

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI
(Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun oleh :

Nurul Fajri
NIM. 0241 1120

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fajri

NIM : 0241 1120

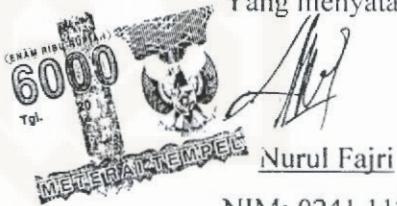
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini (tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi saya ini) adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 22 Maret 2007

Yang menyatakan



Nurul Fajri

NIM: 0241 1120

Suwadi, M.Ag.

Dosen Fakultas Tarbiyah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Saudari Nurul Fajri

Kepada Yth.

Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb

Setelah memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudari,

Nama : Nurul Fajri

N.I.M : 0241 1120

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENGEJEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta).

telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Harapan saya semoga saudari tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Maret 2007

Pembimbing,



Suwadi, M.Ag.

NIP: 150277316

Karwadi, M.Ag.
Dosen Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Nurul Fajri
Lamp. : 7 Eksemplar

Kepada Yth:
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi saudari:

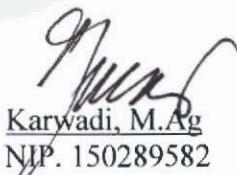
Nama : Nurul Fajri
NIM : 0241 1120
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGENALKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)

telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 5 April 2007
Konsultan,


Karwadi, M.Ag
NIP. 150289582



DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Laksda Adisucipto Yogyakarta 55281, Telp. : 513056, Fax. : 519734

PENGESAHAN

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/66/2007

Skripsi dengan judul : **PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

NURUL FAJRI
NIM : 02411120

Telah dimunaqosyahkan pada :

Hari Senin tanggal 2 April 2007 dengan Nilai B+
dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga

SIDANG DEWAN MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

Drs. Sarjono, M.Si
NIP. 150200842

Sekretaris Sidang

Drs. Ichsan, M.Pd
NIP. 150256867

Pembimbing Skripsi

Suwadi, M.Ag
NIP. 150277316

Pengaji I

Drs. H. Sumedi, M.Ag
NIP. 150289421

Pengaji II

Kawadi, M.Ag
NIP. 150289582

Yogyakarta, 26 APR 2007

UIN SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
DEKAN



Prof. Dr. Sufisno, M.Ag
NIP. 150240526

MOTTO

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

“Dan sesungguhnya kamu (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung. (Q.S Al-Qalam: 4)¹

*Jika anak sering disakiti,
ia belajar berkelahi.
Jika anak sering dimusuhi,
ia akan belajar menentang.
Jika anak sering dicela,
ia belajar rendah diri.
Jika anak sering dipuji,
ia belajar percaya diri.
Jika anak diterima oleh lingkungan,
ia belajar menyayangi.
Jika anak diperlakukan dengan ramah,
ia meyakini “sungguh indah dunia ini”.*²

¹ Departemen Agama RI., *Al-Quran dan Terjemahnya Al-Jum'anatul 'Ali*, (Bandung: Penerbit J-Art, 2004) hal.565.

² Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002) hal. vii.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk almamater tercinta:

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



ABSTRAK

Nurul Fajri. Penerapan Metode *Role Playing* dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta). Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2007.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara kritis tentang penerapan metode *Role Playing* dalam mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta serta hasil yang dicapai dalam proses penerapan metode *Role Playing* terhadap perkembangan moral anak di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat dipergunakan untuk menyempurnakan penerapan metode *Role Playing* dalam mengembangkan kecerdasan moral anak di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini mengambil latar di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan memberikan makna terhadap data yang telah berhasil dikumpulkan, dan dari makna itulah ditarik kesimpulan. Analisa data yang digunakan bersifat kualitatif. Analisa tersebut terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan: 1). Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang digunakan oleh guru Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta dalam pembelajaran dengan cara siswa mendramatisasikan sebuah cerita dengan cara memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Adapun langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* Di Kelompok Al-Azhar Yogyakarta adalah: a). Penjelasan alur cerita oleh guru secara singkat dan jelas. b). Pembagian tokoh yang akan diperankan siswa, c). Pelaksanaan *Role Playing*. Dalam pelaksanaannya guru berperan secara aktif untuk memberikan motivasi dan arahan-arahan sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* menjadi lebih menyenangkan.d). Evaluasi, yang dilaksanakan dengan cara pengamatan langsung dan tanya jawab. 2). Hasil yang dicapai dalam penerapan metode *Role Playing* terhadap perkembangan kecerdasan moral baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik dinilai sudah memuaskan. Hal ini bisa dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh pihak Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Evaluasi dilaksanakan melalui pengamatan sehari-hari atau observasi secara terus menerus, tanya-jawab setelah pelaksanaan *Role Playing*, dan juga melalui tes perbuatan. Kemudian hasil dari evaluasi tersebut dicatat dalam laporan perkembangan atau daftar penilaian kemampuan anak yang berupa *portofolio*, *progress report* dan raport. Selain itu hasil perkembangan moral anak dapat dilihat dari laporan perkembangan dari orang tua siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ وَالصَّلَوةُ
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَئِمَّةِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدُنَا مُحَمَّدٌ وَعَلَى أَهْلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ.

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup baik di dunia ataupun di akhirat.

Kami sadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini kami mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Sutrisno, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sarjono, M.Si., selaku Ketua Jurusan dan Bapak Drs. Ichsan, M. Pd. selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Suwadi, M.Ag., selaku Penasehat Akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah dengan ikhlas dan sabar memberikan bimbingan, arahan serta dorongan moral kepada kami sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Ibu Suhartini, NS. S.Pd., selaku Kepala Sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar beserta guru dan staf yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang serta doa tulusnya selama ini, semoga Allah Swt. selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, kemurahan rezeki, dan panjang umur selalu. Kakakku (Mas Aan) dan adikku (Iim) tersayang yang selalu memberikan dukungannya.
7. Sahabat sejatiku (Wafie) yang selalu memberikan semangat dan keceriaan, terimakasih atas persahabatannya selama ini.
8. Sahabat-sahabat di Kost Larasati, buat Mia terimakasih atas motivasi, kebersamaan, dan kebaikannya, Dyana yang selalu memberikan senyum manisnya. Sahabat-sahabatku semua di kost lama (Anis, Lusi, Tari, Rubi, Atenk, Mbak Mia, Oshy, Alya, Amah), terimakasih atas dukungan dan doanya.
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu satu, *jazakumullah khoiron katsiiron*.

Kepada semua pihak tersebut di atas semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah Swt. dan mendapat limpahan Rahmat –Nya.

Amiin.

Yogyakarta, 19 Februari 2007

Penulis,

Nurul Fajri
NIM.02411120

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS KONSULTAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	I
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Metode Penelitian.....	25
F. Sistematika pembahasan.....	30
BAB II : GAMBARAN UMUM KELOMPOK BERMAIN AL-AZHAR	
YOGYAKARTA.....	32
A. Letak geografis.....	32
B. Sejarah Berdiri dan Perkembangan Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	33
C. Tujuan dan Target Pendidikan.....	35
D. Struktur Organisasi.....	38
E. Keadaan Guru, Karyawan, dan Anak Didik.....	42

F. Kurikulum dan Program Pendidikan Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	45
G. Sarana dan Fasilitas.....	46
BAB III : IMPLEMENTASI METODE <i>ROLE PLAYING</i> DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK DI KELOMPOK BERMAIN AL-AZHAR YOGYAKARTA.....	49
A. Dasar Pelaksanaan Pendidikan Moral di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	49
B. Alasan penggunaan metode <i>Role Playing</i> di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	51
C. Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> untuk mengembangkan Kecerdasan Moral Anak di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	58
D. Hasil Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Perkembangan Kecerdasan Moral Anak di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	77
BAB IV : PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran-saran.....	84
C. Kata Penutup.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel I : Keadaan Guru dan Karyawan Kelompok Bermain Al-Azhar.....	43
Tabel II : Jumlah Siswa Kelompok Bermain Al-Azhar	44
Tabel III : Sarana dan Fasilitas Ruang Kelas Kelompok Bermain Al-Azhar	47
Tabel IV : Langkah Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	:	Keadaan Siswa Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	89
Lampiran II	:	Keadaan Guru dan Karyawan Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	90
Lampiran III	:	Sarana dan Fasilitas di Ruang Kelas Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	91
Lampiran IV	:	Struktur Organisasi Kelompok Bermain Al-Azhar.....	92
Lampiran V	:	Instrumen Pengumpulan Data.....	93
Lampiran VI	:	Catatan Lapangan I.....	96
Lampiran VII	:	Catatan Lapangan II.....	98
Lampiran VIII	:	Catatan Lapangan III.....	100
Lampiran IX	:	Catatan Lapangan IV.....	102
Lampiran X	:	Catatan Lapangan V.....	104
Lampiran XI	:	Catatan Lapangan VI.....	106
Lampiran XII	:	Catatan Lapangan VII.....	108
Lampiran XIII	:	Catatan Lapangan VIII.....	109
Lampiran XIV	:	Catatan Lapangan IX.....	110
Lampiran XVI	:	Catatan Lapangan X.....	112
Lampiran XVII	:	Catatan Lapangan XI.....	113
Lampiran XVIII	:	Catatan Lapangan XII.....	114
Lampiran XIX	:	Bukti Seminar Proposal.....	115

Lampiran XX : Surat Penunjukkan Pembimbing.....	116
Lampiran XXI : Kartu Bimbingan Skripsi.....	117
Lampiran XXII : Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	118
Lampiran XXIII : Surat Permohonan Riset.....	119
Lampiran XXIV: Surat Ijin Penelitian dari BAPEDA DIY.....	120
Lampiran XXV : Surat Ijin Penelitian dari BAPEDA Sleman.....	121
Lampiran XXVI: Surat Bukti Penelitian Dari Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	122
Lampiran XXVII: Foto Proses Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.....	123
Lampiran XXVIII: <i>Curriculum Vitae</i>	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persoalan moral merupakan persoalan yang selalu aktual. Betapapun manusia telah mencapai peradaban yang dikatakan sebagai sangat modern dengan sains dan teknologi ternyata tidak selalu sebanding dengan peningkatan di bidang moral.¹ Derap langkah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus melaju seiring datangnya era globalisasi dan informasi. Oleh karena itu, yang menjadi persoalan bukanlah bagaimana menghentikan laju perkembangan sains dan teknologi, tetapi bagaimana menumbuhkembangkan kemampuan manusia untuk bertindak secara etis.²

Permasalahan tentang pendidikan moral bukanlah merupakan sesuatu yang baru, banyak ahli pendidikan dalam merumuskan konsep pendidikannya telah mengaitkan dan menjadikan moral sebagai bagian yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pendidikan. Bahkan sering dikatakan bahwa terbentuknya moral yang baik pada subyek didik merupakan tujuan hakiki dari seluruh proses dan aktifitas pendidikan.³ Hal ini sesuai dengan pendapat Imam Ghazali bahwa yang menjadi tujuan pendidikan bukanlah untuk mencari rezeki di dunia, tetapi

¹ Endang Daruni Asdi, "Imperatif Kategoris dalam Filsafat Moral Immanuel Kant", *Jurnal Filsafat Seri 23 November 1995*, (Yogyakarta : Fakultas Filsafat UGM), yang dikutip oleh Zainal Arifin Ahmad, *Pendidikan Moral dan Kecerdasan Emosi*, dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Vol. 4 No.2 (Juli, 2003), hal.195.

² Zainal Arifin Ahmad, "Pendidikan Moral dan Kecerdasan Emosi", *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Vol. 4 No.2 (Juli, 2003), hal.195.

³ *Ibid*, hal. 195.

maksudnya ialah untuk sampai hakikat ilmu yang sebenarnya dan akhlak yang sempurna.⁴ Dalam mendidik anak tidak hanya mementingkan kecerdasan secara intelektual saja tetapi juga perlu diperhatikan kecerdasan secara moral. Jadi dalam hal ini pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kecerdasan moral anak. Moral seorang anak tergantung pada pendidikan yang diperolehnya, karena seperti yang telah kita ketahui bahwa seorang anak itu diibaratkan sebuah kanvas yang putih, tergantung si pelukis yang akan mengisinya sehingga menjadi lukisan yang diinginkannya. Hal ini sesuai dengan hadits nabi :

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَإِنَّمَا أَبَوَاهُ يُهَوِّدُهُ دَانِهُ أَوْ يُنَصِّرُهُ أَوْ يُمَجِّسَهُهُ (رواه
البخاري)⁵

Artinya: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan suci, maka kedua orang tuanya yang membuat Yahudi, Nasrani atau Majusi.” (H.R. Bukhari).

Upaya orang tua dan pendidik dalam rangka meningkatkan kecerdasan moral atau penanaman akhlak terhadap anak sebaiknya dilakukan sejak usia dini karena anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, yang itu akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktifitas.

⁴ <http://www.muis.gov.sg/websites/khutbah.html>.

⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal.34

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan mendasar serta sangat menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian.

Mengingat pentingnya masa tersebut bagi perkembangan anak, pemahaman karakteristik anak usia dini menjadi sangat penting bagi orang tua atau pendidik dalam membantu anak untuk proses perkembangannya bila menginginkan generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal. Strategi dan metode pengajaran yang diterapkan pun perlu disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak. Penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Pada kenyataannya, banyak orang tua kurang memiliki kesadaran untuk memperhatikan setiap perkembangan seorang anak sehingga mempengaruhi pola pendidikan yang diberikan kepada anak tersebut. Padahal sesungguhnya anak pada masa ini berada pada tahap tahun-tahun formatif atau tahun pembentukan kepribadian.⁶ Sering sekali tahun-tahun formatif atau pembentukan kepribadian yang sangat penting ini diabaikan begitu saja oleh para orang tua yang menganggap bahwa anak masih terlalu muda untuk belajar. Seorang anak seharusnya tidak dibiarkan menghabiskan tahun-tahun formatif dalam hidupnya

⁶ Elisabeth G. Hainstok, *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Pustaka Delapratasa, 1999),ed. Hermes, hal.16.

duduk seperti seseorang yang tidak berarti. Dari mulai umur dua tahun pun dia telah berkembang sangat jauh melebihi tahap bayi yang suka bermain dan berbicara. Doronglah mereka untuk bergerak aktif dan mengikuti dorongan-dorongan hatinya, karena ini diperlukan untuk pengembangan karakternya. Perlu diingat bahwa akan menjadi apa mereka nantinya bisa ditentukan oleh fondasi yang diletakkan dalam tahun-tahun awal ini, dan kecakapan-kecakapannya hampir tidak terbatas.⁷

Begitu juga dengan pola pendidikan yang terjadi di lembaga pendidikan pra sekolah, banyak pendidik atau guru kurang memahami setiap tahap perkembangan yang dilalui oleh anak didiknya dan metode yang disampaikan lebih ditujukan pada dataran pengetahuan atau kognitif. Padahal anak pada usia ini belum memiliki konsep yang jelas dalam hal pengetahuan. Keterbatasan kognitif ini menurut Piaget merupakan hal yang wajar, karena anak cenderung hanya memusatkan pada satu aspek masalah sehingga anak akan cenderung memakai intuisi, dan tidak dengan logika.⁸ Jadi salah satu tugas perkembangan yang sesuai dengan masa ini adalah pembiasaan dalam bertingkah laku.

Salah satu metode yang tepat untuk menanamkan dan mengembangkan kecerdasan moral atau kecerdasan bertingkah laku pada anak pra sekolah supaya lebih menarik dan juga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak adalah dengan mengemas pelajaran ke dalam bentuk bermain peran (*Role Playing*).

⁷ *Ibid.* Hal. 17.

⁸ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2002), hal. 75-76.

Dengan bermain peran melibatkan siswa secara aktif untuk memerankan tokoh-tokoh dalam cerita yang dia idolakan dan membantunya untuk memusatkan perhatian dalam waktu yang lebih lama.

Untuk itu agar tercapai tujuan perkembangan tersebut, maka lebih baik anak dimasukkan ke Kelompok Bermain, dimana Kelompok Bermain merupakan tempat bermain dan belajar bagi anak sebelum memasuki Taman Kanak-Kanak. Di Kelompok Bermain tersebut diterapkan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak usia dini.

Mengingat pentingnya peran Kelompok Bermain dalam pengembangan potensi anak maka perlu diadakan penelitian tentang proses pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan potensinya. Adapun ditetapkannya Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta sebagai lokasi penelitian adalah didasarkan atas alasan bahwa Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan Islam yang mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan anak didiknya, serta berusaha mengembangkan kecerdasan moral anak yang berdasarkan nilai-nilai Islam. Dalam proses pembelajarannya Kelompok Bermain lebih banyak mengajarkan materi pendidikan Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dikemukakan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta ?
2. Bagaimana hasil penerapan metode *Role Playing* terhadap perkembangan kecerdasan moral anak usia dini di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan kecerdasan anak di Kelompok Bermain Al- Azhar Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan metode tersebut.
3. Untuk mengetahui hasil yang diperoleh dalam proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

Sedangkan kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan masukan pada lembaga pendidikan yang bersangkutan, khususnya Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta sebagai pertimbangan atau cerminan usaha yang telah ditempuh selama ini dalam meningkatkan moral anak binanya.

2. Menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan usia dini bagi perkembangan anak selanjutnya sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah.
3. Dapat memberikan kontribusi pemikiran dan memberikan wacana baru dalam upaya pengembangan kecerdasan moral anak usia dini.
4. Bagi penulis dapat dijadikan sebagai pengembangan khasanah pengetahuan dalam menghadapi tantangan di dunia pendidikan pada masa yang akan datang.

D. Kajian Pustaka

1. Telaah Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini, ada beberapa skripsi yang relevan dengan judul yang dikaji yaitu mengkaji tentang penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kecerdasan moral anak antara lain adalah :

Skripsi yang ditulis oleh Susi Marista, yang berjudul *Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Budi Pekerti di TK Budi Mulia 2 Yogyakarta*. Dalam skripsi ini Susi Marista membahas bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran budi pekerti bagi anak di usia TK. Dalam skripsi tersebut juga dijelaskan mengenai langkah-langkah melaksanakan metode bermain peran, yang mengikutsertakan kegiatan guru dan siswa dalam pelaksanaannya.

Skripsi yang ditulis oleh Tri Rahmawati yang berjudul *Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAI di TK I Terpadu Bina Anak Sholeh I Yogyakarta*. Pembahasan dalam skripsi ini adalah tentang bagaimana metode bermain peran diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Islam dari berbagai bidang seperti keimanan atau akidah, dan akhlak.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini yaitu yang berjudul *Penerapan Metode Role Playing dalam mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)*, hal yang dikaji adalah tentang penerapan metode *Role Playing* dalam rangka meningkatkan kecerdasan moral anak usia dini yang sesuai dengan kaidah-kaidah atau ajaran agama Islam. Perbedaan antara penelitian ini dengan dua penelitian sebelumnya adalah terletak pada anak didiknya, yaitu anak pada masa prasekolah yaitu di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta, dimana usia anak didik tersebut antara 3 sampai 4 tahun. Selain itu juga dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada aspek kecerdasan moral atau tingkah laku anak pada usia dini.

2. Landasan Teori

a. Metode Pembelajaran

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian “ cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu ” Secara etimologi, istilah metode berasal dari bahasa Yunani “ *metodhos* ”, yang berasal dari kata “ *metha* ” yang berarti melalui atau melewati dan “

hodos “ yang berarti jalan atau cara . Jadi metode adalah suatu jalan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.⁹

Pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹⁰

Proses pembelajaran yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Guru sebagai seorang pendidik secara sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bisa lebih menarik perhatian dan semangat siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang ditempuh oleh guru sebagai sarana interaksi guru dengan anak didiknya dalam kegiatan belajar mengajar untuk proses internalisasi pengetahuan dalam diri anak didik sehingga tercapai tujuan pengajaran yang optimal baik dalam bentuk pengetahuan, penghayatan dan pengalamannya.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis metode yang sering digunakan guru dalam mengajarkan materi terhadap anak didiknya. Jenis-jenis metode mengajar tersebut diantaranya adalah:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ceramah ini sering dianggap metode yang konvensional, namun metode ini akan lebih baik apabila penggunaannya betul-betul

⁹ *Ibid*, hal. 40.

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bina Aksara, 1991), hal. 2.

disiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya.

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa guru bertanya siswa menjawab, atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa.

3) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu, atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama. Jadi, pada dasarnya diskusi bukanlah debat, karena debat adalah perang mulut; beradu argumentasi, beradu paham, dan kemampuan persuasi untuk memenangkan pahamnya sendiri.

4) Metode Tugas Belajar atau Resitasi

Metode tugas belajar atau resitasi adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kgiatan belajar.

5) Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang

oleh seorang pendidik anak akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pengajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.¹²

Beberapa metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pendidikan anak usia dini antara lain adalah:¹³

- 1) Bermain
- 2) Bercerita
- 3) Bernyanyi
- 4) Bercakap (dialog dan tanya jawab)
- 5) Karya Wisata
- 6) Praktek langsung
- 7) Sosio-drama (*Role Playing*)
- 8) Penugasan

b. *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran sebagai suatu alat mengajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan telah dikemukakan oleh para ahli. Bermain peran atau *Role Playing* adalah salah satu penerapan pengajaran

¹² Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002) hal. 72.

¹³ *Ibid.*, hal. 76.

yang berdasarkan pengalaman.¹⁴ Engkoswara memberikan definisi bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan diceritakan oleh guru dengan singkat dalam waktu 2 s/d 3 menit, dan pelaksanaan permainan berlangsung selama 10 s/d 15 menit.¹⁵ Sedangkan menurut Armai Arief *Role Playing* adalah suatu metode dimana guru memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (sosial).¹⁶ Masalah-masalah yang dipecahkan melalui bermain peran berbeda dengan masalah yang dipecahkan melalui metode tanya jawab, *discovery inquiry* atau diskusi. Bermain peran menekankan kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah hubungan sosial.¹⁷ Bermain peran ditujukan kepada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa dalam hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan anak (siswa) secara aktif, dimana anak memerankan suatu tokoh dalam

¹⁴ Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991),hal. 48.

¹⁵ Engkoswara, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran* (Jakarta : Bina Aksara, 1984), hal.58.

¹⁶ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hal.180.

¹⁷ Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Mengajar Agama*, (Semarang: Toha Putra, 1976), hal 46.

cerita yang berkaitan dengan pembelajaran yang dirancang oleh guru secara sederhana.

Metode *Role Playing* atau metode bermain peran ini dilakukan apabila:¹⁸

- 1) Ingin menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak ; kita beranggapan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas.
- 2) Ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis.
- 3) Akan melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberikan kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Ki Hajar Dewantara dalam Brahim mengatakan bahwa metode *Role Playing* merupakan alat pendidikan yang amat baik. Karena semua unsur kehidupan terdapat didalamnya.¹⁹

Adapun tujuan yang dapat dicapai dengan menggunakan metode *Role Playing* ini adalah :²⁰

- 1) Mengerti perasaan orang lain.
- 2) Membagi pertanggungan jawab dan memikulnya.

¹⁸ *Ibid*, hal.47.

¹⁹ Brahim, *Drama-drama dalam Pendidikan* (Jakarta: PT Gunung Agung, 1968),hal. 40.

²⁰ Team Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya, *Pengantar Didaktik Metodik Kurikulum PBM*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1993), hal. 71.

- 3) Membagi pendapat orang lain.
- 4) Mengambil keputusan dalam kelompok.

Sebagai suatu metode pembelajaran, tentu tidak terlepas dari kekurangan dan kelebihannya. Berikut ini akan disajikan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan metode *Role Playing*.²¹

Keuntungan metode *Role Playing* adalah :

- 1) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan lebih menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas lebih hidup.
- 3) Anak-anak dapat menghayati sesuatu peristiwa, sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem didepan orang banyak (murid-murid lain).
- 5) Untuk mengajarkan anak supaya bisa menempatkan dirinya diantara orang lain.

Kekurangan atau kelemahan metode *Role Playing* adalah :

- 1) Situasi sosial yang diciptakan dalam suatu lakon tertentu, tetap hanya merupakan situasi yang memiliki kekurangan kualitas emosional dengan situasi sosial sebenarnya.

²¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu*, hal. 181.

- 2) Sukar memilih anak yang betul-betul berwatak cemerlang untuk memecahkan sebuah masalah.
- 3) Perbedaan adat istiadat, kebiasaan dan kehidupan dalam masyarakat akan mempersulit mengaplikasikan metode ini.
- 4) Kadang-kadang anak-anak tidak mau memerankan suatu adegan karena malu.
- 5) Metode ini memerlukan waktu yang cukup panjang.
- 6) Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.

c. Pendidikan Agama Islam

Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam tahun 2002 yang dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani disebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.²²

Menurut Tayar Yusuf Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan ketrampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertaqwa kepada Allah SWT. Sedangkan Azizy mengemukakan

²² Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004) hal.130.

bahwa esensi pendidikan yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan ketrampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup.²³ Oleh karena itu ketika disebut pendidikan Islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu : mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam, dan mendidik siswa-siswi untuk mempelajari materi ajaran Islam.

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Al-Abrasyi yang dikutip oleh Ahmad Tafsir yang dikehendaki dari tujuan akhir Pendidikan Agama Islam adalah manusia yang memiliki akhlak mulia (akhlakul karimah).²⁴

Pendidikan Agama Islam ini sangat penting karena sesungguhnya manusia lahir dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, tetapi ia dianugerahi oleh Allah SWT pancaindera, pikiran, dan rasa sebagai modal untuk menerima ilmu pengetahuan, memiliki ketrampilan dan mendapatkan sikap tertentu melalui proses kematangan

²³ *Ibid*, hal.131.

²⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004 hal.46.

dan belajar terlebih dahulu. Jadi, Pendidikan Agama Islam adalah ikhtiar manusia dengan jalan bimbingan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama.²⁵

Menurut Islam manusia sejak lahir sudah membawa fitrah atau potensi yaitu kecenderungan alamiah dalam diri manusia untuk condong kepada Tuhan *Azza wa Jalla*, cenderung kepada kesucian, kebenaran, kebaikan, hal-hal yang positif dan konstruktif.²⁶

Mengingat pentingnya tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu ingin membentuk kepribadian anak didik sesuai dengan fitrah atau potensi yang dibawanya maka Pendidikan Agama Islam ini perlu diterapkan sejak dini atau mulai dari pendidikan prasekolah karena hal ini diharapkan akan menentukan bentuk kepribadian anak selanjutnya.

Pendidikan Agama Islam yang diajarkan pada pendidikan pra sekolah tidak lain adalah untuk memberi pengetahuan agama secara lebih luas kepada siswa sehingga di sini siswa memiliki pengetahuan, pemahaman dan keyakinan terhadap agama yang dianutnya yang kemudian tercermin dalam tingkah laku sehari-harinya.

Adapun pokok-pokok pendidikan yang harus diberikan kepada anak adalah ajaran Islam itu sendiri. Pendidikan Agama Islam secara garis

²⁵ Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam*, hal. 138.

²⁶ H. Fuad Nashori, *Potensi-Potensi Manusia* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hal.52.

besar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu akidah, ibadah, dan akhlak. Maka pokok-pokok pendidikan yang harus diberikan kepada anakpun sedikitnya harus meliputi pendidikan akidah, pendidikan ibadah, dan pendidikan akhlak.²⁷

d. Kecerdasan Moral

Istilah moral berasal dari kata Latin *moralis*, yang berarti “kebiasaan” atau “cara hidup”. Sinonim dengan kata tersebut adalah “etik” (dari bahasa Yunani : *ethos*), dan akhlaq (bahasa Arab), serta budi pekerti (bahasa Indonesia).²⁸ Dagobert D. Runes menjelaskan bahwa istilah moral sering digunakan untuk menunjuk arti aturan-aturan, tingkah laku, dan kebiasaan individu atau kelompok.²⁹ Jadi kecerdasan moral dimaknai sebagai kemampuan manusia dalam bertingkah laku sesuai dengan aturan-aturan atau norma-norma etis yang berlaku.

Pertama kali kecerdasan moral atau *Moral Quotient* (MQ) dicetuskan oleh seorang dokter anak terkemuka, Dr. Ustin Mc. Intosh. Kemudian disebarluaskan oleh seorang psikiater pada Harvard University Healthy Services yang bernama Robert Coles melalui bukunya *The moral Intellegence of Children : How To Raise a Child Moral*. Menurutnya, kecerdasan moral dihidupkan oleh imajinasi moral yaitu kemampuan manusia yang tumbuh perlahan-lahan untuk merenungkan mana yang benar dan salah dengan menggunakan sumber emosional maupun

²⁷ M. Nipan Abdul Halim, “Anak Saleh Dambaan Keluarga”, Mansur, *Pendidikan Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2005), hal. 116.

²⁸ Zainal Arifin Ahmad, *Pendidikan Moral*, hal. 196.

²⁹ *Ibid*, hal. 196.

intelektual pikiran manusia.³⁰ Dia berpendapat bahwa seorang anak yang cerdas, cerdas bukan dengan fakta dan angka-angka, melainkan dengan tingkah lakunya, cara berbicaranya mengenai orang lain, memperhitungkan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan moral adalah: anak-anak yang “baik”, anak yang lembut hati, yang nemikirkan orang lain, yang mengarahkan diri mereka sendiri kepada orang lain, yang “cerdas” dalam segi itu, memiliki sikap yang bijaksana, sopan dan murah hati.³¹

Kecerdasan moral tidaklah dicapai hanya dengan mengingat kaidah dan aturan, hanya dengan diskusi abstrak di sekolah atau saat di dapur. Kita tumbuh secara moral sebagai hasil mempelajari bagaimana bersikap dengan orang lain, bagaimana berperilaku di dunia ini, pelajaran yang ditimbulkan oleh tindakan memasukkan ke dalam hati apa yang kita lihat dan kita dengar. Anak-anak kita menambah, meniru, memberkas apa yang mereka amati, dan dengan demikian di kemudian hari, amat sering sejalan dengan nasihat moral tertentu yang sengaja maupun tidak sengaja sering kita tawarkan kepada mereka.³²

Perilaku moral dikendalikan oleh konsep-konsep moral, peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya dan yang menentukan pola perilaku yang diharapkan dari seluruh anggota kelompok.³³

³⁰ <http://www.pikiranrakyat.com>.

³¹ Robert Coles, *Menumbuhkan Kecerdasan Moral pada Anak* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000), hal. 4.

³² *Ibid*, hal. 5.

³³ Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak 2, Edisi Ke-6* (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 74.

Anak harus belajar apa saja yang benar dan yang salah. Selanjutnya, segera setelah mereka cukup besar, mereka harus diberi penjelasan mengapa ini benar dan itu salah. Mereka juga harus mempunyai kesempatan untuk mengambil bagian dalam kegiatan kelompok sehingga mereka dapat belajar mengenai harapan kelompok, lebih penting lagi mereka harus mengembangkan keinginan untuk melakukan hal yang benar, bertindak untuk kebaikan bersama dan menghindari yang salah.³⁴

e. Anak Usia Dini.

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling penting untuk sepanjang hidupnya sebab masa ini adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.³⁵

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan

³⁴ *Ibid*, hal. 75.

³⁵ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan*, hal. 29.

bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.³⁶

Hibana S. Rahman mengartikan pendidikan anak usia dini sebagai sebuah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.³⁷

Berdasarkan beberapa pengertian tentang pendidikan anak usia dini maka dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak di luar lingkungan keluarga sebelum anak memasuki pendidikan dasar di sekolah.

Karena anak usia dini memiliki karakter yang khas, baik secara fisik maupun mental, maka strategi dan metode pengajaran yang diterapkan untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan kekhasan yang dimiliki oleh anak. Beberapa prinsip metode pembelajaran untuk anak usia dini antara lain adalah:³⁸

- 1). Berpusat pada anak, artinya penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Anak menjadi sumber pertimbangan utama dalam pemilihan

³⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal. 88.

³⁷ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar*, hal. 2.

³⁸ *Ibid*, hal. 73.

metode. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif baik fisik maupun mentalnya.

- 2). Partisipasi aktif, maksudnya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses belajar.
- 3). Fleksibel, artinya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur.
- 4). Perbedaan Individual, maksudnya tidak ada anak yang memiliki kesamaan walaupun kembar sekalipun. Dengan demikian guru dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktifitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Berdasarkan prinsip-prinsip dasar metode pembelajaran untuk anak usia dini tersebut maka dapat dipahami bahwa metode pembelajaran untuk anak perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik. Kondisi dan karakter anaklah yang menjadi sumber pertimbangan utama dalam menerapkan sebuah metode pembelajaran, sehingga prinsip yang tepat untuk menerapkan metode pembelajaran anak-anak adalah “belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar”.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian dan pengumpulan datanya dilakukan di lapangan.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi pendidikan, karena dalam penelitian ini mendeskripsikan sesuatu yang berhubungan dengan penghayatan dan tingkah laku serta perbuatan dan aktifitas mental manusia dalam situasi pendidikan,³⁹ yaitu dengan cara meneliti kondisi perkembangan anak seperti sifat, bakat, dan tingkah laku anak di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

2. Metode Penentuan Subjek

Subyek penelitian adalah sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel deskriptif, pengujian hipotesis penelitian dan diakhiri oleh penyimpulan hasil analisis.⁴⁰ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah: Kepala Kelompok Bermain al-Azhar, Guru yang bersangkutan, dan juga staf yang ditunjuk berkaitan dengan hal yang diteliti. Sedangkan yang menjadi obyek penelitiannya adalah penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kecerdasan moral anak di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

³⁹ Tajab, *Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Karya Abadi, 1994), hal. 13.

⁴⁰ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004) hal. 34.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴¹

Dalam penelitian ini, peneliti langsung mengamati obyek dan subyek penelitian, dengan melihat langsung proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Metode observasi ini penulis lakukan untuk mengamati bagaimana seorang guru melaksanakan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan kecerdasan moral anak.

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.⁴² Menurut Suharsimi wawancara sering disebut dengan kuisioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.⁴³ Metode wawancara bisa dilakukan dengan dua cara yaitu

⁴¹ S. Margono., *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) hal. 164.

⁴² Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi, 2002) hal. 192.

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998)hal.

dengan wawancara secara langsung dan wawancara tidak langsung. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang dimintai keterangan tentang kegiatan guru dalam proses belajar mengajar disuatu sekolah.⁴⁴

Dalam penelitian ini wawancara secara langsung ditujukan kepada guru yang bersangkutan, sedangkan wawancara tidak langsung ditujukan kepada kepala Kelompok Bermain Al-Azhar, dan staf yang bersangkutan terhadap hal yang diteliti sehingga diperoleh data yang dibutuhkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil, atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁴⁵ Dokumen digunakan dalam penelitian sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan.⁴⁶

⁴⁴ Mohamad Ali., *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi* (Bandung: Angkasa, 1987) hal. 83.

⁴⁵ S. Margono., *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) hal. 164.

⁴⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006) hal. 217.

Jadi teknik dokumentasi dimaksudkan sebagai upaya untuk menarik kesimpulan yang shahih dari suatu bahan tertulis atau film yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁴⁷ Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Satuan Kegiatan Harian yang memuat pembelajaran moral atau akhlak dan buku-buku yang berkaitan dengan fokus penelitian ini.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.⁴⁸ Data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data kualitatif sehingga pengolahan datanya dilakukan dengan teknik analisis kualitatif.⁴⁹ Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁵⁰

Data penelitian kualitatif banyak menggunakan kata-kata, analisis data dilaksanakan melalui :

⁴⁷ Sukiman, "Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Islam", *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Yogyakarta*, (tanpa tahun) hal. 147.

⁴⁸ Masri Singarimbun, Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survai* (Jakarta: LP3S, 1989) hal. 263.

⁴⁹ Muhammad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi* (Bandung: Angkasa , 1987) hal. 155.

⁵⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi*, hal. 248.

a. Reduksi Data

Data dirangkum dan dipilih yang sesuai dengan topik penelitian, disusun secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian. Dalam hal ini peneliti membuat rangkuman tentang aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian. Rangkuman tersebut kemudian direduksi atau disederhanakan pada hal-hal yang menjadi permasalahan penting.

b. Display Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif yang berupa uraian deskriptif yang panjang. Oleh karena itu dalam penyajian data diusahakan secara sederhana, sehingga mudah dipahami dan tidak menjemu untuk dibaca.

c. Kesimpulan dan Verifikasi

Pengambilan kesimpulan dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mempelajari kembali data yang terkumpul. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Dari data-data yang direduksi dapat ditarik kesimpulan yang memenuhi syarat kredibilitas dan objektifitas hasil penelitian, dengan jalan membandingkan hasil penelitian dengan teori.⁵¹

Adapun proses analisis data ini menggunakan proses berfikir induktif, yaitu untuk menguji hipotesis yang dirumuskan sebagai jawaban sementara

⁵¹ Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 1998) hal.129.

terhadap masalah yang diteliti. Induksi dalam hal ini dibuat bertolak dari berbagai data yang terhimpun, dengan selalu memperhatikan berbagai fakta yang teridentifikasi. Hal ini sangat penting untuk membuat kesimpulan yang sah.⁵²

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab. Untuk mempermudah dalam memahami isi dari skripsi ini maka penulis akan menguraikan mengenai sistematika pembahasan sebagai berikut.

Pada Bab I Pendahuluan, yaitu untuk mengantarkan pembahasan isi secara global, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Guna memperoleh gambaran yang jelas mengenai keadaan Kelompok Bermain al-Azhar Yogyakarta, pada Bab II ini membahas tentang gambaran umum Kelompok Bermain al-Azhar Yogyakarta, yang meliputi, Letak geografis, Sejarah Berdiri dan Perkembangan Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta, Tujuan dan Target Pendidikan, Struktur Organisasi, Keadan Guru, Karyawan, dan Anak didik, Kurikulum dan Program Pendidikan Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta, serta Sarana dan Fasilitas yang ada di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

⁵² Muhammad Ali, *Penelitian Kependidikan*, hal. 155.

Bab III membahas inti dari penelitian yaitu menjelaskan tentang Implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan kecerdasan moral anak usia dini yang meliputi: *Pertama*, dasar atau landasan dilaksanakannya pendidikan moral di Kelompok Bermain, *Kedua*, alasan diterapkan Metode *Role Playing* di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. *Ketiga*, pelaksanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran. *Keempat*, hasil penerapan metode *Role Playing* terhadap kecerdasan moral anak usia dini.

Bab IV Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran, serta kata penutup. Sedangkan pada bagian akhir penulisan skripsi ini adalah berupa: daftar pustaka, lampiran-lampiran dan *curriculum vitae*.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan seperti yang diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Alasan diterapkannya metode *Role Playing* di kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta adalah untuk menanamkan akhlakul karimah pada anak dan juga untuk pengenalan dan mengasah kemampuan berbahasa anak. Pelaksanaan metode *Role Playing* di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta menempuh beberapa langkah yakni: a). Penjelasan alur cerita oleh guru secara singkat dan jelas. b). Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk lebih memudahkan dalam pembagian tokoh yang akan diperankan oleh anak. c). Pelaksanaan *Role Playing*, anak memerankan tokoh yang sudah ditetapkan sedangkan guru mendampingi dan berperan secara aktif untuk memberikan motivasi dan arahan-arahan serta bimbingan sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* menjadi lebih menyenangkan. d). Evaluasi dilaksanakan dengan cara pengamatan langsung dan tanya jawab setelah metode *Role Playing* selesai dilaksanakan. Dalam proses penerapan metode *Role Playing* ini terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Adapun yang menjadi faktor pendukungnya antara lain adalah: a. Metode yang sesuai dengan perkembangan anak. b. Tersedianya sarana dan prasarana yang lengkap. c. Adanya perhatian dan keaktifan dari guru. d. Keseimbangan antara jumlah guru dengan jumlah anak didik. e. Dengan *Role Playing* anak

dapat memerankan secara langsung tokoh yang dia perankan. f. Anak lebih mudah memahami dan cepat menerima pelajaran dengan mengalami langsung. g. Anak mudah mengekspresikan diri dan serius dalam bermain peran. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat adalah: a. Latar belakang pendidikan keluarga yang berbeda-beda. b. Alokasi waktu yang tersedia sangat terbatas. c. Perbendaharaan kata anak yang sangat terbatas.

2. Hasil yang dicapai dalam penerapan metode *Role Playing* ini bisa dilihat dari segi proses dan juga dari segi evaluasi terhadap peningkatan kecerdasan moral anak. Dari segi proses maka penerapan metode sudah sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam Rencana Pembelajaran dalam Satuan Kegiatan Harian. Sedangkan dari segi peningkatan atau perkembangan kecerdasan moral anak maka metode *Role Playing* yang diterapkan di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta dapat mengembangkan kecerdasan moral baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari segi kognitif anak mampu memahami atiran-aturan bagaimana bertingkah laku dengan orang lain. Dari segi afektif bisa dilihat dari penghayatan anak dalam memainkan peran dan dalam bergaul dengan temannya sudah memperlihatkan tingkah laku yang baik. Adapun dari segi psikomotorik dapat terlihat pada tingkah laku anak sehari-hari dan kecenderungan anak dalam mematuhi peraturan-peraturan yang ada. Perkembangan ini bisa dilihat dari evaluasi yang dilakukan melalui pengamatan sehari-hari, tanya-jawab, dan juga tes perbuatan, kemudian hasilnya dicatat dalam laporan perkembangan berupa: *portofolio, progress report* dan juga raport.

B. Saran-saran

Berdasarkan pada kesimpulan yang diperoleh maka saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Metode *Role Playing* dapat digunakan secara lebih maksimal sebagai alternatif untuk mengatasi kejemuhan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga akan lebih membangkitkan semangat siswa.
2. Mengingat bahwa anak pada usia Kelompok Bermain memiliki kecenderungan mudah meniru perilaku atau tindakan orang-orang disekelilingnya, maka sebaiknya guru membiasakan untuk memberikan teladan yang baik bagi anak, karena guru merupakan figur yang paling mudah ditiru oleh anak, begitu juga untuk para orang tua.
3. Agar penerapan metode *Role Playing* berjalan lebih maksimal, sebaiknya guru mempersiapkan naskah cerita yang akan dimainkan secara sistematis.
4. Meskipun perlengkapan yang tersedia di dalam kelas sudah cukup representatif untuk pelaksanaan metode *Role Playing*, akan lebih bagus apabila sesekali waktu setting permainan diganti di luar kelas seperti di halaman atau musholla.
5. Bagi anak yang tidak ikut bermain, sebaiknya diberikan motivasi agar bisa memberikan pendapat atau kritiknya terhadap peran yang dibawakan teman-temannya.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada Allah Swt. atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik walaupun masih dalam wujud sederhana. Untuk itu perlu kiranya dimohonkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini, dan semoga dapat bermanfaat bagi agama, nusa dan bangsa serta almamater tercinta. *Amiin.*

Akhirnya, hanya kepada Allah Swt. jualah segala asa bermuara, hanya kepada-Nyalah kita berharap dan berserah diri.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Mengajar Agama*, Semarang: Toha Putra, 1976.

Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Brahim, *Drama-drama dalam Pendidikan*, Jakarta: PT Gunung Agung, 1968.

Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung: J-Art, 2004.

Elisabeth G. Hainstok, *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*, penerjemah: Hermes, Jakarta: Pustaka Delapratasa, 1999.

Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak 2, Edisi Ke-6*, Jakarta: Erlangga, 1978.

Endang Daruni Asdi, *Imperatif Kategoris dalam Filsafat Moral Immanuel Kant*, dalam Jurnal *Filsafat Seri 23 November 1995*, Yogyakarta : Fakultas Filsafat UGM, yang dikutip oleh Zainal Arifin Ahmad, *Pendidikan Moral dan Kecerdasan Emosi*, dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2003.

Engkoswara, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bina Aksara, 1984.

H. Fuad Nashori, *Potensi-Potensi Manusia*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PGTKI Press, 2002.

[http : www.muiz.gov.sg/websites/khutbah.html](http://www.muiz.gov.sg/websites/khutbah.html)

[http : www.pikiranrakyat.com](http://www.pikiranrakyat.com).

- John W. Best, *Metodologi Penelitian dan Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1982),ed. Sanapiah Faisal dan Mulyadi Guntur Waseso.
- John W. Santrok, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, Jilid II, (Jakarta: Erlangga,2002).ed.Herman Sinaga dan Yati Sumiharti.
- Khatib Ahmad Santhut, *Menumbuhkan Sikap Sosial, Moral, dan Spiritual Anak dalam Keluarga Muslim*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset,1998.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Mastri Singarimbun, Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survai*, Jakarta: LP3S, 1989.
- Mohamad Ali., *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa, 1987.
- Moeslichatoen R., *Metode Pembelajaran di TK*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.
- Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya, 1998.
- Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1991.
- Robert Coles, *Menumbuhkan Kecerdasan Moral Pada Anak*, penerjemah: T.Hermaya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2004.
- Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara, 1991.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Gramedia, 2002.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Sukiman, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Islam, dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah, tanpa tahun.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi, 2002.

S. Margono., *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
Tajab, *Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Karya Abadi, 1994.

Team Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya, *Pengantar Didaktik Metodik Kurikulum PBM*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993.

Zainal Arifin Ahmad, *Pendidikan Moral dan Kecerdasan Emosi*, dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2003.

KEADAAN SISWA
KELOMPOK BERMAIN AL-AZHAR YOGYAKARTA

No.	Tahun Ajaran	Bulan	Siswa putra	Siswa putri	Jumlah
1.	2005/2006	Juli	6	10	16
		Agustus	6	10	16
		September	7	11	18
		Oktober	7	11	18
		November	7	11	18
		Desember	7	12	19
		Januari	7	13	20
		Februari	7	13	20
		Maret	7	13	20
		April	7	13	20
		Mei	7	13	20
		Juni	7	13	20
2.	2006/2007	Juli	14	11	25
		Agustus	14	11	25
		September	15	11	26
		Oktober	17	11	28
		November	17	11	28
		Desember	17	11	28

KEADAAN GURU DAN KARYAWAN
KELOMPOK BERMAIN AL-AZHAR YOGYAKARTA

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan
1.	Suhartini, N.S.	Kepala Sekolah	Sarjana Pendidikan
2.	Iyud Ayudya	Guru KB	Sarjana Sains
3.	Tut Wuri	Guru KB	Sarjana Tehnik
4.	Yudi Santoso	Pusat Sumber Belajar	S1
5.	Rahmawati	UKS	S1
6.	Meri	TU	-

SARANA DAN FASILITAS DI RUANG KELAS
KELOMPOK BERMAIN AL-AZHAR YOGYAKARTA

No.	Nama Barang	Jumlah	Keadaan
1.	Almari arsip 40x120x180	1	Baik
2.	Almari File 40x80x180	1	Baik
3.	Kursi Murid	20	Baik
4.	Meja Murid/Meja Area	10	Baik
5.	Meja Rias + Kursi	2	Baik
6.	Almari Anak/Loker	3	Baik
7.	Almari Gantung	1	Baik
8.	Rak Alat peraga	1	Baik
9.	Rak Buku	1	Baik
10.	Rak Sepatu	1	Baik
11.	Tempat tidur mini	1	Baik
12.	White Board 122x122	2	Baik
13.	Soft Board 122x122	2	Baik
14.	Radio Tape	1	Baik
15.	Papan Absensi	1	Baik
16.	Meja Area	4	Baik

CATATAN LAPANGAN I

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Hari/Tanggal	: Kamis/ 21 Desember 2006
Waktu/Ruang	: 10.30 WIB/ Kantor Kelompok Bermain Al-Azhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Ibu Meri (TU Kelompok Bermain Al-Azhar)

Deskripsi Data :

Wawancara ini merupakan wawancara pertama yang penulis lakukan dengan TU Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah seputar Lokasi dan Letak geografis Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta dan sejarah berdirinya.

Kelompok Bermain ini terletak di perkampungan Lempong Sari namun masih dalam wilayah perkotaan karena berada tepat di depan Ring Road Utara sehingga memudahkan orang untuk menjangkaunya baik dengan menggunakan kendaraan pribadi atau umum.

Kelompok Bermain Al-Azhar didirikan pada tanggal 6 Maret 2005 dan baru dibuka pada tanggal 17 Juli 2005. Kelompok Bermain ini berada dibawah bimbingan Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar dan diselenggarakan oleh Yayasan Mataram Islamic Centre Yogyakarta.

Interpretasi :

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa keberadaan Kelompok Bermain Al-Azhar ini sangat strategis untuk dijadikan sebagai lembaga pendidikan karena selain suasannya kondusif juga sangat mudah untuk dijangkau karena masih termasuk dalam wilayah perkotaan.

SARANA DAN FASILITAS DI RUANG KELAS
KELOMPOK BERMAIN AL-AZHAR YOGYAKARTA

No.	Nama Barang	Jumlah	Keadaan
1.	Almari arsip40x120x180	1	Baik
2.	Almari File 40x80x180	1	Baik
3.	Kursi Murid	20	Baik
4.	Meja MuridMeja Area	10	Baik
5.	Meja Rias + Kursi	2	Baik
6.	Almari Anak/Loker	3	Baik
7.	Almari Gantung	1	Baik
8.	Rak Alat peraga	1	Baik
9.	Rak Buku	1	Baik
10.	Rak Sepatu	1	Baik
11.	Tempat tidur mini	1	Baik
12.	White Board 122x122	2	Baik
13.	Soft Board 122x122	2	Baik
14.	Radio Tape	1	Baik
15.	Papan Absensi	1	Baik
16.	Meja Area	4	Baik

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan guna memperoleh data yang dilakukan dengan Kepala Kelompok Bermain Al-Azhar, Guru kelas dan Karyawan TU Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

a. Kepala Sekolah

- 1) Bagaimana kurikulum yang diberlakukan di Kelompok Bermain ini?
- 2) Bagaimana proses pembentukan kecerdasan moral anak di Kelompok Bermain ini?
- 3) Apa alasan dilaksanakannya pendidikan moral di Kelompok Bermain ini?
- 4) Materi apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran moral di Kelompok Bermain ini?
- 5) Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran moral di Kelompok Bermain ini?
- 6) Bagaimana kondisi sarana prasarana yang digunakan di Kelompok Bermain ini?
- 7) Bagaimana kondisi anak didik di Kelompok Bermain Al-Azhar?
- 8) Faktor apa saja yang mempengaruhi proses pendidikan moral di Kelompok Bermain ini?

CATATAN LAPANGAN I

Metode Pengumpulan Data	:	Wawancara
Hari/Tanggal	:	Kamis/ 21 Desember 2006
Waktu/Ruang	:	10.30 WIB/ Kantor Kelompok Bermain Al-Azhar
Lokasi	:	Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	:	Ibu Meri (TU Kelompok Bermain Al-Azhar)

Deskripsi Data :

Wawancara ini merupakan wawancara pertama yang penulis lakukan dengan TU Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah seputar Lokasi dan Letak geografis Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta dan sejarah berdirinya.

Kelompok Bermain ini terletak di perkampungan Lempong Sari namun masih dalam wilayah perkotaan karena berada tepat di depan Ring Road Utara sehingga memudahkan orang untuk menjangkaunya baik dengan menggunakan kendaraan pribadi atau umum.

Kelompok Bermain Al-Azhar didirikan pada tanggal 6 Maret 2005 dan baru dibuka pada tanggal 17 Juli 2005. Kelompok Bermain ini berada dibawah bimbingan Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar dan diselenggarakan oleh Yayasan Mataram Islamic Centre Yogyakarta.

Interpretasi :

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa keberadaan Kelompok Bermain Al-Azhar ini sangat strategis untuk dijadikan sebagai lembaga pendidikan karena selain suasananya kondusif juga sangat mudah untuk dijangkau karena masih termasuk dalam wilayah perkotaan.

Walaupun Kelompok Bermain Al-Azhar yang secara langsung berada dibawah naungan Yayasan Mataram Islamic Centre ini baru 2 tahun berdiri namun perkembangannya sudah cukup maju dan mendapat respon yang positif dari masyarakat.



CATATAN LAPANGAN II

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 13 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 09.00 WIB/ Ruang Kepala Sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Ibu Suhartini (Kepala Sekolah Kelompok Bermain)

Deskripsi Data :

Wawancara yang dilakukan dengan Ibu Suhartini selaku Kepala Sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Menanyakan tentang dasar atau alasan pelaksanaan pendidikan moral di Kelompok Bermain Al-Azhar, kurikulum yang diterapkan, metode pembelajaran yang digunakan, dan materi yang disampaikan dalam pembelajaran di kelompok Bermain Al-Azhar.

Dari wawancara tersebut diketahui bahwa alasan atau dasar pelaksanaan pendidikan moral adalah disesuaikan dengan tujuan atau misi yang dimiliki Kelompok Al-Azhar yang pertama yaitu membentuk pribadi mulia sesuai dengan nilai-nilai Islam serta sikap mandiri sebagai bekal hidup bersama di tengah keluarga dan masyarakat, juga disesuaikan dengan target pendidikan yang telah ditetapkan Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta yaitu siswa mampu menunjukkan kemampuan untuk terbiasa menolong dan dapat berhubungan dengan orang lain, mengenal peraturan dan terbiasa menerapkan disiplin dan menanamkan kebiasaan baik dan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum yang diterapkan di Kelompok Bermain Al-Azhar mengacu pada:

1. Kurikulum Umum (Sistem Montessori) yang meliputi aktifitas sehari-hari atau yang disebut *practical life, sensorial* (anak berinteraksi dengan lingkungan), bahasa, matematika, dan kultural.

2. Kurikulum agama yang disusun oleh Al-Azhar meliputi: Pendidikan al-Quran, Ibadah, Keimanan dan Akhlak

Adapun metode yang digunakan dalam pembelajaran bermacam-macam, diantaranya adalah metode teladan atau contoh, cerita, nyanyian, permainan, tanya jawab, dan bermain peran (*Role Playing*). Penyampaian materi di Kelompok Bermain Al-Azhar tidak terfokus pada satu program pelajaran saja melainkan terintegrasi dengan materi lainnya.

Interpretasi:

Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai Islam dalam mendidik siswanya sehingga akan terbentuk manusia yang memiliki akhlak mulia dan bisa hidup dengan baik dalam bermasyarakat. Proses pembelajarannya mengacu pada keterpaduan antara kurikulum Umum dengan Kurikulum Agama dan dalam penyampaian materinya pun terintegrasi dengan materi yang lain. Metode yang digunakan guru dalam proses pendidikan moral bermacam-macam, salah satunya adalah metode *Role Playing*.

CATATAN LAPANGAN III

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Hari/Tanggal	: Senin/ 15 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 09.00 WIB/ Ruang Kepala Sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Ibu Suhartini (Kepala Sekolah Kelompok Bermain)

Deskripsi Data :

Wawancara dilakukan dengan Ibu Suhartini sebagai Kepala Sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Menanyakan tentang keadaan siswa di Kelompok Bermain Al-Azhar, tentang bagaimana proses pembentukan kecerdasan moral anak dan faktor yang mempengaruhinya.

Dari hasil wawancara tersebut terungkap bahwa masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang disebabkan karena latar belakang keluarga dan juga karena faktor bawaan. Adapun faktor keluarga yang dapat mempengaruhi karakteristik anak adalah:

1. Adanya pelatihan dari orang tua ketika berada dirumah
2. Fasilitas yang tersedia dirumah
3. Pemahaman dan sikap kerja sama dari orang tua
4. Perhatian dari keluarga

Pembelajaran di Kelompok Bermain Al-Azhar menganut konsep “belajar sambil bermain” karena disesuaikan dengan perkembangan anak. Bermain yang dimaksud adalah bermain yang terarah dan terkontrol. Adapun yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran di Kelompok Bermain Al-Azhar ini salah satunya adalah adanya keseimbangan antara jumlah guru dengan jumlah anak didik.

Interpretasi:

Keluarga merupakan faktor yang dominan dalam pembentukan karakter seorang anak. Dalam mendidik siswanya Guru Kelompok Bermain Al-Azhar sangat memperhatikan perbedaan karakter tersebut dan juga pembelajarannya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak/siswa yaitu bermain sambil belajar. Agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar perlu penyesuaian antara jumlah guru yang tersedia dengan jumlah siswa yang ada.



CATATAN LAPANGAN IV

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Hari/Tanggal	: Kamis/ 25 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 10.45 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Ibu Iyud Ayudya (Guru Kelompok Bermain Al-Azhar)

Deskripsi Data :

Wawancara dilakukan bersama Ibu Iyud selaku Guru Kelas di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pertanyaan yang diajukan adalah tentang alasan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dan metode yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan moral anak serta efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kecerdasan moral anak.

Dari hasil wawancara tersebut terungkap bahwa yang menjadi alasan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran adalah untuk pengenalan dan mengasah kemampuan berbahasa anak, menanamkan akhlakul karimah, dan juga karena disesuaikan dengan tema. Metode yang digunakan dalam rangka meningkatkan kecerdasan moral sangat berfariasi, karena disesuaikan dengan target yang akan dicapai, salah satunya adalah metode *Role Playing*.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelompok Bermain ternyata dinilai efektif, karena dalam *Role Playing* anak diajak ke dalam suasana cerita yang telah dirancang. Sehingga setiap pesan moral yang terkandung dalam cerita lebih cepat dan mudah untuk dipahami, apalagi apabila didukung oleh fasilitas yang memadai dan lingkungan yang mendukung dalam proses pelaksanaan metode.

Interpretasi :

Penggunaan metode di Kelompok Bermain Al-Azhar sangat berfariasi, tergantung target yang akan dicapai. *Role Playing* dalam pembelajaran di Kelompok Bermain Al-Azhar bertujuan menanamkan akhlakul karimah dan melatih kemampuan berbahasa anak. Materi atau pesan moral yang terkandung di dalam cerita akan lebih mudah tersampaikan apabila menggunakan metode *Role Playing*.

CATATAN LAPANGAN V

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Hari/Tanggal	: Jumat/ 26 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 10.45 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Ibu Iyud Ayudya (Guru Kelompok Bermain Al-Azhar)

Deskripsi Data :

Wawancara dilakukan bersama Ibu Iyud selaku Guru Kelas di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pertanyaan yang diajukan adalah tentang faktor-faktor yang mempengaruhi proses penerapan metode *Role Playing*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam pembelajaran menggunakan metode Role Playing adalah:

- a. Metode sesuai dengan perkembangan anak.
- b. Sarana dan prasarana yang lengkap
- c. Adanya perhatian dan keaktifan dari guru
- d. Keseimbangan antara jumlah guru dengan jumlah anak didik
- e. Anak dapat memerankan secara langsung tokoh yang dia perankan
- f. Anak lebih mudah memahami dan cepat menerima pelajaran dengan mengalami langsung.
- g. Anak mudah mengekspresikan diri dan serius dalam bermain peran.

Adapun faktor penghambatnya adalah:

- a. Latar belakang pendidikan keluarga yang berbeda-beda.
- b. Alokasi waktu yang tersedia sangat terbatas
- c. Perbendaharaan kata anak yang sangat terbatas

Usaha yang dilakukan untuk mengatasi ketiga faktor penghambat di atas adalah dengan cara mempergunakan waktu yang terbatas tersebut seefisien mungkin,

dan juga dengan cara melatih anak-anak untuk berdialog dan membebaskan mereka dalam mengekspresikan imajinasinya dalam *Role Playing*.

Interpretasi :

Dalam setiap proses pembelajaran tidak akan terlepas dari faktor pendukung dan juga penghambat. Mengenai faktor penghambat yang ada pihak Kelompok Bermain Al-Azhar bisa mengatasinya sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan yang dicapai dapat sesuai dengan yang diharapkan.

CATATAN LAPANGAN VI

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara
Hari/Tanggal	: Kamis/ 25 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 10.45 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Ibu Tut Wuri (Guru Kelompok Bermain Al-Azhar)

Deskripsi Data :

Wawancara dilakukan bersama Ibu Tut Wuri selaku Guru Kelas di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pertanyaan yang diajukan adalah tentang persiapan pembelajaran dan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebelum memulai proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* guru membuat Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang sebelumnya sudah disusun bersama-sama dengan Kepala Sekolah dalam rapat setiap 1 tahun sekali. Dalam prosesnya, *Role Playing* pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara dicontohkan terlebih dahulu kemudian diikuti atau ditiru oleh anak. Hal ini sesuai dengan kecenderungan anak yang memiliki sifat imitatif atau suka meniru. Membawakan peran dengan dialog belum bisa diterapkan pada anak Kelompok Bermain secara maksimal dan keseluruhan, karena taraf berfikir pada usia ini belum bisa menghafalkan kata-kata atau dialog yang terlalu panjang dan tersusun.

Interpretasi :

Persiapan pembelajaran perlu dilakukan agar dapat diketahui hal-hal apa yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran sehingga akan lebih efisien dan efektif. Guru Kelompok Bermain Al-Azhar selalu membuat persiapan pembelajaran berupa Satuan Kegiatan Harian setiap harinya, begitu juga dalam proses penerapan

CATATAN LAPANGAN VII

Metode Pengumpulan Data	:	Wawancara
Hari/Tanggal	:	Senin/ 29 Januari 2007
Waktu/Ruang	:	10.45 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	:	Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	:	Ibu Tut Wuri (Guru Kelompok Bermain Al-Azhar)

Deskripsi Data :

Wawancara dilakukan bersama Ibu Tut Wuri selaku Guru Kelas di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta. Pertanyaan yang diajukan adalah berapa waktu yang diperlukan untuk menerapkan metode *Role Playing* dan usaha apa yang dilakukan agar tercapai tujuan yang optimal.

Dari wawancara tersebut diperoleh keterangan bahwa waktu yang diperlukan adalah 10-15 menit untuk satu kelompok untuk satu naskah cerita. Waktu yang terlalu lama dikhawatirkan akan mengalihkan konsentrasi anak, juga anak akan merasa lelah dan mengantuk.

Usaha yang dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal adalah dengan cara memberi motivasi kepada anak agar suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Apabila disela-sela jalannya permainan ada anak yang lupa atau kurang memahami apa yang harus dia lakukan atau ucapkan, guru memberikan contoh dialog serta gerakannya.

Interpretasi :

Adanya pembatasan waktu dalam pelaksanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran di Kelompok Bermain Al-Azhar ini dimaksudkan agar konsentrasi anak tidak terpecah dengan aktifitas lain apabila waktu yang digunakan terlalu lama. Guru berperan penting dalam keberhasilan metode *Role Playing* yang diterapkan yaitu sebagai motivator dan fasilitator.

CATATAN LAPANGAN VIII

Metode Pengumpulan Data	: Observasi
Hari/Tanggal	: Kamis/ 21 Desember 2006
Waktu/Ruang	: 11.30 WIB/ Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta

Deskripsi :

Observasi ini merupakan yang pertama kali dilakukan. Hal-hal yang diobservasi menyangkut tentang letak geografis dan keadaan gedung sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa Kelompok Bermain Al-azhar Yogyakarta terletak di Jalan Ring Road Utara Yogyakarta, tepatnya di Desa Pogung Lor Kecamatan Mlati, Sleman dengan kode pos 55284. Sedangkan hasil dari observasi mengenai gedung sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta adalah bahwa Kelompok Bermain ini dibagi menjadi: Ruangan Out Door yang meliputi Ruang Kepala Sekolah, Ruang TU, Ruang PSB, Ruang Meeting, Ruang UKS, Mushola, Dapur, Ruang Kelas KB dan In Door yang digunakan sebagai Arena Bermain.

Interpretasi :

Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta masih berada di wilayah perkotaan dan memiliki tempat yang strategis karena mudah untuk dijangkau.

CATATAN LAPANGAN IX

Metode Pengumpulan Data	: Observasi
Hari/Tanggal	: Selasa/ 16 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 07.30-10.30 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta

Deskripsi Data :

Observasi dilakukan di Ruang Kelas Kelompok Bermain disaat berlangsung proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan mengenai penyampaian materi, dan kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penyampaian materi agama dengan cara diintegrasikan dalam setiap kegiatan pembelajaran, misalnya dalam kegiatan menulis dijelaskan kepada anak siapa yang menciptakan tangan sehingga kita bisa menulis. Jadi akhlak sebisa mungkin selalu disisipkan dalam semua pelajaran.

Dalam proses pembelajaran ada kegiatan rutin yang selalu dilaksanakan, yaitu:

1. Art Center, yang bertujuan untuk:
 - a. Kemampuan Motorik Halus
 - b. Pengenalan berbagai macam warna
 - c. Melatih konsentrasi
2. Pembukaan atau disebut sebagai Ikrar, yang diisi dengan *apperepsi*, pembacaan doa, dan pembacaan cerita
3. Periksa Kebersihan
4. Kegiatan inti (Penyampaian Materi)
5. Mewarnai/ menggambar/ cerita/ dan lain-lain.
6. Istirahat dan makan

7. Mendengarkan Dongeng
8. Pulang

Interpretasi :

Integrasi agama dilakukan dalam setiap penyampaian materi sehingga setiap saat nilai-nilai agama Islam dapat diserap oleh anak. Sebelum pelaksanaan metode *Role Playing* ada beberapa kegiatan rutin yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.



CATATAN LAPANGAN X

Metode Pengumpulan Data	: Observasi
Hari/Tanggal	: Jumat/ 19 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 07.30-10.30 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta

Deskripsi Data :

Observasi dilakukan di Ruang Kelas Kelompok Bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan mengenai persiapan mengajar yang dilakukan guru dan waktu yang diperlukan dalam menerapkan metode *Role Playing*

Hasil dari observasi tersebut mengungkapkan bahwa persiapan yang dilakukan guru sebelum penerapan metode *Role Playing* adalah menyiapkan naskah bermain peran dan menyiapkan setting beserta media permainannya. Waktu yang diperlukan adalah 10-15 menit.

Interpretasi :

Naskah bermain peran yang dibuat oleh guru masih bersifat sederhana dan disempurnakan pada saat metode *Role Playing* dilaksanakan. 10-15 menit adalah waktu yang cukup untuk pelaksanaan metode *Role Playing* agar anak tidak merasa jemu atau bosan.

CATATAN LAPANGAN XI

Metode Pengumpulan Data	: Observasi
Hari/Tanggal	: Senin/ 22 Januari 2007
Waktu/Ruang	: 07.30-10.30 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	: Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta

Deskripsi Data :

Observasi dilakukan di Ruang Kelas Kelompok Bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan adalah mengenai peran guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing dan aktifitas siswa yang tidak/ belum mendapat tugas memerankan sebuah cerita.

Dari hasil observasi dapat dijelaskan bahwa guru berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberikan motivasi kepada siswa sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Adapun aktifitas siswa yang belum mendapatkan giliran memainkan peran, tetap memperhatikan kelompok yang sedang melaksanakan naskah cerita dengan didampingi oleh salah satu guru.

Interpretasi :

Guru yang ada di Kelompok Bermain Al-Azhar ini sangat berperan dalam keberhasilan penerapan metode *Role Playing*. Guru dapat menempatkan diri sebagai fasilitator yang siap membantu setiap saat ketika anak kesulitan dalam memainkan perannya, dan juga motivator sehingga suasana menjadi lebih semangat dan menyenangkan.

Dengan didampingi oleh guru, anak yang belum mendapatkan giliran untuk memainkan sebuah naskah cerita tidak akan mengganggu konsentrasi yang lain yang sedang melaksanakan *Role Playing*.

CATATAN LAPANGAN XII

Metode Pengumpulan Data	:	Observasi
Hari/Tanggal	:	Kamis/ 25 Januari 2007
Waktu/Ruang	:	07.30-10.30 WIB/ Kelas Kelompok Bermain AlAzhar
Lokasi	:	Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta
Sumber Data	:	Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta

Deskripsi Data :

Observasi dilakukan di Ruang Kelas Kelompok Bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan adalah mengenai antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Dari observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa antusiasme anak terhadap pelaksanaan metode *Role Playing* ini cukup bagus. Anak secara spontan mengusulkan diri atau maju ke depan untuk memerankan satu tokoh. Sebisa mungkin semua siswa bisa mendapatkan kesempatan untuk memerankan satu tokoh.

Interpretasi :

Dengan sikap antusiasme yang tinggi akan lebih memudahkan proses penerapan metode *Role Playing* karena anak akan lebih mudah diarahkan.



DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
YOGYAKARTA

Jln. Marsda Adisucipto , Telp. : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail : ty-suka@Telkom.net

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Nurul Fajri
Nomor Induk : 02411120
Jurusan : PAI
Semester : IX
Tahun Akademik : 2006/2007

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 30 September 2006

Judul Skripsi : Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Play Group Al-Azhar Yogyakarta)

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbingnya berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan, proposalnya itu.

Yogyakarta, 30 September 2006

Moderator





DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
YOGYAKARTA

Jln. Marsda Adisucipto Telp. 513056

Yogyakarta, 9 September 2006

No. : UIN.2/I/ KJ/PP.00.9/1441 /2006
Lampiran : -
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada
Yth. Suwadi, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil rapat pimpinan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 8 September 2006 perihal pengajuan Proposal Skripsi Mahasiswa Program SKS Tahun Akademik 2005/2006 setelah proposal tersebut dapat disetujui Fakultas, maka Bapak/Ibu telah ditetapkan sebagai pembimbing Skripsi Saudara :

Nama : Nurul Fajri
NIM : 02411120
Jurusan : PAI
Judul : PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGELONGKANG KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI
(Study Kasus Di Play Group Al-Azhar Yogyakarta)

Demikian agar menjadi maklum dan dapat di laksanakan sebaiknya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan dikirim kepada yth :

1. Ketua Jurusan PAI
2. Bina Riset/Skripsi

Fakultas : Tarbiyah
 Jurusan : PAI
 Pembimbing : Suwandi, M.Aq

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurul Tajri
 NIM : 02411120
 Judul : Pengaruh Metode Pole Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Study Kasus di PG. Al-Azhar Yk.)

No.	Bulan	Minggu Ke	Materi Bimbingan	T.T. Pembimbing	T.T. Mahasiswa
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	September	II	Bimbingan Proposal	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>
2.	Oktober	I	Bimbingan Peta Konsep Skripsi	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>
3.	Oktober	II	Bimbingan Peta Konsep Skripsi	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>
4.	Januari	IV	Bimbingan BAB II . III . IV	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>
5.	Februari	V	Bimbingan BAB I - IV	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>
6.	Maret	VI	Bimbingan BAB I - VI	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>
7.	Maret	VII	Bimbingan BAB I - VII	<u>Abd</u>	<u>Abd</u>

Yogyakarta, 15 Maret 2007

Pembimbing

Nafissah

SUMADI, M.Aq

NIP. 150277316



**DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
YOGYAKARTA**

Jln. Laksda Adisucipto Telp. (0274)- 513056 Fax. 519734 ; E-Mail : ty-suka@telkom.net

NoInor : UIN.02/DT/TL.00/2146/2006

Yogyakarta, 22 November 2006

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth.Gubernur Kepala Daerah Propinsi
Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Ka. BAPEDA Propinsi DIY.
Di -
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul:

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI.
(Study Kasus di Play Group Al-Azhar Yogyakarta)**

Kami mengharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu memberi izin bagi mahasiswa kami:

Nama : Nurul Fajri

No. Induk : 02411120

Semester : IX (Semilan)

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jl.Pemuda No.28. RT 07.RW VII Kedungreja Cilacap.

untuk mengadakan penelitian di Play Group Al-Azhar Yogyakarta.

Metode pengumpulan data : observasi, wawancara, dokumentasi.

Adapun waktunya mulai tanggal: 25 November 2006 s.d selesai.

Kemudian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
2. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
3. Arsip



**DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
YOGYAKARTA**

Jln. Laksda Adisucipto Telp. (0274)- 513056 Fax. 519734 ; E-Mail : ty-suka@telkom.net

Nomor : UIN.02/DT/TL.00/2145/2006

Yogyakarta, 22 November 2006

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Perihal : Permohonan Izin Riset

Kepada
Yth. Kepala Play Group
Al-Azhar Yogyakarta
di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Kami beritahukan, bahwa untuk kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul:

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI.
(Study Kasus di Play Group Al-Azhar Yogyakarta)**

diperlukan riset. Oleh karena itu kami mengharap kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin bagi mahasiswa kami:

Nama : Nurul Fajri
No. Induk : 02411120
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl.Pemuda No.28. RT 07.RW VII Kedungreja Cilacap.

untuk mengadakan penelitian di Play Group Al-Azhar Yogyakarta.

Metode pengumpulan data : observasi, wawancara, dokumentasi.
Adapun waktunya mulai tanggal: 25 November 2006 s.d selesai.
Kemudian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mahasiswa yang diberi tugas,

Nurul Fajri
NIM: 02461137





**PEMERINTAH PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN PERENCANAAN DAERAH
(B A P E D A)**

Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta - 55213

Telepon : (0274) 589583, 562811 (Psw. : 209-219, 243-247) Fax. : (0274) 586712

Website <http://www.bapeda@pemda-diy.go.id>

E-mail : bapeda@bapeda.pemda-diy.go.id

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 070 / 5904

Membaca Surat : Dekan Fak. Tarbiyah-UIN "SUKA" YK No : UIN.02/DT/TL.00/2146/2006
Tanggal : 22 Nopember 2006 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri No. 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri.
2. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 38 / 12 /2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijinkan kepada :

Nama : NURUL FAJRI No. MHSW : 02411120
Alamat Instansi : Jl. Laksda Adisucipto, Yogyakarta
Judul : PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI (STUDY KASUS DI PLAY GROUP AL-AZHAR YOGYAKARTA)

Lokasi : Kabupaten Sleman

Waktunya : Mulai tanggal 4 Desember 2006 s/d 4 Maret 2007

1. Terlebih dahulu menemui / melaporkan diri Kepada Pejabat Pemerintah setempat (Bupati / Walikota) untuk mendapat petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat;
3. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta (Cq. Kepala Badan Perencanaan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta);
4. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah;
5. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan;
6. Surat ijin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan - ketentuan tersebut di atas.

Tembusan Kepada Yth. :

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (Sebagai Laporan)
2. Bupati Sleman c.q: Ka. Bappeda;
3. Ka. Dinas Pendidikan Prop. DIY;
4. Ka. Kanwil Dep. Agama Prop. DIY;
5. Dekan Fak. Tarbiyah - UIN "SUKA" YK;
6. YBS

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 4 Desember 2006

A.n. GUBERNUR
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
KEPALA BAPEDA PROPINSI DIY
U.N. KEPALA BIDANG PENGENDALIAN
BAPEDA
Ir. H. NANANG SUWANDI MM
Permas -





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Alamat : Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax. (0274) 868800 E-mail : bappeda@sleman.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda/ 1710/ 2006.

TENTANG PENELITIAN KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

- Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55 /Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Bappeda Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/ 5904 Tanggal: 04 Desember 2006 Hal : Ijin Penelitian.

MENGIZINKAN :

- Kepada
Nama : NURUL FAJRI
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 02411120
Program/ Tingkat : S1
Instansi/ Perguruan Tinggi : U IN "SUKA" Yogyakarta
Alamat Instansi/ Perguruan Tinggi : Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta
Alamat Rumah : RT 07 RW VII Kedungreja, Cilacap
Untuk : Mengadakan Penelitian dengan judul :
"PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGEJEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI PLAY GROUP AL-AZHAR YOGYAKARTA)"
Lokasi : Play Group Al-Azhar Sinduadi, Mlati, Sleman
Waktu : Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal : 04 Desember 2006 s.d 04 Maret 2007.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada pejabat pemerintah setempat (Camat/ Lurah Desa) atau kepala instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada Bupati melalui kepala Bappeda.
4. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

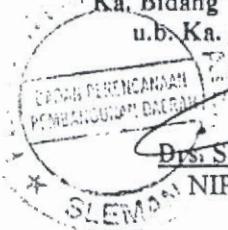
Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/ non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di : Sleman
Pada Tanggal : 05 Desember 2006

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pol PP dan Tibmas Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Sleman
4. Ka. Dcp. Agama Kab. Sleman
5. Ka. Bid. Perenc. SDM Bappeda Kab. Sleman
6. Camat Kec. Mlati
7. Lurah Desa Sinduadi, Mlati
8. Pengelola Play Group Al-Azhar Sinduadi, Mlati
9. Dekan Fak. Tarbiyah – UIN "SUKA" Yogyakarta
10. Pertinggal

A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman
Ka. Bidang Teknologi & Kerjasama
u.b. Ka. Sub Bid. Kerjasama

Drs. Slamet Riyadi, MM
NIP. 490 027 188



YAYASAN PUSAT PENGEMBANGAN ISLAM MATARAM
BADAN PENGELOLA DAN PELAKSANA HARIAN
DIBAWAH BIMBINGAN
YAYASAN PESANTREN ISLAM AL AZHAR
KB & TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kami Kepala Sekolah Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

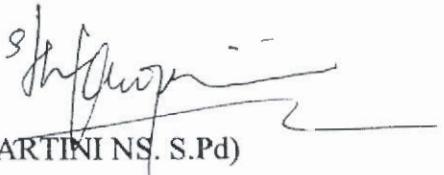
Nama : NURUL FAJRI
Mahasiswa : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
No. Mhs : 0241 1120

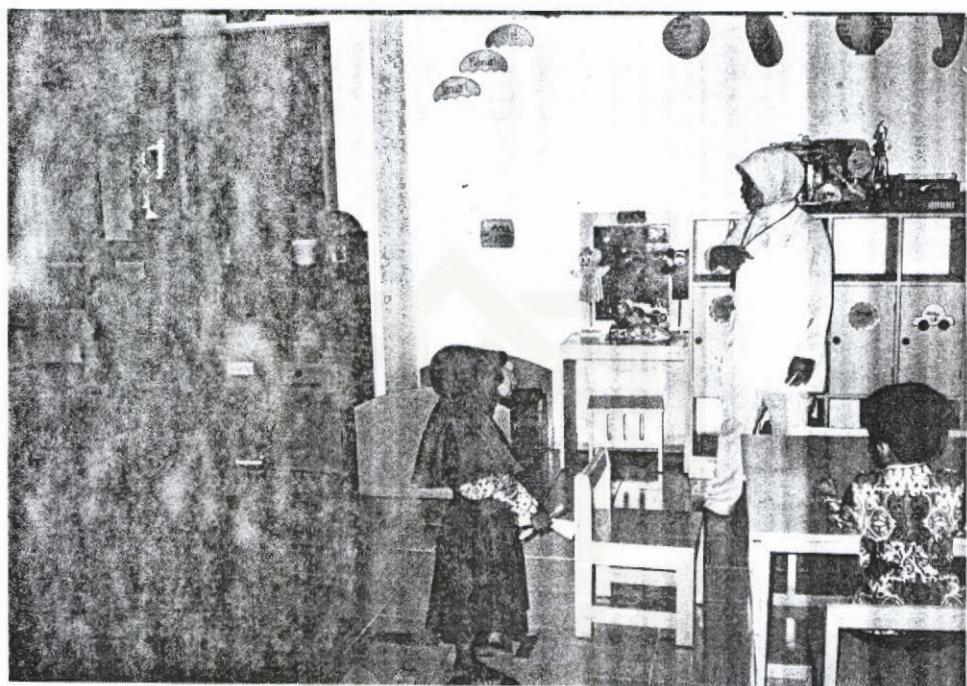
Telah mengadakan penelitian di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta selama kurang lebih 2 (dua) bulan dengan mengambil judul "**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MORAL ANAK USIA DINI (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta.)**"

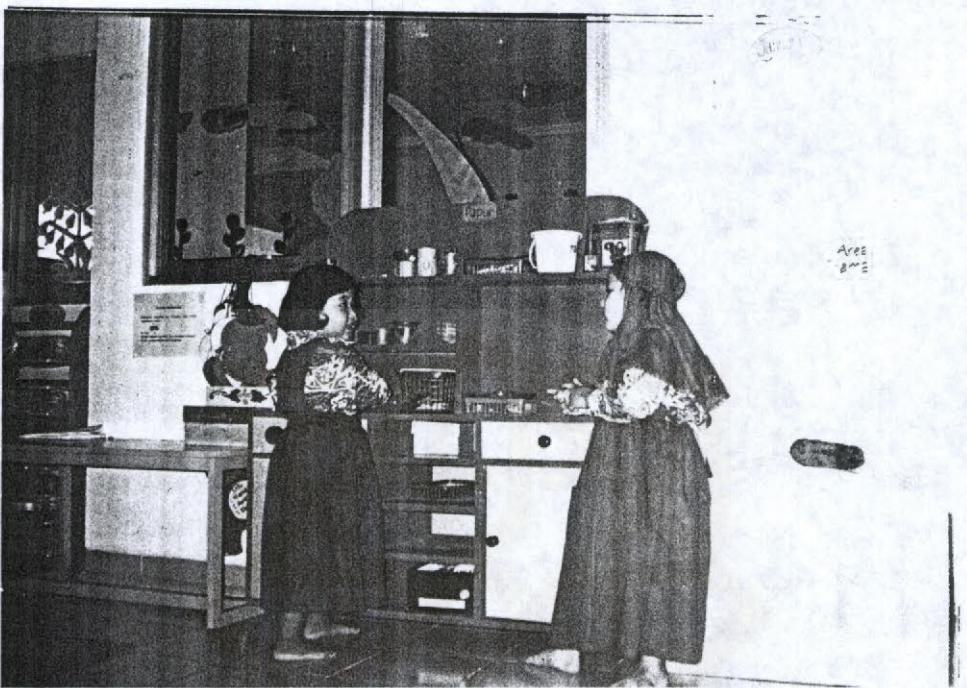
Surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

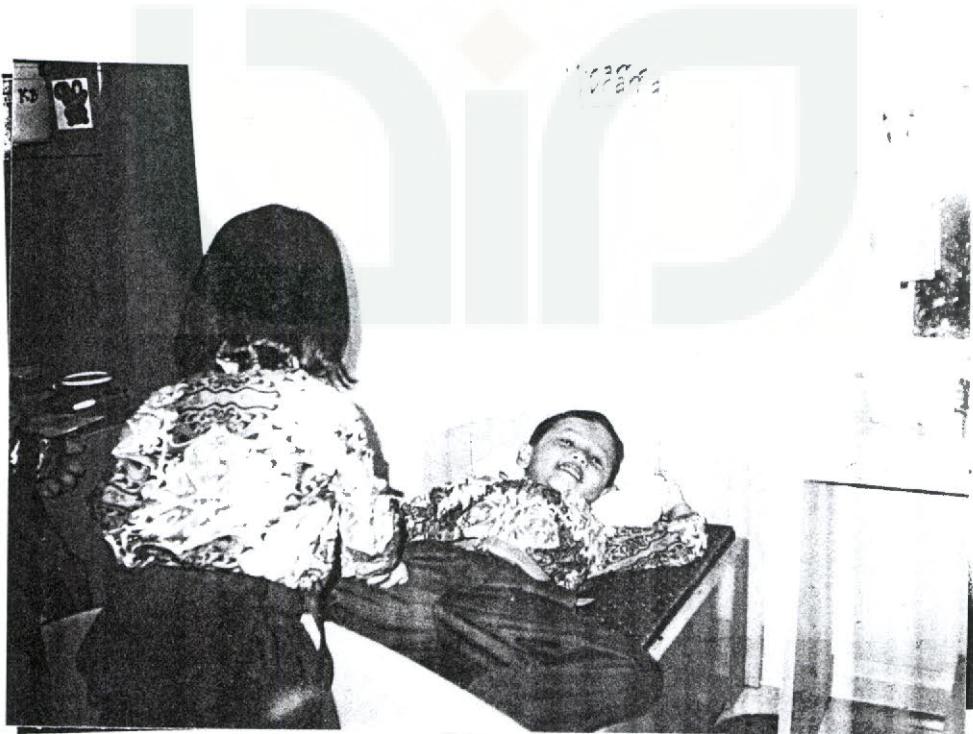
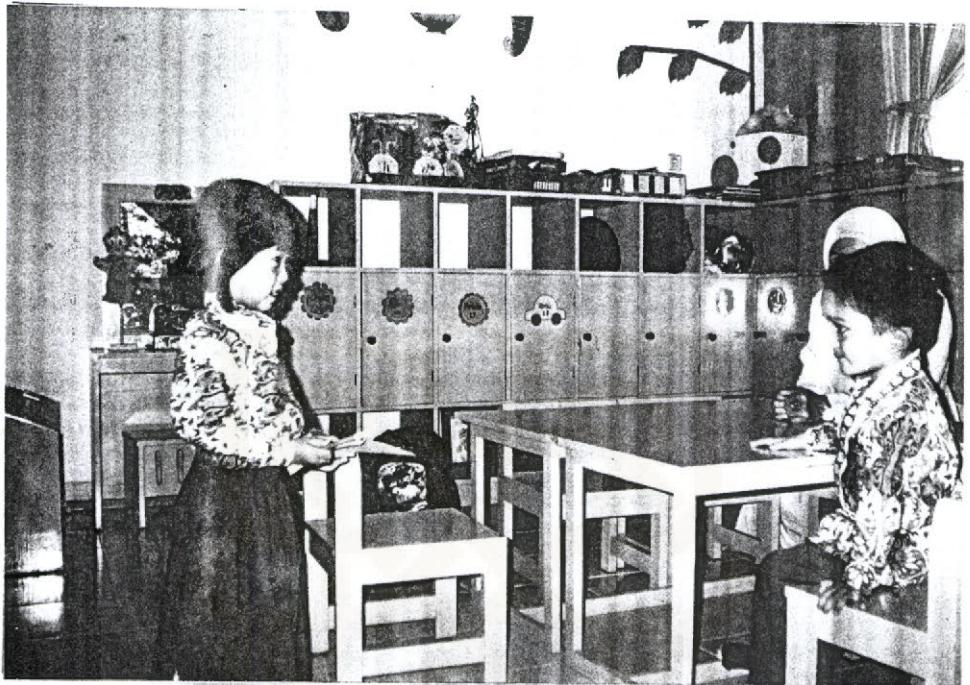
Yogyakarta, 20 Februari 2007

Kepala Sekolah
Kelompok Bermain Al-Azhar


(SUHARTINI NS. S.Pd)







CURRICULUM VITAE

Nama : Nurul Fajri

Tempat, tanggal lahir : Cilacap, 13 Januari 1985

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Warga Negara : Indonesia

Alamat Asal : Jl.Raya Kedungreja No.28, RT.07/RW.07 Kedungreja Cilacap
53263. Jawa Tengah.

Alamat Yogyakarta : Jl. Larasati 9B Sorowajan Baru, RT.17/RW.12 Banguntapan
Yogyakarta.

Nama Orang tua :

Ayah : Aminuddin

Ibu : Sriyati

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 01 Kedungreja 1996
2. MTs Ell-Firdaus 02 Kedungreja 1999
3. MAN 02 Majenang 2002
4. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2007

Yogyakarta, 19 Februari 2007

Pembuat

Nurul Fajri