

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Paket Pelatihan Bimbingan Dan Konseling Islam Dengan Teknik *Role Playing* Dalam Membangun Sikap Kepemimpinan Anak

1. Deskripsi Produk

Paket produk pengembangan ini terdiri dari dua bagian; 1) Buku panduan bagi Ustadzah, 2) Buku untuk anak-anak. Buku panduan Ustadzah memuat; a) pendahuluan, b) tujuan, c) fungsi dan manfaat, d) bahan media, e) langkah kegiatan dan pengelolaan waktu, f) evaluasi dan diskusi, g) penutup. Sedangkan Buku untuk anak-anak merupakan Buku kerja yang terdiri dari lembar kegiatan isian, diskusi dan buku cerita bergambar.

Buku paket pengembangan dengan topik kepemimpinan Nabi Yunus ini memuat tiga hal, yaitu: 1) mendefinisikan kepemimpinan, 2) mengetahui Konsep dasar seorang pemimpin, 3) mengetahui cara agar bisa menumbuhkan sikap kepemimpinan anak.

2. Deskripsi kegiatan

Kegiatan pelatihan pengembangan Bimbingan dan Konseling Islam ini, menggunakan teknik bermain peran (*role playing*), dengan fokus anak-anak memainkan kembali cerita yang telah dilihat dalam layar maupun buku cerita bergambar.

Dengan adanya teknik *role playing*, anak-anak dapat lebih mengembangkan sikap kepemimpinan, lebih bertanggung jawab serta memahami tujuan pembelajaran dengan sempurna. Pembelajaran akan lebih berarti apabila anak-anak terlibat di dalamnya, anak-anak mempunyai pengalaman belajar dari model permainan tersebut. Sehingga akan lebih melekat pemahamannya. Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik atau anak-anak mencoba mengeksplorasi perasaannya dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Secara keseluruhan dalam paket pengembangan ini, proses peningkatan sikap kepemimpinan pada diri anak-anak yang diharapkan adalah secara total baik dari aspek pemahaman, sikap dan tindakan anak-anak. Untuk itu, penelitian ini disusun sedemikian rupa sehingga dapat menjawab kebutuhan yang ada sekaligus dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi pada Ustadzah tentang apa dan bagaimana teknik bermain peran (*role playing*) yang tepat dan efektif, sehingga dapat membantu ustadzah dalam meningkatkan kemampuan anak didiknya untuk mengembangkan potensi kepemimpinan yang ada pada diri anak.

Ada lima prinsip dasar tindakan dalam penggunaan model *role playing* ini, yaitu:

- a) Ustadzah dapat menerima respon dan masukan dari anak-anak, terlebih yang berhubungan dengan pendapat dan perasaan mereka, tanpa harus dikoreksi dan dievaluasi terlebih dahulu.
- b) Ustadzah dapat merespon cara apapun yang dilakukan anak-anak, asalkan dapat membantu mereka dalam memahami situasi dan masalah yang dihadapi.
- c) Ustadzah dapat meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap pandangan dan perasaannya dengan cara memantulkan kembali perasaan, pikiran dan pengalaman anak-anak, menangkap isi pesan anak-anak, dan memberikan kesimpulan apa yang telah diungkapkan.
- d) Ustadzah dapat menyadari adanya perbedaan cara anak-anak dalam memainkan peran, dan perbedaan hasil yang diungkap.
- e) Ustadzah dapat menerima adanya beberapa alternatif pemecahan masalah, bukan hanya berpijak pada satu cara saja yang dianggap paling benar. Dengan kelima prinsip di atas, diharapkan proses evaluasi dapat dilakukan secara maksimal.

Rancangan pelatihan sebagaimana yang dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel: 3.1
Kegiatan Dalam Bermain Peran

Tujuan	Kegiatan	Media	Evaluasi
Menyimak cerita bergambar	Menyaksikan cerita bergambar	Cerita bergambar, laptop	Formatisian pemahaman anak.
Memahami isi cerita	Menjawab pertanyaan	Lembar kerja dan alat tulis	
Menceritakan kembali, Merasakan, Menghayati, Menyikapi, Mengantisipasi Masalah	Berdiskusi, menjawab pertanyaan dan bermain peran	papan tulis, spidol, alat peraga dan lain-lain	Format isian diskusi I dan II
Memerankan isi cerita	Bermain peran		

Pengelolaan waktu

Materi pelatihan ini disajikan dalam susunan dibawah ini :

Waktu : 2 x 45 menit

Pemandu : 1-2 orang Ustadzah

Pemeran : Sesuai tema kepemimpinan Nabi Yunus

Pengamat : 1 anak

Peserta : Semua anak TPQ Baitur Rahman yang usia 7-11 tahun

Adapun pengelolaan waktu dapat diatur sebagaimana berikut:

Tabel: 3.2
Tabel pengelolaan waktu kegiatan

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	5'	Pendahuluan	<i>Warming up</i>
2	15'	Menyimak cerita	
3	5'	Menentukan pemeran	Persiapan
4	5'	Mengulang alur cerita	
5	5'	Mempersiapkan tugas pengamat	
6	15'	Memulai permainan utama	Bermain peran
7	10'	Berdiskusi dan mengevaluasi(tahap I)	
8	15'	Memulai permainan kedua	

9	10'	Berdiskusi dan mengevaluasi(tahap II)	
10	5'	Menyimpulkan dan menutup	Kesimpulan
Total waktu : 90' menit			

Sedangkan detail kegiatan dapat dilihat pada format penyajian kegiatan sebagai berikut:

- 1) Ustadzah membuka topik dengan memberikan pengarahan tentang



masalah yang berhubungan dengan tema, yaitu tentang “kepemimpinan Nabi Yunus” juga menjelaskan peran yang akan dimainkan. Untuk membantu anak-anak memahami

cerita, telah disediakan format isian yang telah digunakan sebagaimana lampiran 1. Ustadzah berkata: “anak-anak simaklah cerita ini(dengan menggunakan media buku cerita bergambar dan tampilan slide sebagaimana gambar di samping). Untuk selanjutnya ikuti perintah yang ada, selamat menyaksikan”. (20 menit).

- 2) Ustadzah memilih anak-anak untuk menjadi pelaku dan pemeran secara sukarela dengan acuan cara pemilihan yang telah disepakati sebagaimana format lampiran 2.(waktu 5 menit).
- 3) Menyusun tahap-tahap permainan, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.(Waktu 5 menit)

- 4) Ustadzah memilih satu anak untuk menjadi pengamat. Ustadzah juga dapat membantu anak-anak “pengamat” untuk menentukan apa yang harus diamati. (waktu 5 menit)
- 5) Setelah semua siap, anak-anak dapat memulai penampilan perannya masing-masing dan Ustadzah memantaunya. (sebagaimana gambar di bawah, gambar pertama menunjukkan anak-anak berada dalam kapal yang sedang oleng, kemudian membuat undian dan gambar yang ketika menunjukkan seorang anak yang berperan sebagai Nabi Yunus berada dalam ikan paus yang sedang bersujud dan memohon ampun). (waktu 15 menit)



- 6) Setelah penampilan anak-anak berakhir, Ustadzah dapat melakukan review/kajian ulang terhadap penampilan peran dengan cara anak-anak diskusi kelompok dengan bahan acuan diskusi sebagaimana yang tertulis dalam lampiran 3. diskusi pertama ini bertujuan untuk mengeksplorasi diri anak-anak. (waktu 10 menit)

- 7) Menampilkan ulang permainan dengan anak-anak yang sama tetapi



dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi, mungkin ada perubahan watak. Dari Permainan peran yang pertama

anak-anak kurang menjiwai, akhirnya sebagian permainan di mainkan lagi. (gambar disamping itu menunjukkan anak yang berperan sebagai Nabi Yunus sedang kelaparan mencari sesuatu untuk dimakan, namun dalam simulasi itu belum menunjukkan kalau sedang lapar. Akhitnya simulasi di ulang kembali). (waktu 10 menit)

- 8) Melakukan diskusi dan evaluasi sebagaimana langkah keenam. Diskusi kedua ini lebih bersifat penguatan. (Waktu 10 Menit)



- 9) Ustadzah dapat membantu anak-anak untuk melakukan penyimpulan dan generalisasi permasalahan yang diungkap dalam penampilan anak-

anak dan kenyataan yang terjadi disekitar. (sebagaimana gambar disamping), Sebagai bahan acuannya dapat dilihat kisi-kisi pertanyaan yang ada pada lampiran 5. (waktu 5 menit)

3. Perolehan data

Sehubungan dengan perolehan data pengembangan paket Bimbingan dan Konseling Islam dalam membangun sikap kepemimpinan anak yang berbentuk buku panduan, maka akan dilakukan uji ahli dengan

melihat: tingkat ketepatan, kelayakan dan kegunaan paket. Adapun hasil dari tim uji ahli sebagaimana berikut:

- 1) Hasil uji ahli 1, bahwa variabel ketepatan pada paket pelatihan ini menunjukkan 4 poin (40%) menyatakan sangat tepat, sedangkan 6 poin (60%) menyatakan tepat. Pada variabel kelayakan menunjukkan dengan nilai 4 poin (57%) menyatakan sangat layak, sedangkan 3 poin (43%) menunjukkan layak. Pada variabel kegunaan menunjukkan nilai 6 poin (100%).
- 2) Sedangkan dari uji ahli 2 dengan variabel ketepatan menunjukkan 4 poin (40%) menyatakan sangat tepat, sedangkan 6 poin (60%) menyatakan tepat. Pada variabel kelayakan menunjukkan dengan nilai 6 poin (100%) menyatakan layak. Pada variabel kegunaan menunjukkan nilai 6 poin (100%) menyatakan bermanfaat.

Dari kedua kedua uji ahli tersebut tidak ada yang menunjukkan indikator kurang bermanfaat maupun tidak bermanfaat.

B. Respon anak-anak TPQ Baitur Rahman setelah diadakan paket pelatihan membangun sikap kepemimpinan anak

Hasil yang dilakukan dilapangan, dalam proses bimbingan dan konseling islam dalam membangun sikap kepemimpinan anak di TPQ Baitur Rahman berjalan dengan lancar sesuai waktu yang telah ditentukan. Anak-anak yang menjadi peserta ini sangat tertarik dan antusias dengan kegiatan yang dilakukan dalam proses Bimbingan ini, adapun hasil kegiatan adalah;

1) Pemahaman

Dapat mengingat fakta kejadian atau pengamatan yang ada dilapangan. ketika anak-anak selesai melihat tayangan cerita bergambar, mereka diberi soal tentang pemahaman materi, seperti; 1) Siapakah pemimpin yang ada dalam cerita?.. 2) Apa yang dilakukan Nabi Yunus?.. 3) Dimanakah Nabi Yunus berdakwah?.. 4) Kapan Nabi Yunus meninggalkan kaumnya?.. 5) Kenapa Nabi Yunus meninggalkan umatnya? Dari semua pertanyaan itu kebanyakan mereka bisa menjawab dengan benar.

2) Komperhensif

Komprehensif adalah mengandung pengertian luas dan menyeluruh. komprehensif ini ada tiga bagian, diantaranya; memberikan deskripsi, menyebutkan pokok pikiran dan menggabungkan. Yang terjadi dalam *role playing* dan simulasi adalah bermain peran, anak-anak bisa memainkan peran sesuai yang ada dalam topik, meskipun pertama kali melakukannya masih malu-malu satu sama lain, namun pada akhirnya melakukan peran sesuai dalam topik. kemudian mengetahui ide dasar dari topik tersebut adalah keikhlasan, kesabaran dan tanggung jawab. seorang pemimpin mendapatkan ujian dari Tuhannya hal itu bisa terjadi karena pemimpin sebagai sosok panutan kaumnya, merasa takut akan siksa Allah. jika pemimpin melakukan kesalahan dan tidak mau bertaubat maka akan terjadi fatal nantinya, kaumnya tidak akan mengikutinya

dan selalu akan mengabaikannya.

3) Aplikasi

Aplikasi yaitu penerapan, yang mana bisa Melaksanakan teknik dan peran yang dapat membantu mencari pemecahan masalah. Ketika terjadi kesalahan dalam memimpin segera minta maaf dan tidak ada kata malu atau apapun untuk melakukan hal yang baik, karena dengan meminta maaf dan mengakui kesalahan itu merupakan pemimpin yang berjiwa pemberani, berani melakukan kebenaran jika memang itu benar dan meninggalkan suatu hal jika itu tidak baik untuk dikerjakan. Menurut anak yang bernama Riska, bahwa tanggung jawab itu sangat penting bagi seorang pemimpin dan itu merupakan sikap yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin. Dengan adanya tanggung jawab seorang pemimpin akan disegani dan disukai masyarakatnya atau pengikutnya.

4) Analisis

Analisa yaitu penguraian, membuat kesimpulan. Pemimpin mengakui akan kesalahan yang diperbuat karena merasa bersalah dan hal tersebut tidak pantas untuk dilakukan. Menurut anak yang bernama Uty, bahwa inti dari cerita itu adalah pemimpin yang berani untuk mengakui kesalahan, Nabi Yunus yang merasa bersalah karena meninggalkan umatnya. Akhirnya selama berada dalam perut ikan

paus Nabi Yunus mohon ampun, mengakui akan kesalahan, berdoa dan bertawakkal kepada Allah.

5) *Synthesis*

Sintesis yaitu penggabungan. Menggabungkan antara pemecahkan masalah dengan membuat prediksi. Bila Nabi Yunus tidak mau bertaubat dan mengakui kesalahannya maka kaumnya akan selamanya mengabaikannya, tidak akan mendapat kasih sayang dari Allah. Menurut anak yang bernama Wahyu, bahwa pemimpin yang melakukan kesalahan dan tidak mau mengakui akan kesalahannya maka akan rusaklah semua. Agar pemimpin di sukai masyarakatnya, pemimpin harus mempunyai sikap pemberani dan bertanggung jawab.

Untuk mendapatkan tingkat ketercapaian kegiatan bagi anak-anak, adalah sebagai berikut: Sehubungan dengan penilaian ada tiga format penyajian, yaitu:

- 1) format isian pemahaman anak, berupa pilihan ganda dengan jumlah item 21. Pelaksanaan penilaian ini dilakukan setelah penyajian cerita bergambar.
- 2) format diskusi berupa esai yang dilakukan dua kali. Pertama, pada tahap ke 6 dari kegiatan *role playing* yang terdiri dari 4 pertanyaan. kedua, pada tahap ke 8 yang terdiri dari tiga item pertanyaan. Sedangkan angket tentang pengukuran sikap kepemimpinan diberikan

kepada anak-anak satu minggu setelah pelatihan. Lebih jelasnya lihat rekapitulasi hasil pengukuran dibawah ini:

Tablel: 3.3
Rekapitulasi Hasil Pengukuran
Membangun Sikap Kepemimpinan Anak Di TPQ Baitur Rahman POMDAM V
Brawijaya Surabaya

No	Nama	Jk	Nilai/score		
			Pemahaman kepemimpinan Nabi Yunus	Sikap kepemimpinan	Kategori
1	Riska	P	54	20	S
2	Famelia	P	42	56	T
3	Yolanda	P	39	48	T
4	Sasa	P	54	52	T
5	Sabrina	P	48	48	T
6	Farhan	L	57	56	T
7	Wahyu	L	54	44	T
8	Niken	P	48	44	T
9	Shilfi	P	51	52	T
10	Alda	P	48	24	S
11	Kanaya	P	48	60	T
12	Zenn	L	39	48	T
L: 3 P: 9					

Revisi produk

Untuk mencapai produk yang sempurna dan memenuhi target ketepatan, kelayakan dan kegunaan produk, maka paket membangun sikap kepemimpinan anak ini melewati beberapa revisi. Sampai pada hasil akhir yang berupa buku panduan. Ada dua poin yang perlu direvisi, antara lain:

- a) Pertama; tentang prosedur pelaksanaan. Dalam prosedur pelaksanaan ini kurang adanya pemberian tahapan-tahapan *role playing* dalam buku panduan untuk guru. agar supaya guru bisa lebih mudah dalam

menerapkannya maka ditambahkan tahapan-tahapan dalam *role playing*, sebagaimana berikut:

Tabel: 4.7

TAHAP-TAHAP *ROLE PLAYING*

TAHAP PERTAMA Menghangatkan suasana	TAHAP KEDUA Memilih peran
Identifikasikan permasalahan Menjelaskan permasalahan Mengeksplorasi masalah/isu tertentu Menjelaskan model <i>role playing</i>	Memilih pemain Menjelaskan aturan main
TAHAP KETIGA Menyusun tahapan peran	TAHAP KEEMPAT Mempersiapkan pengamat
Menyusun garis besar adegan	Menyiapkan pengamat Menentukan tugas observasi
TAHAP KELIMA Pelaksanaan permainan	TAHAP KEENAM Diskusi dan evaluasi
Memulai <i>role playing</i>	Membahas adegan Mendiskusikan topik masalah
TAHAP KETUJUH Pemeranan ulang	TAHAP KEDELAPAN Mendiskusikan dan mengevaluasi
memerankan ulang (hasil evaluasi, diskusi)	Sebagaimana yang dilakukan pada tahap keenam
TAHAP KESEMBILAN	
Mendiskusikan pengalaman dan menyimpulkan	
Mengemukakan pengalaman dan masalah yang dihadapi.	

- b) Kedua, tentang kemasan buku. Buku yang telah dicetak dikemas sedemikian rupa agar tampilannya lebih menarik lagi.