

## **Aplikasi Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar Islam dalam Meningkatkan Moralitas Siswa**

**Yuli Asmi Rozali, Novendawati Wahyu Sitasari , Ikbal Rahmat , Abdurrahman**

Universitas Esa Unggul

E-mail: yuli.azmi@esaunggul.ac.id; novenda@esaunggul.ac.id; ikbal.rachmat@esaunggul.ac.id;  
Abdurrahman.jemat@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

Pendidikan menjadi salah satu gerbang dalam membentuk moral anak bangsa, baik pendidikan formal, maupun non formal. Sekolah Dasar menjadi pondasi bagi perkembangan moral anak. Di sekolah pembentukan moral pelajar dilakukan melalui pembelajaran sehari-hari, seperti pelajaran pendidikan agama islam. Metode bermain peran menjadi salah satu metode yang dapat meningkatkan moralitas siswa. Penelitian ini berjenis quasi eksperimen two-group pretest-posttest dengan populasi siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu di Jakarta, Menggunakan teknik uji beda t-test, dengan signifikansi (sig.)  $(p) = < 0.05$ , taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil pengolahan uji t-test diperoleh nilai signifikansi  $(p) = 0.000$  ;  $((p) < 0.05)$ , artinya terdapat perbedaan moralitas siswa SD Islam Jakarta berdasarkan pemberian metode belajar bermain peran. Besaran mean kelompok eksperimen lebih besar ( $\mu = 11.000$ ) bila dibandingkan mean kelompok kontrol ( $\mu = 10.000$ ). Artinya kelompok eksperimen memiliki tingkat moralitas yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

**Kata Kunci** : metode bermain peran, Moralitas, Siswa SD

## Abstract

*Education is one of the gates for shaping the morality of the nation's children, both informal education and non-formal education. Elementary school is the foundation for the moral development of students. At school, student moral formation is carried out through daily subjects such as Islamic education subject, from the elementary school to the university level. Many factors can influence learning achievement; one of them is the learning method; an example is a role-playing method. The research design was a quasi-experiment in two-group pretest-posttest. The population was Islamic Elementary School student's in Jakarta, t-test analytical, with or significant ( $p$ ) =  $<0.05$ . Based on the results of the obtained that the significant value of ( $p$ ) =  $0.000$  ( $(p) <0.05$ ). It shows that there is a difference in the morality level of Jakarta Islamic elementary school students based on giving role-playing learning methods. The magnitude of the mean value possessed by the two groups shows the mean of the experimental group is greater ( $\mu = 11,000$ ) when compared to the mean of the control group ( $\mu = 10,000$ ).*

**Keywords:** role playing, morality, elementary student

## PENDAHULUAN

Generasi muda merupakan harapan bagi suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa terletak pada kualitas dari anak bangsa itu sendiri. Generasi muda memiliki peran dan fungsi penting dalam perkembangan pembangunan bangsa dan Negara. Oleh karenanya generasi penerus harus memiliki moral yang kuat, kepribadian yang tinggi, semangat nasionalisme sehingga mampu bersaing secara global. Selain memiliki fungsi kekuatan moral, generasi muda juga menjadi control social dan agen perubahan suatu bangsa, sehingga dapat berfungsi bagi masyarakat luas.

Peran aktif generasi muda sebagai kekuatan moral diwujudkan dengan perkembangan aspek etik dan moralitas dalam bertindak di setiap dimensi kehidupan, memperkuat keimanan, memiliki mental yang sehat dan sejahtera secara psikologis.

Globalisasi menjadi salah satu terobosan strategis yang dapat mempengaruhi tata nilai dari suatu bangsa tak terkecuali bangsa Indonesia. Sebagian kalangan menilai bahwa globalisasi dapat menggeser nilai-nilai dan tradisi dari bangsa Indonesia. Apabila generasi muda tidak mampu melawan era globalisasi, tidak mampu menyaring informasi yang ada, akan berdampak pada keyakinan dan moral dari generasi muda itu sendiri.

Dalam membentengi para generasi mudah, khusus para pelajar diperlukan moral yang kuat. Pendidikan menjadi salah satu gerbang dalam membentuk moral dan moral anak bangsa. Baik dalam pendidikan formal, informal maupun non formal. Pada tingkat pendidikan non formal maupun informal pembentukan moral dapat dilakukan di lingkungan social pelajar seperti keluarga dan teman sebaya. Sedangkan di tingkat pendidikan formal, pembentukan moral pelajar dilakukan melalui mata pelajaran sehari-hari seperti mata pelajaran pendidikan agama, dan pendidikan kewarganegaraan baik pada tingkat Sekolah Dasar, sampai dengan tingkat

Perguruan Tinggi. Sekolah Dasar menjadi pondasi awal bagi perkembangan moral peserta didik. Pendidikan dasar memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam menyikapi perkembangan actual terhadap pembentukan pola pikir dan moralitas anak. Pendidikan dasar sebagai salah satu jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan nasional diibaratkan sebagai tiket masuk atau “paspor” untuk melanjutkan perjalanan berikutnya. Gagalnya pendidikan pada tahap ini terutama dalam pembinaan sikap/nilai diyakini akan berdampak sistemik terhadap pendidikan berikutnya. Orientasi penyelenggaraan pendidikan dasar sangat menekankan pada pembinaan kepribadian, watak dan karakter anak. Karena itu, integrasi pendidikan yang sarat dengan nilai dan pembentukan karakter diperlukan untuk membekali peserta didik dalam mengantisipasi tantangan ke depan yang dipastikan akan semakin berat dan kompleks. Guru sebagai pengembang kurikulum selanjutnya dituntut untuk mampu secara terampil menghadirkan suasana dan aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada penanaman dan pembinaan kepribadian, watak dan karakter.

Pendidikan agama menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh pelajar. Pelajaran Agama Islam diikuti oleh pelajar yang beragama Islam, Pendidikan Agama Kristen diikuti oleh pelajar yang beragama Kristen. Demikian juga halnya untuk Pendidikan Agama Hindu dan Budha diikuti oleh pelajar yang beragama Hindu dan Budha. Sama halnya dengan pendidikan agama yang lain, di Pendidikan Agama Islam para pelajar yang selanjutnya disebut murid diajarkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yaitu Allah S.W.T., serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama (Shaleh, Abdul, Rahman, 2005).

Melalui pendidikan agama pemerintah berharap dapat membentuk karakter generasi muda yang bermoral sesuai dengan kaidah-kaidah yang tergantung didalamnya. Sehingga terbentuklah akhlak karimah. tetapi realitas dilapangan masih banyak siswa yang tidak berakhlakul karimah sesuai dengan tujuan pendidikan agama Islam Hal ini ditunjukkan dengan maraknya perilaku menyimpang dilakukan siswa dan termasuk di dalamnya perilaku tidak disiplin yang melanggar aturan dan tata tertib.

Banyak factor yang dapat mempengaruhi ketercapaian pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang mengajarkan pendidikan agama tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sumadji (2015), mengenai pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa, yang menghasilkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suryastuti, 2013), mengenai pengaruh metode pembelajaran dan kinerja guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X mata pelajaran IPS di SMK Tamtama Prembun Kebumen, dengan hasil bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kinerja guru terhadap prestasi belajar siswa kelas X, mata pelajaran IPS di SMK Tamtama Prembun Kebumen.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran memiliki peran terhadap keberhasilan belajar dari peserta didik. Santrock (2010), mengatakan bahwa terdapat dua jenis metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran berpusat pada guru (TCL), dan metode pembelajaran berpusat pada siswa). Pada system pembelajaran TCL murid bersikap pasif karena berperan sebagai penerima saja, sedangkan pusat dari pembelajaran ada pada guru. Berbeda pada system pembelajaran SCL, proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada murid, guru memiliki

peran yang lebih sedikit, yaitu sebagai pengontrol jalannya proses belajar dan fasilitator. Pada pembelajaran SCL murid dilatih untuk membangun pengetahuannya sendiri, mencari informasi melalui teman-teman sekelasnya, berdiskusi sampai dengan bermain peran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rozali (2015) mengenai perbedaan motivasi belajar ditinjau dari pembelajaran berbasis pengalaman (studi pada mahasiswa kelas psikometri di Universitas Esa Unggul), yang juga didukung oleh hasil penelitian Ardian dan Munadi (2015), mengenai pengaruh strategi pembelajaran SCL dan kemampuan spasial terhadap kreativitas mahasiswa, telah membuktikan bahwa metode pembelajaran SCL dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas peserta didik. Berdasarkan uraian masalah di atas yang juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti ingin melihat pengaruh metode pembelajaran *role play* terhadap perkembangan moral pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V di Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Menurut A'la (2011) metode pembelajaran Role playing (bermain peran) adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, itu bergantung kepada apa yang di perankan.

Sedangkan menurut Syaiful (2011) metode *role playing* disebut juga sosiodrama yang berasal dari kata Sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat menunjukan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Jadi sosiodrama 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 suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

#### A. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, *two-group pretest-posttest*. Adalah penelitian yang memiliki dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan diberikan perlakuan atau manipulasi berupa metode belajar bermain peran, sedangkan kelompok control adalah kelompok yang tidak memperoleh perlakuan yang juga akan digunakan sebagai kelompok pembanding dan juga dapat untuk mengetahui ketepatan metode *role play* dalam meningkatkan moral siswa. Penelitian yang memberikan *pretest* dan *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok control. Pada kelompok eksperimen akan diberikan metode pembelajaran *role play* diantara *pretest* dan *posttest*. Dalam table 4.1 menunjukkan bagan *two-group pretest-posttest design* dalam penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar islam terpadu kelas IV, V, dan VI di wilayah Jakarta dan menjadi peserta mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diwakili oleh dua sekolah yang berada dalam wilayah Cengkareng sebagai perwakilan populasi . Untuk skala tingkatan moral dikonstruksi dengan menggunakan teori Kohlberg (Santrcok, 2012) yang terdiri dari empat tingkatan moral yang diurai berdasarkan dimensi, aspek dan indikatornya.

Metode analisis dari penelitian ini adalah uji beda t-test dengan menggunakan alat bantu statistik. Yaitu dengan membandingkan nilai

signifikansi dengan tabel t. Dan dikatakan signifikan jika nilai signifikansi berada pada taraf  $(p) = < 0.05$ , dengan taraf kesalahan 5%. Sedangkan uji normalitas sebaran dikatakan data normal atau tidak. jika nilai sig.  $(p) > 0.05$ , maka data tersebar normal. Uji-T digunakan untuk menganalisis perbedaan kemampuan asertivitas sebelum dan sesudah pemberian pelatihan asertif pada guru SDIT X, Jakarta Barat.

#### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil olahan data diketahui bahwa siswa dalam penelitian ini terbagi dalam dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Di dalam kelompok eksperimen diketahui bahwa siswa dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 34 siswa dan dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 29 siswa. Sedangkan pada kelompok kontrol yang berjumlah 35 siswa, terdiri dari 16 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Disimpulkan bahwa siswa laki-laki berjumlah lebih banyak dari pada siswa perempuan baik yang di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil uji t-test diperoleh nilai sig.  $(p) = 0.000$  ;  $((p) < 0.05)$ , hipotesis di terima, yaitu ada perbedaan tingkat moralitas siswa SD Islam di Jakarta berdasarkan pemberian metode belajar bermain peran. Dari nilai *mean* masing-masing kelompok diperoleh bahwa *mean* kelompok eksperimen sebesar 11.000 sedangkan *mean* pada kelompok kontrol sebesar 10.000, dimana *mean* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan kata lain, bahwa ada perbedaan tingkat moralitas siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang disebabkan oleh pemberian metode bermain di kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil pengolahan uji t-test diperoleh nilai signifikansi  $(p) = 0.000$  ;  $((p) < 0.05)$ , artinya terdapat perbedaan tingkat moralitas siswa SD Islam Jakarta berdasarkan pemberian metode belajar bermain peran.

Dan diketahui juga bahwa siswa SD Islam Jakarta yang diberikan metode bermain peran memiliki tingkat moralitas yang lebih baik dibandingkan dengan siswa SD Islam Jakarta yang tidak diberikan metode bermain peran. Piaget (dalam Santrock, 2010) mempercayai bahwa struktur kognitif dan kemampuan kognitif anak adalah dasar dari pengembangan moralnya. Dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh si anak akan membantu anak dalam memahami masalah yang ada di dalam lingkungan sosialnya. Menurut Adler manusia adalah makhluk yang prososial, dia mengatakan bahwa “masalah hidup selalu bersifat sosial”. Fungsi hidup sehat bukan hanya mencintai dan berkarya, tapi juga merasakan kebersamaan dengan orang lain dan mepedulikan kesejahteraan mereka. (Alwisol, 2007). Di dalam menjalankan peran sosialnya, siswa SD Islam tentunya diajarkan tentang baik dan buruk perbuatan, akal, akhlak dan lain sebagainya. Dalam moral diatur segala perbuatan baik, dan perbuatan buruk yang harus dihindarkan. Moral yang dimiliki oleh siswa SD Islam yang akan membedakan dirinya dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan moral Siswa SD Islam Jakarta melalui pelajaran agama. Ada 4 dari 6 aspek yang diukur yaitu, kemampuan memahami agama islam sebagai agama yang dianut, bertingkah laku beradab atau memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dll), kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk, dan mengenal dan menghormati agama orang lain. Pada kemampuan memahami agama islam sebagai agama yang dianut, diketahui

Penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan moral Siswa SD Islam Jakarta melalui pelajaran agama. Yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat moralitas siswa SD Islam Jakarta berdasarkan pemberian

terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah pemberian metode bermain diberikan. Sebelum pemberian metode bermain peran diberikan pada kelompok eksperimen, diketahui bahwa ada enam orang siswa SD yang berada pada tingkat rendah. Namun setelah siswa diajak bermain peran siswa dengan tingkat moral yang rendah menjadi nol atau tidak ada, artinya kemampuan siswa dalam memahami agama Islam lebih baik.

Pada aspek bertingka laku beradab, terdapat 4 orang siswa yang berada pada tingkat sedang, namun setelah diberikan metode bermain peran terdapat 2 orang siswa yang masih berada pada tingkat sedang sisanya berada pada tingkat tinggi. Kemudian pada aspek ketiga yaitu, kemampuan membedakan perilaku baik dan buruk, diketahui bahwa terdapat 14 siswa pada tingkat rendah, berada pada tingkat sedang berjumlah 21 siswa, dan pada tingkat tinggi berjumlah 28 pada tingkat tinggi. Namun setelah pemberian intervensi berubah menjadi 11 siswa pada tingkat rendah, 24 pada tingkat sedang, dan sisanya pada tingkat tinggi. Pada aspek terakhir yaitu mengenal dan menghormati agama orang lain, sebelum pemberian metode bermain, diketahui siswa yang berada pada tingkat rendah berjumlah nol siswa, siswa dengan tingkat sedang berjumlah 2 orang siswa, sisanya siswa dengan tingkat moral tinggi berjumlah 61 siswa. Begitu juga saat setelah pemberian intervensi masih ada 2 orang siswa yang berada pada tingkat moral sedang, sisanya 61 siswa pada tingkat tinggi.

#### **D. PENUTUP**

##### **Simpulan**

metode belajar bermain peran. Hal ini disebabkan melalui metode bermain peran siswa merasakan langsung kondisi yang terjadi yang dengan sengaja dikondisikan. Sehingga siswa lebih mudah memahami dan membayangkan perilaku yang timbul.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan moralitas siswa, yang disebabkan karena siswa diberikan kesempatan untuk aktif dan melakukan apa yang ada dalam pikiran,

membuat anak dapat merasakan efek dari perilaku yang mereka lakukan. Sehingga kepada pihak sekolah disarankan untuk menerapkan metode belajar yang melibatkan interaksi langsung antara peserta didik dengan obyek belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahun. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.
- Baroro,K. 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8(2). Hal.: 149-163.
- Chowdury,M. 2016. Emphasizing Morals Values, Ethics, and Character Education in Science Edutioan and Science Teaching. *Journal of Educational Science*. Vol. 4(2).
- Enright, Lapskey, Harris, Shawver. 1983. Moral Developmetn Interventions in Early Adolescence. *Early Adolescence Journal*. Vol. 22(2).
- Filina. 2013. Efektifitas Metode Role Play untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tuna Rungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 1(1)
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Hardini, Israni dan Dewi Puspiasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- <http://hayardin-blog.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-role-playing.html#ixzz2DTrIqjM9>
- <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>
- <http://weblogask.blogspot.com/2012/08/model-pembelajaran-role-playing-dan.html>
- Kaur, S. 2015. Moral Values in Education. *Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 20 (3). PP.: 21-26. e-ISSN: 2279-0837. P-ISSN: 2279-0845.
- Nurhasanah, Sujana dan Sudin. 2016. Penerapan Metode Role Palying untuk Meningkatkan Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1(1).
- Pratiwi,H. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1(2).
- Rozali, Y. A. 2008. Perbedaan motivasi belajar ditinjau dari pembelajaran berbasis pengalaman (studi pada mahasiswa kelas psikometri, Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul).
- Sadiana, Nana. 1987. *Dasar-dasar Prses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Shadish, Cook, dan Campbell. 2002. *Experimental and Quasi-Experimental Design for Generalized Causal Inference*. USA: Houghtoon Mifflin Company.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta ; Media Group.
- Santrock, J.H. 2010. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Shaleh, Abdul, Rahman, 2005. *Pendidikan Agama dan Pembangunan Untuk Bangsa*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Westarp dan Planander. 2013 Role Playing as Pedagogical Method to Prepare Students for Practice. *Hogre Ulbildning*. Vol. 3(3). PP.: 199-210. ISSN: 2000-7558.