan kebudayaan adapun yang pernah menjadi Kepala Sekolah SDN Gumai sampai sekarang :

Tabel 1

Daftar Nama Kepala Sekolah<sup>59</sup>

<b>NO</b>	<b>NAMA KEPALA SEKOLAH</b>	<b>PERIODE TUGAS</b>
7.	Mastan	Tahun 1976 - 1999
8.	Kamaludin	Tahun 1999 - 2005
9.	Halimah	Tahun 2005 - 2009
10.	MHD.Soleh	Tahun 2009 - 2011
11.	Sutopo,S.Pd	Tahun 2011- 2013

---

<sup>59</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 1

12.	Dencik,S.Pd	Tahun 2013 - Sekarang
-----	-------------	-----------------------

Pada masa pimpinan Kepala Sekolah Sutopo,S.Pd di tahun 2012 atas perintah/aturan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Muara Enim SDN Gumai di ganti nama menjadi SDN 9 Gelumbang karena harus mengikuti nama Kecamatan Gelumbang.

### **I. Letak Geografis SDN 9 Gelumbang**

SDN 9 gelumbang terletak di daerah yang sangat strategis, letaknya di pinggir jalan raya Gumai, karena selain lingkungan sekitarnya berdekatan dengan fasilitas umum yang sangat kondusif untuk proses belajar mengajar juga mudah di jangkau oleh alat transfortasi sehingga memudahkan siswa untuk bersekolah di SDN 9 Gelumbang ini.

Bangunan SDN 9 Gelumbang 9600 M<sup>2</sup>. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :<sup>60</sup>

5. Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Raya Desa Gumai
6. Sebelah timur berbatasan dengan tanah SAHANI
7. Sebelah Utara berbatasan dengan tanah Desa
8. Sebelah Selatan berbatasan dengan tanah M.Nur

---

<sup>60</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 2

## **J. Visi dan Misi**

### **3. Visi**

“ Berprestasi dan Berahlak Mulia”

### **4. Misi**

4. Melaksanakan pembelajaran serta efektif bagi siswa-siswi dengan potensi masing-masing
5. Mendorong secara optimal potensi dan prestasi anak di bidang olahraga agar menjadi juara
6. Menumbuhkan ajaran agama dengan kegiatan ekstrakurikuler TPA<sup>61</sup>

## **K. Keadaan Siswa**

Siswa adalah orang yang sangat berperan penting dalam pendidikan, karena tanpa adanya siswi maka proses belajar mengajar tidak akan terlaksana serta seorang guru tidak bisa mentransfer ilmu mereka jika peserta didiknya tidak ada.

Secara keseluruhan siswa siswi SDN 9 Gelumbang pada tahun ajaran 2014/ 2015 berjumlah 247 orang siswa. Untuk lebih jelasnya keadaan siswa di SDN 9 Gelumbang dapat di lihat pada tabel berikut:

---

<sup>61</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 3

Tabel 2  
Keadaan siswa di SDN 9 Gelumbang<sup>62</sup>

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I	29	12	41
2	II	22	23	45
3	III	21	25	46
4	IV	28	16	44
5	V	24	21	45
6	VI	15	11	26
<b>JUMLAH</b>		<b>139</b>	<b>108</b>	<b>247</b>

#### L. Keadaan guru dan karyawan

Salah satu faktor terpenting untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah adalah keberadaan guru. Guru adalah orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan siswa-siswinya selain untuk meningkatkan intelegensi, guru juga mendidik dan membina moral serta mental anak didiknya. mengingat guru sebagai pembimbing, pembina dan pemberi motivasi pada anak didik untuk mencapai proses belajar mengajar. Guru mempunyai tugas yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena di tangan guru sebgaiian besar tujuan dan harapan kemajuan siswa. SDN 9 Gelumbang mempunyai guru sebanyak 14 orang diantara 14 orang yang bertugas tersebut 1 orang guru agama islam ialah penulis sendiri.

Untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan tabel mengenai daftar nama guru dan keadaan karyawan.

Tabel 3  
Keadaan guru dan karyawan SDN 9 Gelumbang<sup>63</sup>

No	Nama	Jabatan / Tugas	Pendidikan Terakhir
1	Dencik, S.Pd.SD	Kepala Sekolah	S.1
2	Yasmin, A.Ma	Guru PAI	D.II

<sup>62</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 4

<sup>63</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 5

3	Suarni,A.Ma	Guru Kelas	D.II
4	Saurah,S.Pd.Sd	Guru Kelas	S.1
5	Amirudin,S.Pd	Guru Penjasorkes	S.1
6	Yusmita,S.Pd	Guru Kelas	S.1
7	Walyadi	Guru Kelas	SPG
8	Ullia,S.Pd	Guru Kelas	S.1
9	Eni Murni,S.Pd	Guru Kelas	S.1
10	Yulliyani,S.Pd	Guru Kelas	S.1
11	Ekky Sagita	TU / Operator	SMA
12	Yuliza,S.Pd	Guru Kelas	S.1
13	Idaroyani,S.Pd	Guru Kelas	S.1
14	Yunianti,S.Pd	Guru SBDP	S.1

### **M. Keadaan sarana dan prasarana SDN 9 Gelumbang**

Dalam kegiatan belajar-mengajar, sangatlah diperlukan adanya sarana dan prasarana yang memadai, hal ini berguna untuk mempermudah usaha atau memperlancar terlaksananya proses pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih baik sehingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di SDN 9 Gelumbang adalah sebagai berikut:

Gedung yang terdiri dari :

4. 9 lokal ; untuk ruang belajar siswa
5. 1 ruang guru
6. 1 ruang kepala sekolah

Kemudian beberapa inventaris yang dimiliki oleh SDN 9 Gelumbang dijelaskan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4  
Data inventaris yang dimiliki SDN 9 Gelumbang<sup>64</sup>

---

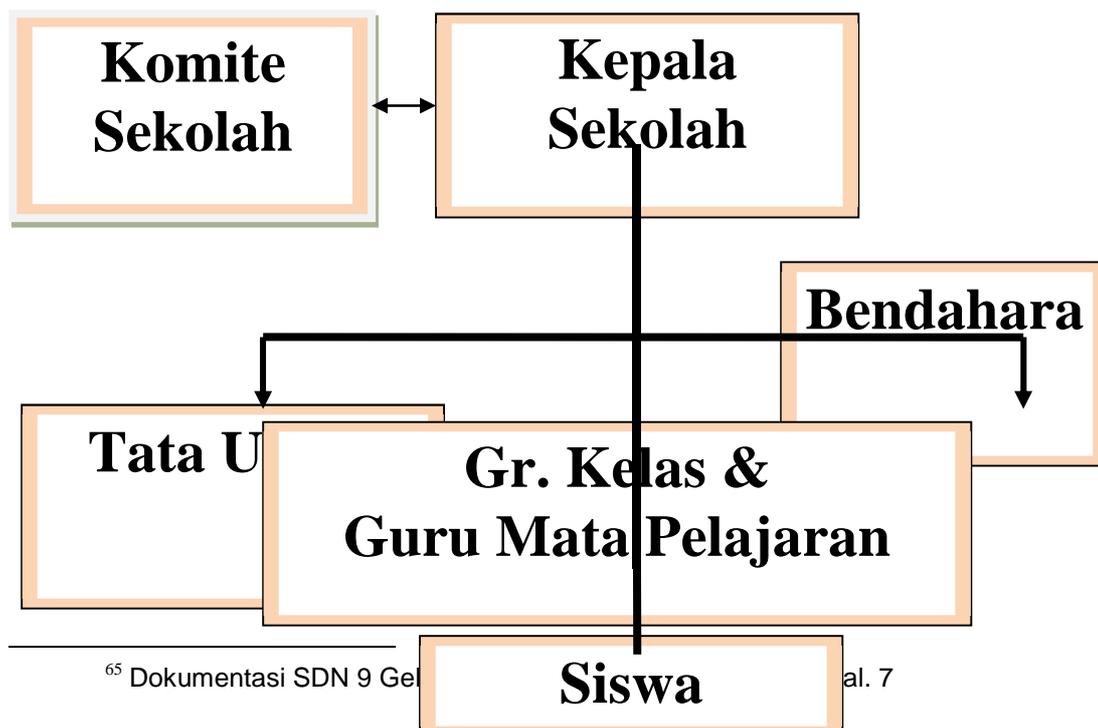
<sup>64</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 6

No	Nama Barang	Jumlah
1	Meja guru	9
2	Meja murid	126
3	Kursi guru	9
4	Kursi murid	248
5	Papan tulis	9
6	Meja kantor	4
7	Kursi kantor	10
8	Bank data	12
9	Timbangan	1
10	Lemari guru	7
11	Jam dinding	6
12	Kursi tamu	1 set
13	Penghapus	12
14	Printer	2
15	Laptop	3
16	Bola sepak	2
17	Bola volly	2
18	Net volly	2

#### N. Struktur Organisasi Sekolah<sup>65</sup>

Struktur Organisasi Sekolah Dasar

Nama Sekolah : SDN 9 Gelumbang



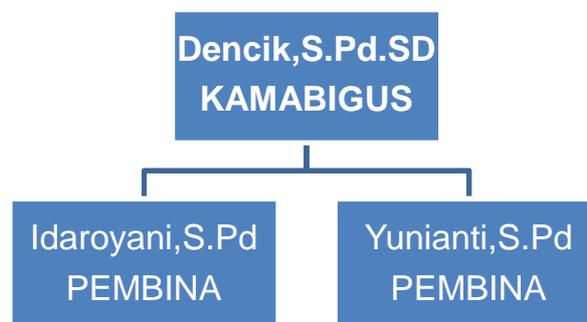
<sup>65</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang, hal. 7

### **O. Kegiatan Ekstrakurikuler**

Adapun kegiatan Ekstrakurikuler di SDN 6 Gelumbang adalah PRAMUKA. Kegiatan PRAMUKA dilaksanakan setiap hari sabtu jam 14.00 – 16.00 WIB.

Adapun struktur pengurusnya sebagai berikut :

Struktur Pengurus PRAMUKA SDN 9 Gelumbang<sup>66</sup>



### **P. Kurikulum**

Salah satu faktor terpenting untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah adalah kurikulum. Sesuai dengan aturan dari dinas pendidikan kabupaten Muara Enim, SDN 9 Gelumbang menggunakan kurikulum KTSP tahun 2006.

---

<sup>66</sup> Dokumentasi SDN 9 Gelumbang tahun ajaran 2014/2015, Hal. 8

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Data Hasil Penelitian

##### 1. Pra Siklus

Sebelum melakukan siklus, peneliti mengumpulkan data awal berupa daftar nama siswa dan sikap awal siswa dengan melakukan pembelajaran dengan tanpa menggunakan metode bermain peran tetapi menggunakan metode ceramah. Pra siklus ini dilakukan pada tanggal 27 April 2015.

Kategori sikap awal siswa diambil dari Skor pra siklus. Skor sikap pra siklus dapat diketahui dengan memberikan lembar observasi penilaian diri perilaku kerja keras, setia kawan, penyayang Prasiklus di kelas III SD 9 Kecamatan Gelumbang. Maka hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Penerapan Metode Ceramah Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Pra Siklus**

No	Nama Siswa	PERILAKU (SKALA SKOR 1-4)			RATA-RATA	KETERANGAN
		KERJA KERAS	SETIA KAWAN	PENYA YANG		
1	Windariningsih	4	3	2	3,00	Baik
2	Roky Saputra	3	4	2	3,00	Baik
3	Annisa	2	1	2	1,66	Cukup
4	Rinsih	3	3	3	3,00	Baik
5	Raka Saputra	4	3	2	3,00	Baik
6	Cantika Sari	1	1	1	1,00	Kurang
7	Berta Dewinta	1	1	1	1,00	Kurang
8	Uci Aprriani	1	1	1	1,00	Kurang
9	Henjel Lorenza	3	1	2	2,00	Cukup
10	Fitriya Saleha	1	3	2	2,00	Cukup
11	Anifsa Sagita	1	1	1	1,00	Kurang
12	Delly Agustin	1	1	1	1,00	Kurang
13	Radit Prayoga	3	1	2	2,00	Cukup
14	Dio Saputra	1	3	2	2,00	Cukup
15	Khairunnisah	1	1	1	1,00	Kurang

16	Arya Saputra	1	1	1	1,00	Kurang
17	Dara Utami	3	1	2	2,00	Cukup
18	Septi Rahmadani	1	3	2	2,00	Cukup
19	Riski	3	1	2	2,00	Cukup
20	Sukesi	1	3	2	2,00	Cukup
21	Fitri	3	1	2	2,00	Cukup

**KETERANGAN:**

Skala

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

**Petunjuk Penskoran:**

Rata-rata = Jumlah Skor/3

Peserta didik memperoleh Skor akhir adalah :

**Sangat Baik** : apabila memperoleh skor :  $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

**Baik** : apabila memperoleh skor :  $2,33 < \text{skor} \leq 3,32$

**Cukup** : apabila memperoleh skor :  $1,33 < \text{skor} \leq 2,32$

**Kurang** : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1,32$

**Tabel 2**  
**Prosentase**  
**Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di**  
**Kelas III SDN 9 Gelumbang Pra Siklus**

NILAI	SISWA	PROSENTASE	KATEGORI	Prosentase
9-10	0	0 %	Baik Sekali	19 %
7-8	4	19 %	Baik	
5-6	14	67 %	Cukup	81 %
3-4	3	14 %	Kurang	
1-2	0	0 %	Kurang Sekali	

Dari tabel di atas tergambar bahwa sikap baik 4 siswa atau 19% sedangkan yang sikap cukup dan kurang ada 17 siswa atau 81%. Hasil sikap ini jauh dari ideal dan tidak memenuhi indikator yang ditentukan yaitu 85%

## 2. Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada pra siklus, maka dilakukan tindakan siklus I pada tanggal 4 Mei 2015. Siklus ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (terlampir), pembentukan kelompok kerja, menyiapkan naskah, menyusun LKS/Kuis (terlampir), menyiapkan lembar observasi dan pendokumentasian.

### b. Tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a dengan membaca al-fatihah dan membaca do'a kemudahan belajar secara

bersama

- 2) Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan tentang contoh perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Guru menerangkan materi tentang setia kawan serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan
- 5) Guru membentuk kelompok siswa yang jumlahnya sesuai tokoh dalam naskah setia kawan dalam hidup
- 6) Guru menyuruh kelompok siswa untuk latihan bermain peran naskah setia kawan, kerja keras, dan penyayang dalam hidup dalam kelompok dengan bimbingan guru dan kolaborator.
- 7) Siswa berlatih memainkan peran naskah setia kawan dalam kehidupan
- 8) Pelaksanaan durasi waktunya kurang lebih 10 menit
- 9) Guru membimbing para siswa bekerja sama menata ruang.
- 10) Siswa membawakan karya dari kelompoknya masing-masing sesuai dengan kreasi dan daya imajinasinya
- 11) Siswa yang tidak bermain atau sebagai penonton memberikan suatu penilaian kritik dan saran tentang peran yang telah berlangsung.
- 12) Ada tanya jawab sehingga terjadi diskusi antar siswa.
- 13) Guru mengklarifikasi hasil bermain peran siswa.

14)Guru memberikan kuis berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal

kepada siswa

15)Guru menutup pembelajaran dengan menyuruh siswa membaca surat al-Ashr dan doa.

Kategori sikap siswa diambil dari Skor siklus I. Skor sikap siklus I dapat diketahui dengan memberikan lembar observasi penilaian diri perilaku kerja keras, setia kawan, penyayang Prasiklus di kelas III SD 9 Kecamatan Gelumbang. Maka hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus I**

No	Nama Siswa	PERILAKU (SKALA SKOR 1-4)			RATA-RATA	Keterangan
		KERJA KERAS	SETIA KAWAN	PENYAYANG		
1	Windariningsih	4	3	2	3,00	baik
2	Roky Saputra	3	4	2	3,00	baik
3	Annisa	2	1	2	1,66	Cukup
4	Rinsih	3	3	3	3,00	baik
5	Raka Saputra	4	3	2	3,00	baik
6	Cantika Sari	4	4	3	3,00	baik
7	Berta Dewinta	4	3	3	3,33	Sangat baik
8	Uci Aprriani	3	3	4	3,33	Sangat baik
9	Henjel Lorenza	3	4	2	3,00	baik
10	Fitriya Saleha	4	3	2	3,00	baik
11	Anifsa Sagita	4	4	4	4,00	Sangat baik
12	Delly Agustin	1	1	1	1,00	Kurang
13	Radit Prayoga	3	1	2	2,00	Cukup
14	Dio Saputra	1	3	2	2,00	Cukup
15	Khairunnisah	1	1	1	1,00	Kurang
16	Arya Saputra	1	1	1	1,00	Kurang
17	Dara Utami	3	1	2	2,00	Cukup
18	Septi Rahmadani	4	4	4	4,00	Sangat baik
19	Riski	3	4	2	3,00	baik
20	Sukesi	3	4	2	3,00	baik
21	Fitri	4	4	3	3,66	Sangat baik

**KETERANGAN:**

Skala

4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Cukup  
1 = Kurang

**Petunjuk Penskoran:**

Rata-rata = Jumlah Skor/3

Peserta didik memperoleh Skor akhir adalah :

**Sangat Baik** : apabila memperoleh skor :  $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

**Baik** : apabila memperoleh skor :  $2,33 < \text{skor} \leq 3,32$

**Cukup** : apabila memperoleh skor :  $1,33 < \text{skor} \leq 2,32$

**Kurang** : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1,32$

**Tabel 4**  
**Prosentase**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus I**

NILAI	SISWA	KATEGORI	Prosentase
9-10	1	Baik Sekali	67 %
7-8	13	Baik	
5-6	6	Cukup	33 %
3-4	1	Kurang	
1-2	0	Kurang Sekali	

Dari tabel di atas tergambar bahwa Prosentase pada siklus I ini adalah sikap baik sekali, baik ada 14 siswa atau 67% naik dari pra siklus yaitu 4 siswa atau 19 % sedangkan yang kategori sikap cukup dan kurang 7 siswa atau 33% menurun dari pra siklus yaitu 17 siswa atau 81%. Namun hasil sikap ini jauh dari ideal dan tidak memenuhi indikator yang ditentukan yaitu 85%.

c. Observasi

Dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang menjadi bahan pengamatan peneliti diantaranya:

- 1) Siswa aktif mendengarkan dengan seksama penjelasan guru
- 2) Siswa aktif bertanya dengan guru
- 3) Siswa aktif untuk bermain peran
- 4) Siswa aktif dalam mengomentari hasil peran teman
- 5) Siswa aktif dalam kerja kelompok

Berikut hasil keaktifan siswa pada proses pelaksanaan metode *role playing* pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji di Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang:

**Tabel 5**  
**Kategori skor Keaktifan Siswa**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus I**

NO	NAMA	ASPEK PENGAMATAN					JUMLAH AKTIFITAS
		A	B	C	D	E	
1	Windariningsih	1	1	0	1	1	4
2	Roky Saputra	1	1	0	1	1	4
3	Annisa	1	1	0	0	0	2
4	Rinsih	1	1	1	1	0	4
5	Raka Saputra	1	1	0	1	1	4
6	Cantika Sari	1	1	1	1	1	5
7	Berta Dewinta	1	1	1	1	0	4
8	Uci Aprriani	1	1	1	1	0	4
9	Henjel Lorenza	1	1	1	1	0	4
10	Fitriya Saleha	1	1	0	1	1	4
11	Anifsa Sagita	1	1	1	0	1	4
12	Delly Agustin	1	1	1	0	0	3
13	Radit Prayoga	1	1	1	0	0	3
14	Dio Saputra	1	0	0	0	0	1
15	Khairunnisah	1	0	1	0	1	3
16	Arya Saputra	1	1	0	0	0	2
17	Dara Utami	1	1	0	0	0	2
18	Septi Rahmadani	1	1	1	1	0	4
19	Riski	1	1	1	1	0	4
20	Sukesi	1	1	1	1	0	4
21	Fitri	1	1	1	1	1	5

**Keterangan :**

- A=Siswa aktif mendengarkan dengan seksama penjelasan guru
- B=Siswa aktif bertanya dengan guru
- C=Siswa aktif untuk bermain peran
- D=Siswa aktif dalam mengomentari hasil peran teman
- E=Siswa aktif dalam kerja kelompok

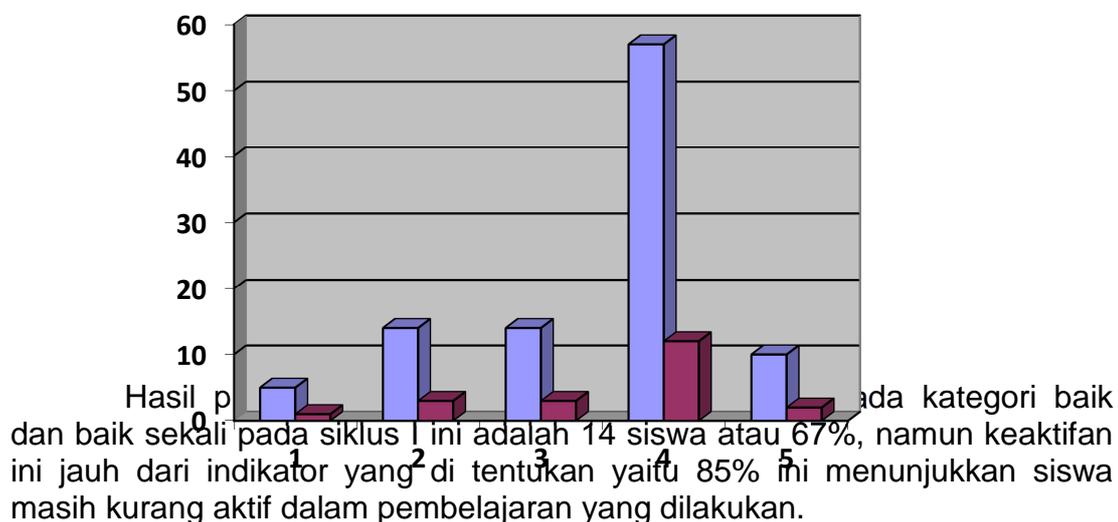
**Skala**

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

**Tabel 6**  
**Kategori Keaktifan Siswa**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus I**

JUMLAH AKTIFITAS	SISWA	PROSENTASE	KATEGORI
5	2	10 %	Baik Sekali
4	12	57 %	Baik
3	3	14 %	Cukup
2	3	14 %	Kurang
1	1	5 %	Kurang Sekali

**Grafik 1**  
**Kategori Keaktifan Siswa**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus I**



Dari observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih rendah.

Untuk melihat keberhasilan peneliti dalam Penerapan Metode *Role Playing* bermain peran Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang, diperlukan juga pengamatan teman sejawat dari sesama Guru. Berikut hasilnya:

**Tabel 7**  
**Hasil Observasi**  
**Pengamatan teman sejawat Guru**  
**Observer : H. Amiruddin S.Pd**

No	Aspek Pengamatan	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru mengajar sesuai dengan materi di RPP			√		baik
2	Guru menggunakan metode bermain peran				√	Sangat baik
3	Siswa termotivasi untuk membiasakan perilaku terpuji				√	Sangat Baik
4	Siswa aktif dalam belajar jika menggunakan metode bermain peran				√	Sangat baik
5	Guru menguasai kelas dalam pembelajaran			√		baik
Jumlah Skor						

**Skala**

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Jadi, dari pengamatan teman sejawat guru dapat disimpulkan bahwa ada perubahan sikap siswa untuk membiasakan perilaku terpuji dan peningkatan keaktifan siswa dalam belajar.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti melakukan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I, di dapatkan beberapa kelemahan dari sistem pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru diantaranya:

- 1) Naskah yang diberikan guru masih sulit dipahami siswa
- 2) Guru kurang dapat menjelaskan pembagian tugas yang diberikan siswa
- 3) Guru kurang mampu memotivasi belajar siswa dan hanya berada di depan kelas
- 4) Siswa mengalami kebingungan melakukan role playing tanpa

diberikan referensi pementasan

- 5) Setting kelas yang tradisional menjadikan siswa kurang aktif berkomunikasi dengan temannya ketika pembelajaran.

Dari kekurangan-kekurangan tersebut guru dan kolaborator mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas dengan melakukan tindakan :

- 1) Guru membuat skenario buat siswa yang lebih mudah dipahami siswa.
- 2) Guru lebih jelas dalam memberikan tugas.
- 3) Guru lebih jelas lagi dalam menerangkan materi
- 4) Guru meningkatkan motivasi siswa dalam bermain peran dengan lebih banyak memberi motivasi dan bimbingan ketika latihan dengan lebih banyak berkeliling mendekati siswa.
- 5) Guru menggunakan media audio visual permainan drama untuk di jadikan referensi siswa dalam memerankan tokoh dalam skenario
- 6) Guru menggunakan cerita dalam menerangkan materi
- 7) Guru harus dapat mengelola kelas dengan baik dengan menyetting dengan huruf U.
- 8) Guru menekankan siswa untuk aktif dalam kerja kelompok dan mengatakan keaktifan merupakan bagian dari penilaian.

### **3. Siklus II**

Tindakan pada pelaksanaan siklus II ini dilakukan pada tanggal 11 Mei 2015. Siklus II ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (terlampir), menyusun LKS/kuis (terlampir), merancang pembentukan kelompok, menyiapkan naskah naskah, guru menyetting dengan huruf U, menyiapkan lembar observasi (terlampir), dan pendokumentasian.

b. Tindakan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a dengan membaca al-fatihah dan membaca do'a kemudahan belajar secara bersama
- 2) Guru melakukan apersepsi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan tentang perilaku kerja keras dan penyayang dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Guru memberikan naskah skenario perilaku kerja keras dan penyayang
- 4) Guru membentuk kelompok belajar, dan setiap kelompok ditekankan untuk membaca dengan teliti materi skenario dan mendiskusikannya.
- 5) Guru menyuruh kelompok siswa untuk latihan bermain peran dalam kelompok dengan bimbingan guru dan kolaborator, guru dan kolaborator aktif mengelilingi kelompok untuk memotivasi dan memberikan bimbingan.

- 6) Siswa berlatih memainkan peran naskah perilaku kerja keras dan penyayang dalam kelompok.
- 7) Pelaksanaan latihan diberi durasi waktunya kurang lebih 10 menit
- 8) Guru membimbing para siswa bekerja sama menata ruang.
- 9) Siswa membawakan karya dari kelompoknya masing-masing sesuai dengan kreasi dan daya imajinasinya
- 10) Siswa yang tidak bermain atau sebagai penonton memberikan suatu penilaian kritik dan saran tentang peran yang telah berlangsung.
- 11) Ada tanya jawa sehingga terjadi diskusi antar siswa.
- 12) Guru mengklarifikasi hasil bermain peran siswa.
- 13) Guru memberikan kuis pilihan ganda sebanyak 10 soal
- 14) Guru menutup pembelajaran dengan menyuruh siswa membaca surat al-Ashr dan doa.

Kategori sikap siswa diambil dari Skor siklus II. Skor sikap siklus II dapat diketahui dengan memberikan lembar observasi penilaian diri perilaku kerja keras, setia kawan, penyayang Prasiklus di kelas III SD 9 Kecamatan Gelumbang. Maka hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus II**

No	Nama Siswa	PERILAKU (SKALA SKOR 1-4)			RATA - RATA	Keterangan
		KERJA KERAS	SETIA KAWAN	PENYA YANG		
1	Windariningsih	4	3	2	3,00	Baik
2	Roky Saputra	3	4	2	3,00	Baik
3	Annisa	2	1	2	1,66	Cukup
4	Rinsih	3	3	3	3,00	Baik

5	Raka Saputra	4	3	2	3,00	Baik
6	Cantika Sari	4	4	3	3,00	Baik
7	Berta Dewinta	4	3	3	3,33	Sangat Baik
8	Uci Aprriani	3	3	4	3,33	Sangat Baik
9	Henjel Lorenza	3	4	2	3,00	Baik
10	Fitriya Saleha	4	3	2	3,00	Baik
11	Anifsa Sagita	4	4	4	4,00	Sangat Baik
12	Delly Agustin	3	3	3	3,00	Baik
13	Radit Prayoga	4	3	2	3,00	Baik
14	Dio Saputra	4	4	3	3,00	Baik
15	Khairunnisah	4	3	3	3,33	Sangat Baik
16	Arya Saputra	3	3	4	3,33	Sangat Baik
17	Dara Utami	3	4	2	3,00	Baik
18	Septi Rahmadani	4	4	4	4,00	Sangat Baik
19	Riski	3	4	2	4,00	Sangat Baik
20	Sukesi	3	4	2	4,00	Sangat Baik
21	Fitri	4	4	3	4,00	Sangat Baik

**KETERANGAN:**

Skala

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

**Petunjuk Penskoran:**

Rata-rata = Jumlah Skor/3

Peserta didik memperoleh Skor akhir adalah :

**Sangat Baik** : apabila memperoleh skor :  $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

**Baik** : apabila memperoleh skor :  $2,33 < \text{skor} \leq 3,32$

**Cukup** : apabila memperoleh skor :  $1,33 < \text{skor} \leq 2,32$

**Kurang** : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1,32$

**Tabel 9**

**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus II**

NILAI	SISWA	KATEGORI	Prosentase
9-10	7	Baik Sekali	95 %
7-8	13	Baik	
5-6	1	Cukup	5 %
3-4	0	Kurang	

1-2	0	Kurang Sekali	
-----	---	---------------	--

Dari tabel di atas tergambar bahwa kategori sikap sangat baik, baik pada siklus II ini ada 20 siswa atau 95% naik dari siklus I yang masih 14 siswa atau 67% sedangkan yang kategori sikap cukup ada 1 siswa atau 5% menurun dari siklus I yaitu 7 siswa atau 33%. Sikap membiasakan perilaku terpuji pada siklus II ini sudah signifikan dan mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85%.

c. Observasi

Dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang menjadi bahan pengamatan peneliti diantaranya:

- 1) Siswa aktif mendengarkan dengan seksama penjelasan guru
- 2) Siswa aktif bertanya dengan guru
- 3) Siswa aktif untuk bermain peran
- 4) Siswa aktif dalam mengomentari hasil peran teman
- 5) Siswa aktif dalam kerja kelompok

Berikut hasil keaktifan siswa pada proses pelaksanaan metode *role playing* pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji di Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang:

**Tabel 10**  
**Kategori Keaktifan Siswa**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus II**

NO	NAMA	ASPEK PENGAMATAN					JUMLAH AKTIFITAS
		A	B	C	D	E	

1	Windariningsih	1	1	0	1	1	4
2	Roky Saputra	1	1	0	1	1	4
3	Annisa	1	1	0	0	1	3
4	Rinsih	1	1	1	1	0	4
5	Raka Saputra	1	1	0	1	1	4
6	Cantika Sari	1	1	1	1	1	5
7	Berta Dewinta	1	1	1	1	0	4
8	Uci Aprriani	1	1	1	1	0	4
9	Henjel Lorenza	1	1	1	1	0	4
10	Fitriya Saleha	1	1	0	1	1	4
11	Anifsa Sagita	1	1	1	0	1	4
12	Delly Agustin	1	1	1	1	1	5
13	Radit Prayoga	1	1	1	1	1	5
14	Dio Saputra	1	1	1	1	1	5
15	Khairunnisah	1	1	1	1	1	5
16	Arya Saputra	1	1	1	1	1	5
17	Dara Utami	1	1	1	1	1	5
18	Septi Rahmadani	1	1	1	1	0	4
19	Riski	1	1	1	1	0	4
20	Sukesi	1	1	1	1	0	4
21	Fitri	1	1	1	1	1	5

**Keterangan :**

A=Siswa aktif mendengarkan dengan seksama penjelasan guru

B=Siswa aktif bertanya dengan guru

C=Siswa aktif untuk bermain peran

D=Siswa aktif dalam mengomentari hasil peran teman

E=Siswa aktif dalam kerja kelompok

**Skala**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

**Tabel 11**  
**Kategori Keaktifan Siswa**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran**  
**Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD**  
**Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Siklus II**

JUMLAH AKTIFITAS	SISWA	PROSENTASE	KATEGORI
5	8	38 %	Baik Sekali
4	12	57 %	Baik
3	1	5 %	Cukup
2	0	0 %	Kurang
1	0	0 %	Kurang Sekali

Hasil prosentase pengamatan keaktifan siswa pada kategori baik dan baik sekali pada siklus II ini ada 20 siswa atau 95% naik dari siklus I yang hanya 14 siswa atau 67%. Pada keaktifan siklus II ini kenaikan juga signifikan dan mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85% ini menunjukkan siswa sudah aktif dalam pembelajaran.

Untuk melihat keberhasilan peneliti dalam Penerapan Metode *Role Playing* bermain peran Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang, diperlukan juga pengamatan teman sejawat dari sesama Guru. Berikut hasilnya:

**Tabel 12**  
**Hasil Observasi**  
**Pengamatan teman sejawat Guru**  
**Observer : H. Amiruddin S.Pd**

No	Aspek Pengamatan	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru mengajar sesuai dengan materi di RPP			√		baik
2	Guru menggunakan metode bermain peran				√	Sangat baik
3	Siswa termotivasi untuk membiasakan perilaku terpuji				√	Sangat Baik
4	Siswa aktif dalam belajar jika menggunakan metode bermain peran				√	Sangat baik
5	Guru menguasai kelas dalam pembelajaran			√		baik
Jumlah Skor						

**Skala**

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Jadi, dari pengamatan teman sejawat guru dapat disimpulkan bahwa ada perubahan sikap siswa untuk membiasakan perilaku terpuji dan peningkatan keaktifan siswa dalam belajar.

d. Refleksi

Dari hasil di atas menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil sikap dan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 9 Gelumbang pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji setelah menerapkan metode *role playing* yang mencapai indikator yang telah ditentukan. Dan rata-rata seluruh siswa yang mendapatkan perubahan sikap tersebut adalah 95% dan peningkatan keaktifan belajar siswa pada kategori baik sekali dan baik yang mencapai 95%.

Selanjutnya peneliti menganggap peningkatan sudah baik dan indikator keberhasilan sudah dipenuhi, hanya menyisakan sedikit siswa yang kurang aktif dan nilainya tidak tuntas maka penelitian ini peneliti hentikan.

## B. Pembahasan

Dari hasil analisis dapat diketahui data proses penerapan metode *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji di kelas III SDN 9 Gelumbang selengkapnya dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut di bawah ini:

**Tabel 13**  
**Perbandingan Prosentase**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak**  
**Materi Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SDN 9 Gelumbang Pra**  
**Siklus, Siklus I dan II**

KATEGORI	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
	SISWA	PROSENTASE	SISWA	PROSENTASE	SISWA	PROSENTASE
Baik Sekali	0	0 %	2	10 %	8	38 %
Baik	4	19 %	12	57 %	12	57 %
Cukup	14	67 %	3	14 %	1	5 %
Kurang	3	14 %	3	14 %	0	0 %
Kurang Sekali	0	0 %	1	5 %	0	0 %
	21	100 %	21	100 %	21	100 %

Hasil belajar yang di dapat dari lembar observasi siswa setelah melakukan setelah pembelajaran dimana terjadi perubahan sikap tiap siklusnya yaitu pada pra siklus perubahan sikap ada 4 siswa atau 19% naik menjadi 14 siswa atau 67% pada siklus I, terakhir pada siklus II menjadi 21 siswa atau 95%. Ini menunjukkan siswa sudah membiasakan perilaku terpuji

setia kawan, kerja keras dan penyayang yang diajarkan, setelah melakukan metode *role playing*.

**Tabel 14**  
**Perbandingan Kategori Keaktifan Siswa**  
**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi**  
**Membiasakan Perilaku Terpuji di Kelas III SDN 9 Gelumbang Siklus I dan II**

KATEGORI	SIKLUS I		SIKLUS II	
	Baik Sekali	2	10 %	8
Baik	12	57 %	12	57 %
Cukup	3	14 %	1	5 %
Kurang	3	14 %	0	0 %
Kurang Sekali	1	5 %	0	0 %
	21	100 %	21	100 %

Hasil tabel diatas menunjukkan keaktifan siswa pada kategori baik dan baik sekali juga mengalami peningkatan dimana ada 14 siswa atau 67% pada siklus I, dan di siklus II sudah mencapai 20 siswa atau 95%. Ini berarti keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran semakin baik, diantara keaktifan yang ditunjukkan siswa adalah siswa antusias dalam mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, siswa antusias bertanya dengan guru, siswa antusias untuk bermain peran, siswa antusias mengomentari hasil peran teman dan siswa sudah terlibat aktif ketika kerja kelompok.

Dari kedua tabel di atas dapat menunjukkan telah ada peningkatan sikap dan keaktifan belajar siswa tiap siklusnya yang pada akhirnya mencapai indikator yang telah ditentukan. Dan rata-rata seluruh siswa yang mendapatkan kategori sangat baik, baik tersebut adalah 95% dan

peningkatan keaktifan belajar siswa pada kategori baik sekali dan baik yang mencapai 95%.

Proses pembelajaran pada pra siklus tanpa menggunakan metode *role playing* atau menggunakan metode konvensional interaksi pembelajaran hanya terjadi pada satu arah yaitu guru yang aktif dan siswa yang pasif sehingga menjadikan siswa susah memahami materi yang diajarkan, karena tidak diberikan kesempatan untuk mengkaji materi berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada pra siklus menunjukkan sikap siswa masih di bawah yang diharapkan yaitu 85% ke atas. Dari hasil ini menjadikan perlunya penggunaan metode *role playing* pada pelaksanaan siklus I. pada pelaksanaan siklus I ini siswa dilibatkan secara aktif untuk belajar dengan belajar kelompok dan mengkaji materi dengan praktek langsung memerankan tokoh. Tokoh yang diperankan dalam *role playing* merupakan bentuk pemahaman terhadap materi secara langsung. Setelah siswa melakukan proses *role playing* terjadi kenaikan hasil sikap siswa dilihat dari rata-rata hasilnya yang mencapai 67% naik dari pra siklus yang hanya 19 %. Begitu juga tingkat keaktifan peserta didik juga mengalami kenaikan terutama pada keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran semakin baik, diantara keaktifan yang ditunjukkan siswa adalah siswa mulai antusias dalam mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, siswa mulai antusias bertanya dengan guru, siswa mulai antusias untuk bermain peran, siswa mulai antusias mengomentari hasil peran teman dan siswa sudah terlibat aktif ketika kerja kelompok.

Namun pada siklus I ini sikap belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85% dan untuk hasil sikap dan 85 % untuk keaktifan belajar, ini menunjukkan ada yang kurang dari pola pembelajaran yang dilakukan oleh guru diantaranya guru kurang dapat menjelaskan materi dengan detail, guru kurang dapat memberikan skenario yang lebih mudah dipahami oleh siswa, guru kurang aktif dalam memotivasi siswa dengan memperbanyak mendekati siswa, guru kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti media audio visual bagi referensi siswa, dan guru kurang dapat menyetting kelas yang komunikatif. Untuk itu pada pelaksanaan siklus II guru lebih menekankan pada proses pembelajaran dengan menerangkan materi dengan detail, menyetting kelas yang komunikatif dengan formasi huruf U, menggunakan media audio visual dengan menayangkan video pementasan drama sebagai referensi siswa dan lebih banyak mendekati siswa untuk memberi motivasi juga memberikan naskah yang lebih mudah dipahami siswa.

Pola pembelajaran yang dilakukan guru dengan menitik beratkan pada peningkatan pemberian motivasi dan pemanfaatan media juga menjelaskan materi dengan detail menjadikan hasil sikap siswa naik menjadi 95% yang tentunya sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85%. Begitu juga pada keaktifan siswa juga sudah mengalami kenaikan yang signifikan yaitu 95 % sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85 %. Ini berarti keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran semakin baik, diantara keaktifan yang ditunjukkan siswa adalah siswa antusias dalam mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, siswa antusias bertanya

dengan guru, siswa antusias untuk bermain peran, siswa antusias mengomentari hasil peran teman dan siswa sudah terlibat aktif ketika kerja kelompok.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uraian skripsi dan analisa bab sebelumnya yang berjudul Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Membiasakan Perilaku Terpuji Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SD Negeri 9 Kecamatan Gelumbang Kabupaten Muara Enim maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Metode bermain peran dapat membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras, dan penyayang pada siswa kelas III di SD Negeri 9 kecamatan Gelumbang berdasarkan hasil pengamatan yang di dapat dari lembar observasi siswa setelah melakukan pembelajaran dimana terjadi perubahan sikap untuk membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras dan penyayang yaitu pada pra siklus ada 4 siswa atau 19% naik menjadi 14 siswa atau 67% pada siklus I, terakhir pada siklus II menjadi 20 siswa atau 95%. Ini menunjukkan siswa sudah membiasakan perilaku terpuji setia kawan, kerja keras dan penyayang yang diajarkan, setelah melakukan metode bermain peran.

#### **B. Saran-saran**

Mengacu pada kesimpulan di atas maka dapat di ajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah diharapkan memberikan dorongan serta himbauan kepada para guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan

materi pelajaran di kelas dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Kepada para guru dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya menyusun dan melaksanakan strategi yang baik, salah satunya dengan menggunakan metode-metode yang baik dan benar, seperti penggunaan metode bermain peran sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam membiasakan perilaku terpuji.
3. Kepada para siswa hendaknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dan metode seperti metode bermain peran sehingga ilmu pengetahuan yang dimiliki menjadi luas dan sejalan dengan perkembangan era kemajuan teknologi serta dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.