

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
KARAKTER KEJUJURAN SISWA DI KELAS XI MIPA SMAN 4  
PALOPO**

***SKRIPSI***

*Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Sosial (S.Sos) pada program Studi Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN)PALOPO  
2021**

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
KARAKTER KEJUJURAN SISWA DI KELAS XI MIPA SMAN 4  
PALOPO**

***SKRIPSI***

*Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Sosial (S.Sos) pada program Studi Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri Palopo*



- Pembimbing:**
1. Dr. H.M. Zuhri Abu Nawas,Lc,M.A.
  2. Aswan,S.Kom,M. I. Kom.

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN)PALOPO  
2021**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah mencurahkan limpahan anugerah dan hidayah-Nya yang berupa kesempatan, kekuatan, dan kesehatan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Efektifitas Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Karakter ejujuran Siswa di Kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo”**.

Penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai rintangan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak yang bersifat moril maupun materil, sehingga penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih khususnya pada bapak Dr. H.M. Zuhri Abu Nawas, Lc.,M.A., selaku pembimbing utama dan bapak Aswan, S.Kom.,M.I.Kom., selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu dan tenaga serta pikiran dalam membimbing penulis sejak awal sampai terselesainya Skripsi ini.

Menyadari bahwa dengan keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis sehingga bentuk dan isi dari penulisan masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga Skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi penulis pribadi.

Palopo, 2021  
Penyusun


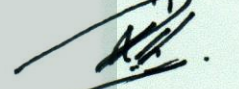



Aupriawanti

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *"Efektifitas teknik role playing dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa di SMA negri 4 palopo"* yang ditulis oleh, Aupriawanti NIM 16 0103 0001, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari (Selasa), tanggal (25 Mei 2021), bertepatan dengan (13 Syawal 1442 Hijriah) telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 22 September 2021

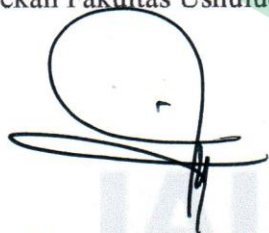
### TIM PENGUJI

- |   |                   |   |
|---|-------------------|---|
| 1. Dr. Masmuddin, M.Ag.                 | Ketua Sidang      | (  )   |
| 2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I             | Sekretaris Sidang | (  )  |
| 3. Dr. Efendi P., M.Sos.I               | Penguji I         | (  ) |
| 4. Muh. Ilyas, S.Ag., M.A               | Penguji II        | (  ) |
| 5. Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.A. | Pembimbing I      | (  ) |
| 6. Aswan, S.Kom., M.I.Kom.              | Pembimbing II     | (  ) |

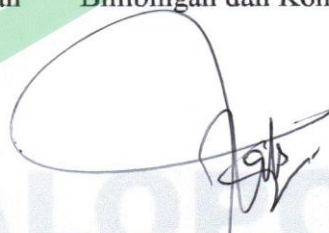
### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Ketua Program Studi  
Bimbingan dan Konseling Islam



**Dr. Masmuddin, M.Ag.**  
NIP: 19600318 198703 1 004



**Dr. Subekti Masri, M.Sos. I**  
NIP: 19790525 200901 1 018

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aupriawanti  
NIM : 16 0103 0001  
Fakultas : Ushuluuddin, adab, dan dakwah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

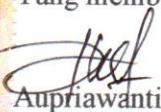
Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2021

Yang membuat pernyataan,



  
Aupriawanti

NIM : 16 0103 0001



## ABSTRAK

**Aupriawanti, 2021**, "*Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran Siswa Di Kelas Xi Mipa Sman 4 Palopo*", skripsi Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, di bimbing oleh Dr. H.M. Zuhri Abu Nawas, Lc, M.A. selaku pembimbing utama dan bapak Aswan, S.Kom, M. I. Kom. selaku pembimbing kedua.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan budaya jujur di sekolah yang semakin rendah. Peneliti ingin melihat karakter kejujuran siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian mengenai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa. Metode yang dapat digunakan yaitu *role playing*. Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh efektif teknik *role playing* terhadap kejujuran siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk penelitian yang menggunakan populasi atau sampel tertentu, penelitian menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian. Desain penelitian yang digunakan yaitu *ex post facto*.

Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo dengan koefisien determinasi sebesar 56%. Metode *role playing* di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo berada pada kategori baik dengan presentase 100%. Adapun karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 juga berada pada kategori baik dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru di kelas MIPA 2 menggunakan metode *role playing* dengan baik sehingga mampu meningkatkan dan menumbuhkan karakter kejujuran pada siswa kelas MIPA 2.

**Kata Kunci :** *Teknik Role Playing, Karakter Kejujuran*

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salawat serta salam atas Nabiullah Muhammad saw., para keluarga, sahabat dan para pengikut beliau hingga sampai akhir zaman.

Dalam penyusunan tesis yang berjudul “Efektivitas Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran Siswa Di Kelas Xi Mipa SMA Negeri 4 Palopo”, penulis mengalami beberapa tantangan, tetapi dapat diselesaikan berkat adanya ketekunan, ketelitian, kecermatan penulis, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara material maupun psikis. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III IAIN Palopo, yang telah mengurus dan mengembangkan perguruan tinggi IAIN Palopo, dan sebagai tempat penulis menuntut ilmu pengetahuan.
2. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah dalam hal ini, Dr. Masmuddin, M.Ag, beserta seluruh jajarannya, yang telah banyak memberikan motivasi serta bantuannya.

3. Bapak Dr. Subekti Masri, M.Sos.I., selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo yang selalu memberikan motivasi dan semangat.

4. Bapak Dr. H. M. Zuhri Abu Nawas, Lc., M.A., Pembimbing I dan Aswan S.Kom. M.I,Kom. Pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan masukan, petunjuk, arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Para Bapak dan Ibu Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo, yang telah memberikan ilmunya dengan ikhlas, semoga Allah Swt, membalasnya dengan kebaikan yang banyak.

6. Kepala dan karyawan Perpustakaan IAIN Palopo yang telah memberikan pelayanannya dengan baik selama peneliti menjalani studi.

7. Kepala SMA Negeri 4 Kota Palopo serta segenap stafnya yang juga turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.

8. Kedua orang tuaku yang tercinta ayahanda Zaenuddin dan Ibunda Sayusni yang telah mendidik penulis penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang dan atas segala jerih payah, kasih sayang, pengorbanan, baik materi maupun moril serta doa yang senantiasa diberikan kepada penulis sampai akhir penulisan skripsi ini. Dan juga kepada saudara dan keluarga yang selalu memberikan dukungan. Sungguh penulis sadar bahwa tidak mampu untuk membalas semua itu, hanya doa yang dapat penulis persembahkan untuk mereka semoga senantiasa berada dalam limpahan kasih sayang Allah Swt.

9. Saudara-saudariku Filsiani, Arwinda Sos, Mutiara Sos, Ricky, teman-teman BKI A dan masih banyak lagi yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan bantuannya.

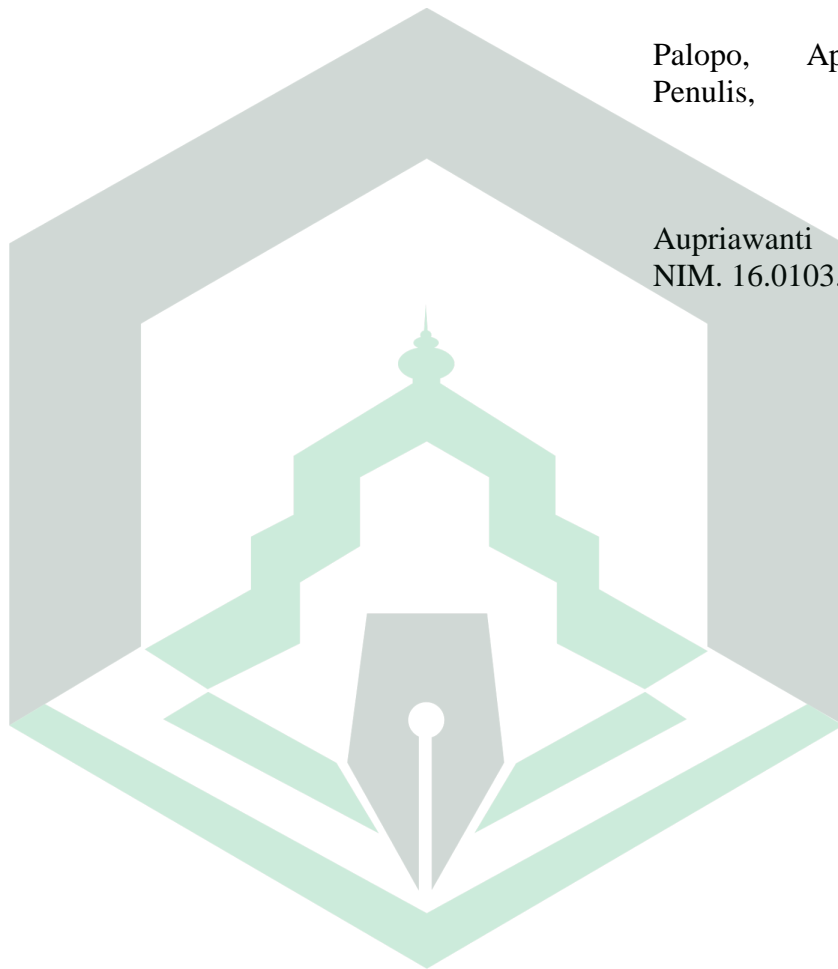


10. Teman-teman Bimbingan dan Konseling Islam terkhusus kelas BKI A IAIN Palopo.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah mendapatkan pahala dari Allah Swt., Amin Ya Rabbil' Alamin.

Palopo, April 2021  
Penulis,

Aupriawanti  
NIM. 16.0103.0001



## DAFTAR ISI

<b>Sampul</b>	
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>iii</b>
<b>Persetujuan Pembimbing .....</b>	<b>iv</b>
<b>Lembar Pernyataan .....</b>	<b>v</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>vi</b>
<b>Prakata .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	10
B. Tinjauan Pustaka .....	15
1. Karakter Kejujuran.....	15
2. Role Playing .....	21
C. Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Sumber Data.....	32
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Analisis Data dan Teknik Pengolahan data.....	34
G. Defenisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Peneliti .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Lokasi Penelitian .....	41
B. Hasil Penelitian .....	46
C. Pembahasan.....	54

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	57

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
-----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan karakter kini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam menyukseskan Indonesia Emas 2025. Di lingkungan Kemdiknas sendiri, pendidikan karakter menjadi fokus pendidikan di seluruh jenjang pendidikan yang dibinanya.<sup>1</sup> Tidak kecuali di pendidikan tinggi, pendidikan karakter pun mendapatkan perhatian yang cukup besar. Saat ini permasalahan karakter menjadi masalah yang urgen untuk diselesaikan. Permasalahan ini juga merupakan tanggung jawab pendidik (guru/dosen). Pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat menjadi wadah bagi penanaman nilai-nilai karakter secara tepat.

Karakter seseorang adalah hasil dari kristalisasi sebuah kebiasaan, perbuatan, yang berulang kali dilaksanakan menggunakan panca indra. Segala perbuatan yang dilakukan dengan berkelanjutan dan terus berulang dan menjelma menjadi suatu kebiasaan yang membentuk karakter itu sendiri.<sup>2</sup> Karakter sebagai manifestasi perilaku seseorang, dan karakter sebagai hal yang berkaitan erat dengan personaliti. Seseorang dapat dikatakan orang yang memiliki karakter jika tingkah lakunya telah selaras dengan moral dan kaidah yang berlaku pada

---

<sup>1</sup> Yoggi Herdani. "Pendidikan Karakter Sebagai Pondasi Kesuksesan Peradaban Bangsa", 2010, diakses dari [http://www.dikti.go.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1540:pendidikan-karakter-sebagai-pondasi-kesuksesan-peradabanbangsa&catid=143:berita-harian](http://www.dikti.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1540:pendidikan-karakter-sebagai-pondasi-kesuksesan-peradabanbangsa&catid=143:berita-harian), pada 27 Oktober 2020, pukul 20.23.

<sup>2</sup> Juwariyah, "Dasar-Dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an", (Yogyakarta: Teras, 2010), h.77.

masyarakat. Salah satu karakter seseorang yang penting untuk diperhatikan lebih jauh yaitu kejujuran.

Jujur adalah sifat terpuji yang merupakan faktor terbesar tegaknya agama dan dunia. Kehidupan dunia tidak akan baik, dan agama juga tidak bisa tegak di atas kebohongan, penghianatan serta perbuatan curang. Jujur dan mempercayai kejujuran, merupakan ikatan yang amat erat dengan para rasul dan orang-orang yang beriman. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam firman Allah swt. bahwasanya jujur mempunyai kedudukan yang amat tinggi dimata Allah swt. juga dalam pandangan Islam serta dalam pandangan orang-orang beradab. Firman Allah swt. dalam al-Qur'an Surah Yunus (10) ayat 2:

أَكَاٰنَ لِلنَّاسِ عَجَبًا اَنۡ اُوۡحِيَۡنَاۤ اِلَى رَجُلٍ مِّنۡهُمۡ اَنۡ اُنۡذِرِ النَّاسَ وَبَشِّرِ  
الَّذِيۡنَ ءَامَنُوۡا اَنۡ لَهُمۡ قَدَمٌ صٰدِقٍ عِنۡدَ رَبِّهِمۡۙ قَالَتۡ الْكَافِرُوۡنَ اِنۡ  
هٰذَا سَحَرٌ مِّمِّۤينَ ﴿٢﴾

Terjemahnya:

Pantaskah manusia menjadi heran bahwa kami memberi wahyu kepada seorang laki-laki diantara mereka, “berilah peringatan kepada manusia dan gembirakanlah orang-orang beriman bahwa mereka mempunyai kedudukan yang tinggi disisi Tuhan.” Orang-orang kafir berkata, “ini (Muhammad) benar-benar pesihir.”<sup>3</sup>

Berdasarkan firman Allah swt tersebut, maka dapat dimaknai bahwa keimanan yang benar (jujur) akan mendapatkan “*qadama shidqin*”, yakni balasan yang tak terhingga, pahala yang amat banyak disisi Rabb amal shaleh dan

<sup>3</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, “*Suplemen al-Qur'an Karim Samara Tajwid dan Terjemah Edisi Wanita*”, (Surabaya: Halim, 2016), h. 208.

kebenaran (jujur). Namun, jika melihat kehidupan sosial saat ini sifat jujur atau sebuah kejujuran sudah jarang ditanamkan pada jiwa dan karakter seseorang, bahkan tak jarang pengaplikasian sifat ini dalam kehidupan sehari-hari sudah sangat sulit ditemui. Saat ini kebohongan yang merupakan lawan kata dari kejujuran secara tidak langsung lebih dominan diajarkan kepada anak-anak. Seorang guru di sekolah dengan terang-terangan mengajarkan anak didiknya untuk berbohong, membiarkan anak didiknya menyontek ketika ujian sedang berlangsung, bahkan yang sangat memprihatinkan adalah saat ini masih banyak sekolah-sekolah yang mengkoordinasi pembelian kunci jawaban atas para siswanya sebagai jalan pintas dan sebagai bahan contekan untuk menjawab soal ujian nasional.

Sifat jujur dan bohong bagi manusia adalah sesuatu hal yang normal. Manusia diciptakan dengan sebuah bekal yang disebut dengan nafsu yang dibarengi dengan hati nurani, dimana segala perbuatan yang baik nan terpuji bersumber darinya. Dalam Islam sendiri pun demikian. Sebagai agama yang fitrah, Islam diturunkan tidak hanya untuk umat Islam saja, melainkan juga untuk seluruh alam, sebagaimana tugas yang diberikan Allah swt. kepada nabi Muhammad saw. dalam al Qur'an surah Al-Anbiya (21) ayat 107.

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ  
(الأنبياء : ١٠٧)



Terjemahnya:

Dan Kami tidak mengutus engkau (Muhammad) melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi seluruh alam.<sup>4</sup>

Lingkungan keluarga yang sehat, baik dari segi jasmani maupun rohani akan membawa dan menjadikan anak tumbuh sehat dan kuat secara lahir maupun batin. Lingkungan keluarga yang baik akan menjadi modal dasar anak untuk memasuki kehidupan selanjutnya.

Al-Quran Surat At-Tahrim (66) ayat 6:



يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ  
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ  
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.<sup>5</sup>

Ayat ini menerangkan bahwasanya kita harus menjaga diri dan keluarga dari siksa api neraka yang sangat pedih, dan kita dapat terhindar dari siksa tersebut bila sejak dini kita sudah membiasakan anak-anak dengan perbuatan yang

<sup>4</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, “*Suplemen al-Qur’an Karim Samara Tajwid dan Terjemah Edisi Wanita*”, (Surabaya: Halim, 2016), h. 331.

<sup>5</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, “*Suplemen al-Qur’an Karim Samara Tajwid dan Terjemah Edisi Wanita*”, (Surabaya: Halim, 2016), h. 560.

baik serta benar-benar mengenal dan mengamalkan agamanya.<sup>6</sup> Bahkan Sayyidina Ali bin Abi Thalib dalam Sanudien, menyampaikan bahwa kejujuran itu mendatangkan tiga perkara, yaitu :<sup>7</sup> 1). Kepercayaan. Secara logis memang dapat diakui bahwa sesungguhnya orang yang selalu berkata jujur dia akan selalu banyak teman. Banyak orang yang akan suka kepadanya karena dapat dipercaya. 2) Cinta. Cinta disini tidak hanya terbatas hubungan dua insan manusia saja, melainkan bahwa orang yang bersikap jujur atau mungkin lebih tepatnya memenintingkan kejujuran, maka dalam hidupnya akan merasa tenang, damai dan bahagia, karena tidak ada orang yang benci terhadapnya, tidak ada orang yang tidak suka terhadapnya. 3) Rasa Hormat. Orang yang mementingkan kejujuran akan selalu disegani oleh semua orang. Kejujuran akan selalu mendatangkan kebahagiaan dan rasa hormat, karena kejujuran merupakan kesederhanaan yang paling mewah. Firman Allah swt. dalam al-Qur'an al – Anfal (8) ayat 43:

إِذْ يُرِيكَهُمُ اللَّهُ فِي مَنَامِكَ قَلِيلًا ۖ وَلَوْ أَرَدْتَ كَثِيرًا  
لَفَشَلْتُمْ وَلِنَنزَعَنَّكُمْ فِي الْأَمْرِ وَلَٰكِنَّ اللَّهَ سَلَّمَ ۚ إِنَّهُ عَلِيمٌ  
بِذَاتِ الصُّدُورِ ﴿٤٣﴾

Terjemahnya:

(yaitu) ketika Allah menampakkan mereka kepadamu didalam mimpumu (berjumlah) sedikit. Dan sekiranya Allah memperlihatkan mereka kepada kamu (berjumlah) banyak tentu saja kamu akan berbantah-bantahan dalam

<sup>6</sup>Dinar Nur Inten, “Penanaman Kejujuran Pada Anak Dalam Keluarga” <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/5907>, pada 1 Agustus 2020, pukul 20.00.

<sup>7</sup>Sanudien, “Kejujuran Adalah Segalanya” diakses dari <https://emihsanudien.wordpress.com/2015/03/28/kejujuran-adalah-segalanya/>, pada 11 Agustus 2020, pukul 20.09.

urusan itu, akan tetapi Allah telah menyelamatkan kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui segala isi hati.<sup>8</sup>

Pada zaman sekarang kejujuran sangatlah mahal, sikap jujur yang dimiliki seorang anak akan menjadi salah satu modal untuk bisa hidup di dalam masyarakat dengan baik, sebab dalam kejujuran terdapat nilai rohani yang memantulkan berbagai sikap moral yang terpuji. Namun harapan dari sikap jujur tersebut di era milenial ini sudah sangat sulit tuk didapatkan. Jika ingin memupuk kembali sikap jujur dalam diri siswa pastinya harus menggunakan teknik yang tepat.

Sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa khususnya dalam menciptakan sifat yang jujur. Guru sebagai pembimbing siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan sebagai orang tua kedua bagi siswa dapat menciptakan nilai kejujuran dalam diri siswa. Banyak upaya yang dapat dilakukan dalam usaha membentuk kejujuran ini salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*. *Role playing* merupakan metode atau tehnik yang digunakan dengan cara memainkan peran dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi seperti yang dikatakan oleh Santoso bahwa cara *role playing* ini adalah metode yang memanfaatkan daya gerakan atau kinestetik, karena pada pelaksanaannya siswa dituntut untuk bisa melakukan gerakan peranan yang mengandalkan tubuh.<sup>9</sup> Selain itu teknik *role playing* ini juga dapat di

---

<sup>8</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, “*Suplemen al-Qur’an Karim Samara Tajwid dan Terjemah Edisi Wanita*”, (Surabaya: Halim, 2016), h. 182.

<sup>9</sup>Santoso, “*Model Pembelajaran Role Playing (Online)*”, diakses dari <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>, pada 20 Agustus 2020, pukul 15.00.

gunakan sebagai teknik untuk melatih kejujuran pada siswa sebagai pelatihan diri untuk lebih berani jujur pada diri sendiri melalui peran yang dilakoni hal ini juga memberikan pelajaran langsung dan tersendiri bagi siswa dan guru melalui teknik *role playing* ini.

Metode *role playing* merupakan permainan peran, siswa diberikan peranan yang berkaitan dengan kejujuran. Metode *role playing* dapat dilakukan dengan membuat drama yang berkaitan dengan pentingnya kejujuran bagi siswa. Siswa diharapkan mendalami peran mereka dalam drama sehingga siswa mengetahui pentingnya nilai kejujuran yang harus dibentuk sebagai karakter bagi siswa. Sejalan dengan penelitian Sulastri dan Fahmi yang mengemukakan perlu adanya cara dalam bidang pendidikan yang dapat membuat anak sejak usia dini memahami apa dampak ketidak jujur dan membuat anak usia dini memiliki karakter yang jujur dengan cara memberikan kegiatan bermain peran (*role play*) yang mampu membuat anak menyadari pentingnya memiliki sikap jujur. Jika dalam diri semua anak telah memiliki sikap tersebut, maka pondasi awal kehidupan anak akan dibawa sampai anak dewasa. Peneliti telah merancang satu kegiatan belajar dengan menggunakan metode kegiatan bermain peran (*role play*) sebagai satu solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan lemahnya kejujuran yang dimiliki oleh kebanyakan individu saat ini. Oleh karena hal tersebut maka peneliti melaksanakan penelitian “Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan *Role Playing* pada Anak kelas B TK Aisyiah 4 Beringin Sakti”.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Sulastri dan Fahmi, “Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan”, *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 2019, Volume 5 Nomor 1, Juni 2019, Halaman 69-82 DOI: <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>, Pada 28 Oktober 2020, pukul 19.45.

Berdasarkan hal ini peneliti ingin meneliti tentang kejujuran pada siswa serta menemukan cara yang tepat dalam mengatasi problem kejujuran yang terjadi saat ini dengan mencoba untuk menggunakan teknik *role palying*. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran Siswa di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah seberapa efektif teknik *role playing* dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh efektif teknik *role playing* terhadap kejujuran siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian lebih lanjut untuk menambah khazanah keilmuan Bimbingan Konseling Islam yang berkaitan tentang kecemasan mahasiswa terhadap penyusunan tugas akhir.

#### **2. Manfaat Praktis**

Bagi peneliti dan pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang faktor-faktor yang ditimbulkan oleh kecemasan

sehingga sedikit demi sedikit bisa membangun sikap positif dalam menyelesaikan tugas akhir. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh mahasiswa di luar Bimbingan Konseling Islam sebagai salah satu cara untuk mengenali gejala-gejala dari kecemasan dan cara mengatasi kecemasan tersebut.





## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian yang dimaksud adalah untuk mendapatkan posisi penelitian ini berkaitan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh kalangan akademis. Demikian dilakukan untuk menghindari kesamaan objek penelitian dan untuk melihat letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

1. Peneliti yang dilakukan oleh Sulastri dan Fahmi dengan judul Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dari proses yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan karakter jujur pada anak usia dini melalui pelaksanaan beberapa tahapan siklus dengan kegiatan role play ini. Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan metode role play ini dapat meningkatkan karakter jujur pada anak kelompok B TK Aisyiyah 4 Beringin Sakti Kota Pagar Alam Sumatera Selatan. peningkatan tingkat capaian perkembangan karakter jujur pada anak dilihat dari tiga indikator yaitu aspek anak memperlihatkan tindakan bahwa mereka dapat meminta maaf jika salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah, anak mampu mengakui kesalahan, dan anak tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri. Setiap anak memiliki variasi individu, namun anak dianggap telah mengalami peningkatan pada tingkat capaian perkembangannya dan mencapai

2. kriteria berkembang sangat baik (BSB). Kegiatan pembelajaran dengan bermain peran atau role play ini mengalami peningkatan pada setiap tahapannya, hal ini menandakan berarti bahwa semakin sering anak melaksanakan kegiatan role play dengan berperan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan penanaman karakter jujur, maka karakter jujur yang ada pada diri anak akan semakin melekat dan menjadi tabiat yang dimilinya dalam setiap aspek kegiatan yang dilakukan oleh anak.<sup>11</sup>
3. Peneliti yang dilakukan oleh Ratna Puji Anjani dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015”.<sup>12</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015.
4. Peneliti yang dilakukan oleh Muhammad Munawarodin dalam skripsinya yang berjudul “Penanaman Kejujuran dalam Diri Peserta Didik Selaras dengan Pengembangan Mutu Pendidikan Islam Sesuai

---

<sup>11</sup> Sulastris dan Fahmi, “Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan”, *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 2019, Volume 5 Nomor 1, Juni 2019, Halaman 69-82 DOI: <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>, Pada 28 Oktober 2020, pukul 19.45.

<sup>12</sup> Ratna Puji Anjani, “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015”, diakses dari <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/64994/Ratna%20Puji%20Anjani-110210204091-chn.bak.pdf?sequence=1>, pada 18 Agustus 2020, pukul 21.09.

Konsep *Link and Match* di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta”<sup>13</sup> penelitian ini bertujuan 1) mengeksplorasi relevansi antara pendidikan islam dan konsep *link and match* 2) menginvestigasi peran guru PAI dalam menanamkan kejujuran kepada peserta didik terhadap pengembangan mutu pendidikan Islam dengan konsep *link and match* di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta.

5. Ira Miranda, Ibrahim Al Hakim<sup>2</sup>, dan Bangun Yoga Wibowo dengan judul “Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”. Penelitian dilatarbelakangi oleh permasalahan kepercayaan diri yang rendah pada kelas VIII di SMP Negeri 3 Kramatwatu Tahun Ajaran 2019/2020. Tujuan penelitian untuk mengetahui profil kepercayaan diri dan mengetahui efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII. Teknik role playing yang digunakan termasuk ke dalam bimbingan kelompok. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu pra-eksperimen dengan rancangan one group pretest post-test design. Populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII dengan umur 12-14 tahun. Sampel penelitian berjumlah 6 siswa yang termasuk dalam kategori kepercayaan diri rendah dengan metode purposive sampling. Metode pengumpulan data menggunakan angket kepercayaan diri yang telah di uji validitas isi dan di dapat item valid sejumlah 53 dari 92 item awal.

---

<sup>13</sup> Muhammad, “*Penanaman Kejujuran dalam Diri Peserta Didik Selaras dengan Pengembangan Mutu Pendidikan Islam Sesuai Konsep Link and Match di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta*”, diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/19139/>, pada 18 Agustus 2020, pukul 21.00.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa profil kepercayaan diri siswa memperoleh presentase kelompok kategori rendah 9%, kategori sedang 63%, dan kategori tinggi 28%. Penggunaan teknik role playing efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dibuktikan pada hasil uji t yaitu nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 5% ( $p = 0.01 < 0.05$ ). Rata-rata pada pre-test sebesar 18.33 sedangkan pada post-test sebesar 29.50 yang diartikan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kramatwatu Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diberikan teknik role playing.<sup>14</sup>

6. Pundhirela Kisnawaty dengan judul *“Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal”*. Penelitian ini merupakan Penelitian eksperimen menggunakan desain Quasi Experimental Design dengan bentuk nonequivalen control group design. Populasi penelitian ini yaitu 39 siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol dan 41 siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 34 siswa yang diambil dengan teknik simple random sampling. Hasil penelitian

---

<sup>14</sup> Ira Miranda, Ibrahim Al Hakim, dan Bangun Yoga Wibowo, *“Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”* diakses dari <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1208242&val=10461&title=EFEKTIVITAS%20TEKNIK%20ROLE%20PLAYING%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20KEPERCAYAAN%20DIRI>, pada 18 April 2021, pukul 20.21.

berupa hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa menunjukkan thitung sebesar 2,614 dan ttabel sebesar 1,998 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode role playing dengan siswa kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah pada materi keputusan bersama. Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode role playing lebih baik daripada yang mendapat perlakuan metode ceramah, sehingga guru perlu mempertimbangkan menerapkan metode role playing pada pembelajaran PKn di SD.<sup>15</sup>

Perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama ingin melihat kejujuran siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *role playing* sebagai metodenya, sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif sebagai metode penelitiannya. Adapun perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan variabel yang lebih banyak serta tujuan penelitian yang berbeda dengan tujuan penelitian calon peneliti. Ada beberapa variabel pada penelitian terdahulu yang menggunakan variabel yang tidak sama dengan variabel calon peneliti seperti hasil belajar dan kepercayaan diri. Hal ini berbeda dengan variabel calon peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai kejujuran siswa setelah adanya teknik role playing.

---

<sup>15</sup> Pundhirela Kisnawaty, "Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal". Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126.pdf>, pada 18 April 2021, pukul 21.24.

## B. Landasan Teori

### 1. Karakter Kejujuran

#### a. Pengertian karakter kejujuran

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *character*, yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak. Sedangkan secara terminologi (istilah) karakter berarti sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang.<sup>16</sup> Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu.<sup>17</sup> Selanjutnya, menurut Maksudin yang dimaksud karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (*daya qalbu*), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Agus Zaenul Fitri, “*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*”, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 20

<sup>17</sup> Jamal Ma'mur Asmani. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. (Yogyakarta: Diva Press. 2011), h.23

<sup>18</sup> Maksudin. *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), h.3



Ada tiga komponen karakter yang baik (components of good character) yang dikemukakan oleh Lickona, sebagai berikut:<sup>19</sup>

### 1) Pengetahuan Moral

Pengetahuan moral merupakan hal yang penting untuk diajarkan. Keenam aspek berikut ini merupakan aspek yang menonjol sebagai tujuan pendidikan karakter yang diinginkan.

### 2) Perasaan Moral

Sifat emosional karakter telah diabaikan dalam pembahasan pendidikan moral, namun di sisi ini sangatlah penting. Hanya mengetahui apa yang benar bukan merupakan jaminan di dalam hal melakukan tindakan yang baik. Terdapat enam aspek yang merupakan aspek emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter.

### 3) Tindakan Moral

Tindakan moral merupakan hasil atau outcome dari dua bagian karakter lainnya. Apabila orang-orang memiliki kualitas moral kecerdasan dan emosi maka mereka mungkin melakukan apa yang mereka ketahui dan mereka rasa benar.

Jujur merupakan sikap seseorang ketika berhadapan dengan sesuatu atau pun fenomena tertentu dan menceritakan kejadian tersebut tanpa ada perubahan/modifikasi sedikit pun atau benar-benar sesuai dengan realita yang terjadi. Sikap jujur merupakan apa yang keluar dari dalam hati nurani setiap manusia dan bukan merupakan apa yang keluar dari hasil pemikiran yang

---

<sup>19</sup> Lickona, Thomas. Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab. (Penerjemah: Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara. 2012), h. 85-100

melibatkan otak dan hawa nafsu. Kata “jujur” berasal dari Bahasa Arab “*ash-shidqu*” atau “*shiddiq*” yang artinya nyata, benar, atau berkata benar.<sup>20</sup>

Menurut Muchlas Samani dan Hariyanto, karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.<sup>21</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat dimaknai bahwa karakter merupakan sikap ataupun perilaku yang menjadi ciri khas seseorang, yang membedakan antara dirinya dengan orang lain, karena karakter seseorang itu berbeda-beda

Kata “jujur” memiliki arti: tidak bohong, lurus hati, dapat dipercaya, tidak khianat, kejujuran mengacu pada segi karakter moral dan menunjukkan positif, atribut berbudi seperti integrasi, kejujuran, dan keseterusterangan bersama dengan adanya berbohong, menipu, atau pencurian.<sup>22</sup> Jika nilai-nilai kejujuran di implementasikan di sekolah secara efektif, berarti telah mampu membangun landasan yang kokoh berdirinya bangsa. Muchlas Samani dan Hariyanto menjelaskan bahwa jujur adalah “menyatakan apa adanya, terbuka, konsisten

---

<sup>20</sup> Muhammad Amin, “Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Lembaga Pendidikan”, diakses dari [Journal.iaincurup.ac.id](http://Journal.iaincurup.ac.id), pada 29 Juli 2020, Pukul 19.50.

<sup>21</sup> Muchlas Samani, Hariyanto, “Konsep dan Model Pendidikan Karakter”, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2012), h. 41.

<sup>22</sup> Poerwadarminta, “Kamus Umum Bahasa Indonesia”, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007). h. 21.

antara apa yang dikatakan dan dilakukan (berintegritas), berani karena benar, dapat dipercaya (amanah, *trustworthiness*), dan tidak curang (*no cheating*)”.<sup>23</sup> Sejalan dengan hal itu, Nurul Zuriah menyatakan bahwa “jujur merupakan sikap dan perilaku yang tidak suka berbohong dan berbuat curang, berkata apa adanya, dan berani mengakui kesalahan. Jujur bisa diartikan mengakui, berkata atau memberikan informasi sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya”.<sup>24</sup>

Setiap anak hendaknya ditanamkan sifat jujur dalam dirinya khususnya pada lingkungan keluarga dan lingkungan pendidikannya dalam hal ini sekolah. Sekolah merupakan pemegang peran terbesar dalam pendidikan anak sebagai wadah formalitas dalam menuntut ilmu. Untuk itu, guru memiliki peran yang strategis dalam menanamkan nilai-nilai kejujuran pada siswanya. Secara saat ini perilaku tidak jujur sudah sangat marak dalam dunia pendidikan. Menurut Galus dalam Fandi Setiawan perilaku tidak jujur dalam konteks pendidikan antara lain:<sup>25</sup>

1. Plagiarisme (*plagiarism*), sebuah tindakan mengadopsi atau memproduksi ide, atau kata-kata dan pernyataan orang lain tanpa menyebutkan narasumbernya.
2. Plagiarisme karya sendiri (*self plagiarism*), menyerahkan/mengumpulkan tugas yang sama lebih dari satu kali untuk mata pelajaran yang berbeda.

---

<sup>23</sup> Muchlas Samani, Hayanto, “*Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*”, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2013), hal.51

<sup>24</sup> Nurul Zuriah, “*Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Mengagas Platform Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*”, (Jakarta, Bumi Aksara, 2007), hal. 83

<sup>25</sup> Fandi setiawan, “*Kemampuan Guru Melakukan Penilaian dalam Pembelajaran Melalui Internalisasi Nilai Kejujuran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*”, diakses dari Journal.unimed.ac.id, pada 22 Agustus 2020, pukul 18.21.

3. Manipulasi (*fabrication*), pemalsuan data, informasi atau kutipan-kutipan dalam tugas-tugas akademis apapun.
4. Pengelabuan (*deveiving*), memberikan informasi yang keliru, menipu terhadap guru berkaitan dengan tugas-tugas akademis.
5. Menyontek (*cheating*), berbagai macam cara untuk memperoleh atau menerima bantuan dalam latihan akademis tanpa sepengetahuan guru.
6. Sabotase (*sabotage*), tindakan untuk mencegah untuk mencegah dan menghalang-halangi orang lain sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan tugas akademis yang mesti mereka kerjakan.

Kejujuran merupakan nilai yang perlu dimiliki setiap orang dan perlu ditanamkan terus-menerus dalam kehidupan setiap manusia.<sup>26</sup> karakter kejujuran merupakan sikap ataupun perilaku seseorang yang senantiasa dapat menyesuaikan antara apa yang diucapkan dengan apa yang ada di dalam hatinya sehingga seseorang tersebut dapat dipercayai. Berdasarkan teori di atas maka kejujuran perlu ditingkatkan pada diri siswa khususnya siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

b. Indikator karakter kejujuran

Indikator nilai karakter kejujuran adalah sebagai berikut:

- 1) Berbicara jujur
- 2) Tidak mengambil barang orang lain
- 3) Mengakui kesalahan sendiri

---

<sup>26</sup> Fandi Setiawan. "Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Dalam Pembelajaran Melalui Internalisasi Nilai Kejujuran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan". 2 Desember 2013. <https://doaj.org/article/0fecac7c3a0946b88c3daf18a096328c>

#### 4) Mengumumkan barang hilang yang ditemukan.<sup>27</sup>

Dari bahasan yang telah diuraikan, sangat jelas bahwa kejujuran memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, marilah mencari jawaban mengapa kita harus berbuat jujur. Secara garis besar, ada beberapa alasan yang mengharuskan kita senantiasa berbuat jujur. Diantanya ialah sebagai berikut:

##### a) Melaksanakan Perintah Allah Swt.

Inilah alasan yang paling pokok dari sekian alasan lain mengenai keharusan kita untuk selalu berbuat jujur memang merupakan perintah dari Allah Swt. Di dalam al-Qur'an, terdapat beberapa ayat yang mengisyaratkan begitu pentingnya sikap jujur ini.

##### b) Berbohong Membuat Kita Stres

Kebohongan yang dilakukan dapat menyebabkan perasaan dan pikiran kita dihantui oleh keresahan yang bisa membuat stress. Tingkat stress yang diakibatkan oleh perbuatan bohong ini memang tidak terlihat. Hal yang perlu kita sadari kembali, meskipun tingkat stres yang diakibatkan kebohongan tidaklah terlalu besar, namun perasaan itu tetap memberikan pengaruh negatif bagi diri kita. Salah satu dampaknya adalah terganggunya memori sehingga menyebabkan kemampuan berfikir dan mengingat menjadi kacau.

##### c) Jujur Membuat Kita Tenang

Sebagian besar orang memiliki pandangan yang salah kaprah terhadap kejujuran. Mereka beranggapan bahwa saat ada keinginan untuk berbohong

---

<sup>27</sup> Lanny Octavia, et al. "*Pendidikan Karakter Berbasis Tradisi Pesantren*", (Jakarta: Rumah Kitab, 2014), h. 235

terhadap suatu hal, maka kejujuran dipandang sebagai sesuatu yang menakutkan dan membuat hati tidak tenang. Perlu diketahui bahwa kejujuran dapat dilakukan apabila kita memiliki keyakinan yang kuat bahwa kita memang mampu berbuat jujur. Semakin kita melakukan kebohongan, maka semakin tipis rasa percaya diri terhadap kemampuan sendiri bahwa sebenarnya kita bisa berbuat jujur kepada orang lain.

#### d) Kejujuran Memperkuat Kepribadian

Setiap orang memiliki kepribadian yang berbeeda-beda. Ada orang yang mempunyai kepribadian kuat, tegar, serta tidak sedikit yang memiliki kepribadian lemah, goyah, dan mudah dikalahkan. Meski kenyataan berkata demikian, namun kita dituntut untuk jadi manusia yang memiliki kepribadian kuat, tidak mudah goyah oleh berbagai hambatan, serta rayuan dan rintangan.<sup>28</sup>

## 2. *Role playing*

### a. Pengertian *role playing*

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukkan peran di dalam pertemuan kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan dan bukan melakukan permainan peran.<sup>29</sup> *Role playing* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

<sup>28</sup> Nurla Isna Aunillah, Pengaruh Jujur & Bohong bagi Kesehatan, (Jogjakarta, DIVA Press, 2012), hal. 27

<sup>29</sup> Dede Melinda, "*Metode Role Playing-Cara Mengajar Efektif*", 11 Maret 2019. <http://caramengajarefektif.blogspot.com/2016/03/metode-role-playing.html?m=1>



Metode role playing (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.<sup>30</sup>

Umumnya permainan role playing ini sama seperti bermain drama. Pendapat penulis di perkuat oleh Sandra De Young dalam Nursalam dan Efendi menyatakan bahwa metode role playing atau dikenal dengan bermain peran yang merupakan salah satu bentuk drama.<sup>31</sup> Dalam metode ini, siswa diminta secara spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.<sup>32</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut Wicaksono *et.al*, juga menyatakan bahwa metode *role playing* memiliki dua macam pengertian. Pertama, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain maupun tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, adapun tujuan dari

---

<sup>30</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 237

<sup>31</sup> Nursalam, dan Efendi, F, "*Pendidikan dalam Keperawatan*". (Surabaya:Salemba Medika. 2008).

<sup>32</sup> Indriyana Rachmawati, "*Metode Role Playing: Pengertian Hingga Tujuan*", 13 April 2019. <http://portal-ilmu.com/metode-role.playing/>, pada 20 Agustus, pukul 19.00.

bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. Kedua, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma-norma sosial yang hidup di masyarakat.<sup>33</sup>

Tangdilintin juga berpendapat sama bahwa metode *role playing* dapat juga disebut sebagai sosiodrama. Metode yang digunakan ini dapat menunjukkan dan memberikan dampak dari tekanan yang berikan terhadap orang lain, juga mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata hingga menimbulkan kejujuran atau fakta yang ada, selain itu, metode ini juga bisa di atur dalam memberikan jeda pada drama secara tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan yang ditunjukkan oleh peran tersebut sehingga hal ini lah yang menimbulkan sifat jujur dalam diri pemerannya.<sup>34</sup> Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas Kartini menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku.<sup>35</sup> Menurut Bradley teknik *role play* (bermain-peran) juga dapat digunakan untuk membantu mempersiapkan guru dalam petemuan orangtua-guru.<sup>36</sup> Hal ini menjelaskan bahwa teknik *role playing* ini juga bisa digunakan

---

<sup>33</sup> Wicaksono, A., dkk. “*Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*”, (Yogyakarta: Garudhawaca. 2016).

<sup>34</sup> Tangdilintin, P, “*Pembinaan Generasi Muda*”, (Yogyakarta: kanisius. 2008), h. 45.

<sup>35</sup> Kartini, T. “*Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*”. Jurnal pendidikan dasar 2007, 8, 1-5.

<sup>36</sup> Bredley T. Efford.2017. “*40 Teknik yang harus diketahui setiap konselor*”. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar). h. 370.

dalam acara sekolah sebagai hiburan. Sebagai wadah bagi siswa dalam meningkatkan dan mengasah kemampuan berkesiannya sesuai dengan yang dikemukakan oleh Thompson dan Bundy bahwa dengan bermain peran mampu membantu dalam memperkuat dan meningkatkan keterampilan pada anak dalam bersosial, juga mampu mendorong anak untuk berpikir kritis dan logis serta mampu menghasilkan keterampilan mendengar dan asertivitas yang lebih baik.<sup>37</sup> Hal ini juga bisa memicu kejujuran dalam diri anak dengan mengambil hikmah atau pelajaran dari peran yang di lakonkan.

b. Langkah-langkah penerapan *role playing*

Prosedur teknis dari Role Playing adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
- 2) Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
- 3) Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.

---

<sup>37</sup> Thompson, Kathryn L; Bundy, Kaarre A; Wolfe, Wende R. Adolescence; Roslyn Heights Vol. 31, Iss. 123, (Fall 1996): 505-21.

- 4) Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.<sup>38</sup>

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:<sup>39</sup>

1) Persiapan dan Instruksi

- a) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.

---

<sup>38</sup> Mel Silberman, “*Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*”, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), 217.

<sup>39</sup> Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips” *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume I, No. 1 Januari 2015, diakses dari [www.neliti.com](http://www.neliti.com), pada 13 Februari 2020, pukul 20.43.

- c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakterkarakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam *brifing*, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati : (a) perasaan individu karakter, (b) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (c) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran.
- 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

- b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
  - c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Evaluasi Bermain Peran
- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, caracara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
  - b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.

Daftar centang ini berguna untuk menentukan prinsip-prinsip yang mendasari strategi bermain peran serta langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pelaksanaannya dapat berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Peneliti menggunakan langkah-langkah tersebut dalam meneliti metode bermain drama.

c. Kelemahan dan kelebihan *role playing*

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *role playing* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *role playing* sebagai berikut:

1) Kelebihan metode *role playing*

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
- b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- d) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

2) Kekurangan metode *role playing*

- a) *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.

- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d) Apabila pelaksanaan role playing atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.<sup>40</sup>

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan guru sebagai perantara, artinya peneliti hanya mengamati dengan membagikan angket kepada siswa setelah guru menggunakan metode *role playing* dalam menumbuhkan karakter kejujuran siswa. Siswa akan diminta untuk mengisi angket dimana angket tersebut berisi peranan *role playing* dalam menumbuhkan kejujuran siswa.

### C. Kerangka Pikir

Untuk memudahkan kita memahami atas apa yang menjadi objek penelitian yang akan diteliti maka diperlukan adanya kerangka pikir.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah jika layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kejujuran siswa, maka penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat membantu peserta didik meningkatkan karakter kejujuran.



<sup>40</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 88



Berdasarkan alur kerangka pikir tersebut, dapat diketahui bahwa penyusunan tugas akhir sebagai variabel bebasnya (independen) akan memberikan pengaruh atau yang menjadi sebab dari variabel terikatnya (dependen) yaitu kejujuran.

#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara dari rumusan masalah, adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_0$  : Tidak ada pengaruh teknik *role playing* terhadap kejujuran siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo
- $H_1$  : Ada pengaruh teknik *role playing* terhadap kejujuran siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui efektifitas teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu inferensial kuantitatif, desain penelitian penelitian kuantitatif inferensial digunakan untuk menguji pengaruh variabel penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian dituangkan dalam bentuk angka yang berbentuk statistika kemudian akan diolah untuk memperoleh data yang valid.

Adapun desain penelitian ini yang penulis lakukan digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Dimana X merupakan Variabel yang mempengaruhi atau disebut variable independen (bebas) yaitu teknik *role playing* sedangkan Y merupakan variable yang dipengaruhi atau disebut variable dependent yaitu kejujuran.

## B. Sumber Data

### 1. Data primer

Data primer adalah yang diperoleh secara *authentic* yang bersumber dari objek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi yang dikumpulkan secara khusus dan berhubungan langsung dengan permasalahan yang diteliti. Untuk penelitian ini data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden.

### 2. Data sekunder

Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung diperoleh oleh peneliti. Berupa literatur dan bahan bacaan yang diperoleh melalui jurnal atau bacaan yang berkaitan dengan penelitian.

### 3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner angket yang digunakan peneliti adalah angket langsung. Peneliti akan menyebarkan angket kepada peserta didik sesuai dengan jumlah sampel yang digunakan peneliti.

## C. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian “Efektifitas *role playing* dalam meningkatkan ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Palopo.

## **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo yang terdiri dari 49 peserta didik.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi sampel juga dapat diartikan sebagai perwakilan populasi yang diteliti. Jumlah pada sampel ini adalah 29 peserta di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo, teknik dalam pengambilan sampel yaitu menggunakan purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel secara non random dan pengambilan secara total sampling yaitu mengambil semua jumlah populasi menjadi sampel.<sup>41</sup>

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang penulis lakukan :

1. Observasi merupakan pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. dalam penelitian ini peneliti melakukan

---

<sup>41</sup>Suharsimi Arikunto, *“Prosedur Penelitian : Suatu Pendidikan Praktek”*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 112.

pengamatan terhadap efektifitas teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

2. Angket disusun berdasarkan indikator variabel penelitian yang telah dibahas berdasarkan literatur pada kajian teori. Dalam hal ini, teknik angket dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang aspek *role playing* serta karakter kejujuran siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

Berdasarkan penelitian ini, butir-butir instrumen angket yang disajikan menggunakan skala likert untuk mengukur sikap dan presepsi tentang variabel yang diteliti. Penggunaan skala likert pada setiap variabel yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Pemberian bobot terhadap pernyataan yaitu 1, 2, 3, 4.

#### **F. Teknik Analisis dan Pengolahan Data**

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data yang menggunakan metode statistik dengan menguji hipotesis variabel X terhadap Y, maka yang digunakan adalah regresi sederhana. Adapun regresi sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah:<sup>42</sup>

$$\bar{y} = \alpha + \beta X$$

Dimana:

Y = nilai hasil angket karakter kejujuran siswa

X = nilai hasil angket *role playing*

$\alpha$  = bilangan konstanta

$\beta$  = koefisien regresi/nilai arah penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau ilai penurunan (-) variabel Y.

---

<sup>42</sup> Ridwan dan Akdon, "*Rumus dan Data Analisis Statistika*", (Cet. 2: Bandung: Alfabeta, 2007), h. 133.

Mencari model regresi, peneliti menggunakan bantuan program *software SPSS for windows ver. 22*. Yang sudah tersedia karena sampel yang dijadikan data untuk analisis diberlakukan untuk populasi. Kesimpulan dari data yang akan diberlakukan untuk populasi dengan menggunakan taraf signifikansi yaitu peluang kesalahan 5% dan kepercayaan 95%.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisasi data, menyajikan dan menganalisis data. Cara untuk menggambarkan data adalah dengan melalui teknik statistik seperti membuat tabel, distribusi frekuensi dan diagram atau grafik. Statistik deskriptif digunakan untuk mendiskripsikan karakteristik responden berupa perhitungan mean, median, modus, variansi, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, tabel distribusi frekuensi dan lain-lain. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat *role playing* terhadap karakter kejujuran siswa, digunakan kriteria yang disusun oleh Suherman yang dikelompokkan sebagai berikut:<sup>43</sup>

**Tabel 3.4 Kriteria Pengkategorisasian Skor**

Tingkat Penguasaan	Kategori
61-70	Kurang Baik
71-80	Cukup Baik
81-90	Baik
91-100	Sangat Baik

---

<sup>43</sup> Suherman, dkk. “*Strategi Pembelajaran Matematika Komporer*”. (Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, 2003). h. 20.

## 2. Analisis Statistik Inferensial (Uji Asumsi Klasik)

Dalam regresi sederhana, terdapat uji asumsi klasik yang harus dilakukan yang meliputi:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah skor untuk tiap variabel distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data merupakan salah satu uji persyaratan analisis data dengan tujuan untuk mengetahui distribusi data dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang memiliki distribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS ver. 22*. Dasar pengambilan keputusan memenuhi normalitas dan tidak, sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> (0,05)$  maka data tersebut berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi  $< (0,05)$  maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Interpretasi uji homogenitas yaitu Jika nilai signifikansi (Sig) Based on Mean  $> 0.05$  maka data tersebut sama atau homogen.

### c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain.

d. Uji hipotesis

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

e. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur sebesar besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Jika nilai  $R^2$  kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen menjadi sangat terbatas. Kelemahan penggunaan  $R^2$  adalah bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan ke dalam model. Oleh karena itu, maka dianjurkan untuk menggunakan nilai Adjusted  $R^2$  pada saat mengevaluasi mana model regresi terbaik.

f. Uji t

Uji Statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji t pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi t dengan  $\alpha$  sebesar 0,05. Pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

- 1) Bila nilai nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dari teknik *role playing* terhadap kejujuran, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- 2) Bila nilai nilai t hitung lebih besar dari t tabel dari teknik *role playing* terhadap kejujuran, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.



## G. Definisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Peneliti

Sebagai upaya untuk mempermudah pembahasan dan terarahnya penulisan, serta menghindari terjadinya perbedaan pendapat, maka dipandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul proposal skripsi ini. Adapun istilah-istilah ini penulis berpijak pada literatur yang terkait dengan judul penelitian yaitu:

### 1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang atau organisasi dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan kata lain, semakin banyak rencana yang berhasil dicapai maka suatu kegiatan dianggap semakin efektif.<sup>44</sup>

Menurut Ravianto, pengertian efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya, apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif.<sup>45</sup>

### 2. *Role playing*

*Role playing* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dari segi bahasa, *role playing* terdiri dari dua suku kata: *role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep

---

<sup>44</sup>Adzikra Ibrahim, “Pengertian Efektifitas, Pengertian dan Defenisi”. <https://pengertiandefenisi.com/pengertian-efektifitas/>, Pada 20 Agustus 2020, pukul 22.00.

<sup>45</sup>Yunita ardha, “Kumpulan Teori Efektifitas”, 7 Februari 2015. <http://yunitaardha.blogspot.com/2012/04/kumpulan-teori-efektivitas.html?m=1>, diakses 20 Agustus 2020, pukul 21.00.

*role* dapat diartikan sebagai pola seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Permainan peran ini merupakan sebuah permainan yang memerankan tokoh-tokoh khayalan yang saling berkolaborasi dalam merajut sebuah kisah atau cerita.

Dalam hal ini peneliti mengartikan *role playing* sebagai sarana bagi siswa untuk melihat kejujuran pada diri siswa dalam memainkan peran yang diberikan yang nantinya dapat menggambarkan apakah *role playing* ini efektif atau tidak dalam meningkatkan karakter yang jujur pada siswa kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo.

### 3. Kejujuran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jujur adalah lurus hati atau tidak berbohong. Misalnya berkata apa adanya. Tidak curang. Kejujuran adalah sifat keadaan jujur ketulusan hati dan kelurusan hati yang dimiliki seseorang.

### 4. Siswa

Menurut Dimyanti dan Moedjiono (2002)<sup>46</sup> Siswa atau murid didefinisikan sebagai orang yang berkeinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pendidikan, ketrampilan, pengalaman dan kepribadian dan lainnya yang akan menjadi bekal hidupnya agar bahagia dunia dan akhirat dengan jalan belajar yang sungguh-sungguh.

Adapun pendapat lain Slameto menyatakan bahwa siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orangtua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki

---

<sup>46</sup> Dimayanti dan Moedjiono, "*Belajar dan Pembelajaran*". (Rineka Cipta, Jakarta. 2002), h. 21.

pengetahuan, berketerampilan, berkepribadian, berakhlak dan mandiri.<sup>47</sup>

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan dan untuk berjalannya sistem belajar-mengajar. Siswa adalah orang yang datang bersekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.



---

<sup>47</sup> Slameto, *“Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya”*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 51.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 4 Palopo**

SMAN 4 Palopo adalah Sekolah Menengah atas (SMA) Negeri yang berlokasi di Propinsi Sulawesi Selatan Kabupaten Kota Palopo yang beralamatkan di Jl. Bakau Balandai Palopo. Sekolah ini menggunakan kurikulum 2006 sebagai KTSP dan Agama Islam sebagai pegangan utama pendidikan Agamanya. Pendirian sekolah ini, dilakukan untuk memenuhi kebutuhan Pendidikan di Sulawesi Selatan khususnya di Kota palopo, sebagai wadah dan wahana untuk menciptakan sumber daya Manusia yang berilmu, bermutu dan berakhlak mulia sebagaimana amanah “ Tujuan Pendidikan Nasional “ yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sebelumnya keberadaan SMAN 4 Palopo diawali dengan berdirinya Sekolah Pendidikan Guru (SPG), kemudian pada tahun 1991 dibawah pimpinan bapak Drs. Zainuddin Lena barulah SPG beralih fungsi menjadi SMAN 4 Palopo dan seluruh kegiatan sekolah, di pusatkan dijalan Bakau Balandai Palopo.

Sejak perubahan status dari SPG Palopo menjadi SMAN 4 Palopo, menjadikan sekolah ini berkembang baik mulai dari jumlah siswa maupun dari kompetensi siswanya. Dari tahun ketahun SMAN 4 Palopo mengalami perubahan yang cukup signifikan, dilihat dari kondisi pembangunan dan fasilitas yang cukup memadai serta berbagai macam prestasi yang diperoleh siswa-siswi SMAN 4 Palopo. Sekolah ini banyak meraih penghargaan baik

dari tingkat Kabupaten/Kota, tingkat Propinsi sampai ke tingkat Nasional. Bukan hanya itu, mereka juga meraih banyak juara dalam berbagai ajang perlombaan baik di bidang akademik maupun nonakademik, keberhasilan tersebut terus di lanjutkan hingga saat ini.

## 2. Visi dan Misi SMA Negeri 4 Palopo

Adapun visi dan misi SMA Negeri 4 Palopo adalah sebagai berikut:

Visi : ‘Sekolah berbasis imtaq, menguasai iptek, berprestasi dalam olah raga, dan seni, memiliki kreatifitas, serta tetap berpijak pada budaya bangsa’.

Misi :

- a. Mengembangkan kompetensi keagamaan dengan menanamkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengembangkan kompetensi akademik yang meliputi pengetahuan, sikap keterampilan guna meningkatkan wawasan ilmu dan teknologi.
- c. Meningkatkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan tuntutan zaman.
- d. Mengembangkan sarana dan jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan proses pembelajaran.
- e. Menciptakan suasana belajar yang aman dan kondusif melalui ketahanan sekolah yang mantap dan kuat.
- f. Mananamkan semangat budaya bangsa kepada peserta didik yang didasarkan pada keterampilan yang profesionalisme.
- g. Menggali potensi, bakat dan minat peserta didik dalam bidang olahraga dan seni

h. Menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam melakukan penelitian ilmiah dan kewirausahaan.

Adapun profil SMA Negeri 4 Palopo terdapat pada tabel berikut.

1. Identitas Sekolah				
1	Nama Sekolah	:	SMAN 4 PALOPO	
2	NPSN	:	40307804	
3	Jenjang Pendidikan	:	SMA	
4	Status Sekolah	:	Negeri	
5	Alamat Sekolah	:	JL. BAKAU - PALOPO	
	RT / RW	:	0	/ 0
	Kode Pos	:	91914	
	Kelurahan	:	Balandai	
	Kecamatan	:	Kec. Bara	
	Kabupaten/Kota	:	Kota Palopo	
	Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan	
	Negara	:	Indonesia	
6	Posisi Geografis	:	-2.96737	Lintang
		:	120.18528	Bujur
3. Data Pelengkap				
7	SK Pendirian Sekolah	:	37038/A/A9/93	
8	Tanggal SK Pendirian	:	1991-06-29	
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah	
10	SK Izin Operasional	:	786/I06/I/91	
11	Tgl SK Izin Operasional	:	1991-06-11	
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:		
13	Nomor Rekening	:	005001003202301	
14	Nama Bank	:	BRI	
15	Cabang KCP/Unit	:	Palopo	
16	Rekening Atas Nama	:	SMAN 4 PALOPO	
17	MBS	:	Ya	
18	Memungut Iuran	:	Tidak	
19	Nominal/siswa	:	0	
20	Nama Wajib Pajak	:	Bendahara Dana Bos SMA Negeri 4 Palopo	
21	NPWP	:	742277007803000	
3. Kontak Sekolah				
20	Nomor Telepon	:	047121475	
21	Nomor Fax	:		

22	Email	:	<a href="mailto:sman04plp@gmail.com">sman04plp@gmail.com</a>
23	Website	:	<a href="http://www.sman4plp.sch.id">http://www.sman4plp.sch.id</a>

#### 4. Data Periodik

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Sehari Penuh/5 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	9001:2000
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	10000
29	Akses Internet	:	Telkom Speedy
30	Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada

#### 5. Sanitasi

##### Sustainable Development Goals (SDG)

31	Sumber air	:	Sumur terlindungi
32	Sumber air minum	:	Tidak Ada
33	Kecukupan air bersih	:	Cukup sepanjang waktu
34	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	:	Tidak
35	Tipe jamban	:	Cubluk dengan tutup
36	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Tidak ada
37	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	Tidak pernah
38	Jumlah tempat cuci tangan	:	10
39	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	2
40	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Ya
41	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ke tangki septik atau IPAL
42	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/Tidak tahu
<b>Stratifikasi UKS</b>		:	
43	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya

44	Sekolah menyediakan tempat sampah di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Ya
45	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	:	Ya
46	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak
47	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Tidak
48	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	:	Tidak
49	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Ya
50	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan siswa untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Ya
51	Ada kemitraan dengan pihak luar untuk sanitasi sekolah	:	<input checked="" type="checkbox"/> Ada, dengan pemerintah daerah <input type="checkbox"/> Ada, dengan perusahaan swasta <input type="checkbox"/> Ada, dengan puskesmas <input type="checkbox"/> Ada, dengan lembaga non-pemerintah
52	Jumlah jamban dapat digunakan	:	Jamban laki-laki: <input type="text" value="5"/> Jamban perempuan: <input type="text" value="6"/> Jamban bersama: <input type="text" value="0"/>
53	Jumlah jamban tidak dapat digunakan	:	Jamban laki-laki: <input type="text" value="0"/> Jamban perempuan: <input type="text" value="0"/> Jamban bersama: <input type="text" value="0"/>

**Sekolah memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang sanitasi sekolah**

	Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)				
		Guru	Ruang Kelas	Toilet	Selasar	Ruang UKS
53	Cuci tangan pakai sabun					
54	Kebersihan dan kesehatan					
55	Pemeliharaan dan perawatan toilet					
56	Keamanan pangan					



57	Ayo minum air					
----	---------------	--	--	--	--	--

## B. Hasil Penelitian

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisasi data, menyajikan dan menganalisis data. Cara untuk menggambarkan data adalah dengan melalui teknik statistik seperti membuat tabel, distribusi frekuensi dan diagram atau grafik. Statistik deskriptif digunakan untuk mendiskripsikan karakteristik responden.

#### a. Hasil Metode *Role Playing*

Hasil analisis statistika yang berkaitan dengan skor variabel metode *Role Playing* (X) diperoleh gambaran karakteristik distribusi skor metode *Role Playing* yang menunjukkan skor rata-rata adalah 66 dan varians sebesar 4.286 dengan standar deviasi sebesar 2.070 dari skor ideal 100, sedangkan rentang skor yang dicapai 7, skor terendah 61 dan skor tertinggi 68. Hal ini digambarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1 :**  
**Perolehan Hasil Analisis Statistik Deskriptif Metode *Role Playing***

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	29
Rata-rata	66
Std. Deviation	2.070
Variance	4.286
Range	7
Minimum	61
Maximum	68

Jika skor metode *Role Playing* dikelompokkan kedalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase metode *Role*

*Playing*. Distribusi frekuensi berfungsi untuk menunjukkan jumlah atau banyaknya item dalam setiap kategori atau kelas.<sup>48</sup> Jadi, skor metode *Role Playing* dikelompokkan berdasarkan banyaknya item dari setiap kategori sehingga hasil pengukurannya dianalisis melalui metode statistik yang kemudian diberikan interpretasi secara kualitatif.<sup>49</sup> Adapun tabel distribusi frekuensi dan persentase) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 :**  
**Perolehan Persentase Kategorisasi**  
**Metode *Role Playing***

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
51-60	Kurang Baik	0	0%
61-70	Baik	29	100%
71-80	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		29	100%

Sumber: Hasil analisis data angket penelitian yang diolah, thn 2021

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikemukakan hasil angket pada variabel metode *Role Playing* yang diperoleh dari sampel penelitian menunjukkan bahwa secara umum siswa dengan metode *Role Playing* pada kategori kurang baik diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan metode *Role Playing* pada kategori baik diperoleh persentase sebesar 100% dengan frekuensi sampel 29 orang, dan *Role Playing* pada kategori sangat baik diperoleh persentase 0% karena frekuensi sampel 0.

Berdasarkan Tabel 4.1 dan 4.2 tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* pada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo termasuk dalam kategori baik dengan frekuensi sampel 29 orang dan hasil

<sup>48</sup> J. Suprianto, *Statistik Teori dan Aplikasi*, (Cet I; Erlangga, 2000) h.63

<sup>49</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006) h. 35.

persentase 100%. Adapun skor rata-rata yaitu 66. Tingginya hasil persentase metode *Role Playing* dipengaruhi oleh jawaban responden terhadap angket yang diberikan.

b. Karakter Kejujuran Siswa

Hasil analisis statistika yang berkaitan dengan skor variabel karakter kejujuran siswa (Y) diperoleh gambaran karakteristik distribusi skor karakter kejujuran siswa yang menunjukkan skor rata-rata adalah 35,76 dan varians sebesar 0.190 dengan standar deviasi sebesar 0,435 dari skor ideal 100, sedangkan rentang skor yang dicapai 1, skor terendah 35 dan skor tertinggi 36. Hal ini digambarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 :**  
**Perolehan Hasil Analisis Statistik Deskriptif Karakter Kejujuran Siswa**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Ukuran Sampel	29
Rata-rata	35.76
Std. Deviation	0.435
Variance	0.190
Range	1
Minimum	35
Maximum	36

Jika skor karakter kejujuran siswa dikelompokkan kedalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase karakter kejujuran siswa. Distribusi frekuensi berfungsi untuk menunjukkan jumlah atau banyaknya item dalam setiap kategori atau kelas.<sup>50</sup> Jadi, skor karakter kejujuran siswa dikelompokkan berdasarkan banyaknya item dari setiap

<sup>50</sup> J. Suprianto, *Statistik Teori dan Aplikasi*, (Cet I; Erlangga, 2000) h.63

kategori sehingga hasil pengukurannya dianalisis melalui metode statistik yang kemudian diberikan interpretasi secara kualitatif.<sup>51</sup> Adapun tabel distribusi frekuensi dan persentase ) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 :**  
**Perolehan Persentase Kategorisasi**  
**Karakter Kejujuran Siswa**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
10-20	Kurang Baik	0	0%
11-30	Cukup Baik	0	0%
31-40	Baik	29	100%
41-50	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		29	100%

Sumber: Hasil analisis data angket penelitian yang diolah, thn 2021

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikemukakan hasil angket pada variabel karakter kejujuran siswa yang diperoleh dari sampel penelitian menunjukkan bahwa secara umum siswa dengan karakter kejujuran siswa pada kategori kurang baik diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan karakter kejujuran siswa pada kategori cukup baik diperoleh persentase sebesar 0% dengan frekuensi sampel 0 orang, karakter kejujuran siswa pada kategori baik diperoleh persentase 100% karena frekuensi sampel 29 dan karakter kejujuran siswa pada kategori sangat baik diperoleh persentase 0% karena frekuensi sampel 0.

Berdasarkan Tabel 4.3 dan 4.4 tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo termasuk dalam kategori baik dengan frekuensi sampel 29 orang dan hasil persentase 100%. Adapun skor rata-rata yaitu 35,76. Tingginya hasil persentase karakter

---

<sup>51</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006) h. 35.

kejujuran siswa dipengaruhi oleh jawaban responden terhadap angket yang diberikan.

## 2. Uji Asumsi Klasik

### a) Uji Normalitas

Berikut ini hasil uji normalitas data yang disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean Std. Deviation	0E-7 .42301405
Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative	.310 .210 -.310
Kolmogorov-Smirnov Z		1.668
Asymp. Sig. (2-tailed)		.08

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, uji normalitas data dengan menggunakan *one-sample kolmogorov-smirnov test* dapat dikemukakan bahwa apabila Sig2. Tailed > 0.05 maka data berdistribusi normal. Dengan demikian, data pada variabel metode role playing untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa dengan nilai Sig2. Tailed 0.08 > 0.05 yang berarti berdistribusi normal (diterima).

### b) Uji Heteroskedastisitas

Berikut ini hasil uji heteroskedastisitas metode role playing terhadap karakter kejujuran.

**Tabel 4.6**  
**Uji Heteroskedastisitas**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-3.843	1.190		3.230	.30
METODE ROLE PLAYING	.063	.018	.561	3.522	.21

a. Dependent Variable: RES\_ABS

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, uji heteroskedastisitas data dengan menggunakan *transform* dapat dikemukakan bahwa apabila Sig2. Tailed > 0.05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Dengan demikian, data pada variabel metode role palying untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa dengan nilai Sig2. Tailed 0.21 > 0.05 yang berarti tidak terjadi Heteroskedastisitas (diterima).

c) Uji Homogenitas

Berikut hasil uji homogenitas:

**Tabel 4.7**  
**Uji Homogenitas**  
**ANOVA**

METODE ROLE PLAYING

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6.779	1	6.779	1.617	.214
Within Groups	113.221	27	4.193		
Total	120.000	28			

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, uji homog dapat dikemukakan bahwa Jika nilai signifikansi (Sig) Based on Mean > 0.05 maka data

tersebut sama atau homogen. Dengan demikian, data pada variabel metode role playing untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa dengan nilai  $0.214 > 0.05$  maka data tersebut homogen.

d) Uji Hipotesis

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

**Tabel 4.8**

**Uji Hipotesis**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	39.059	2.597		15.042	.000		
METODE ROLE PLAYING	.150	.039	.238	1.271	.214	1.000	1.000

a. Dependent Variable: KARAKTER KEJUJURAN

Berdasarkan tabel 4.12, persamaan regresi linier sederhana pada penelitian ini adalah  $Y = \alpha + \beta X$ . Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan Konstanta sebesar 39. 059 artinya jika tidak ada pengaruh metode role playing untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa, maka nilai karakter kejujuran siswa sebesar 39. 059. Dengan demikian  $Y = 39. 059 + 0,150X$ .

Variabel metode *role playing* mempunyai nilai 0,150 artinya bahwa setiap terjadi kenaikan metode *role playing* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa sebesar 1%, maka hasil belajar santri akan mengalami

peningkatan sebesar 15%. Dengan asumsi variabel lain tetap.

e) Uji Koefisien Determinasi

Berikut ini hasil uji koefisien determinasi yang dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.9**  
**Uji Koefisien Determinasi**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.238 <sup>a</sup>	.560	.022	.43078

a. Predictors: (Constant), METODE ROLE PLAYING

Berdasarkan tabel 4.13, diperoleh nilai *Adjusted R Square* adalah 0.560 hal ini berarti 56% variasi variabel metode role playing berpengaruh untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa.

f) Uji t

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.10**  
**Uji T**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	39.059	2.597		15.042	.000
1 METODE ROLE PLAYING	-.050	.039	.238	1.271	.214

a. Dependent Variable: KARAKTER KEJUJURAN

Metode *role playing* terhadap kejujuran siswa memiliki nilai t 1.271 dengan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,214. Yang berarti bahwa  $t \text{ hitung } (1.271) > t \text{ tabel } (0.3673)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode role playing terhadap peningkatan karakter



kejujuran siswa.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo dengan koefisien determinasi sebesar 56%. Metode *role playing* di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo berada pada kategori baik dengan presentase 100%. Adapun karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 juga berada pada ketgori baik dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru di kelas MIPA 2 menggunakan metode *role playing* dengan baik sehingga mampu meningkatkan dan menumbuhkan karakter kejujuran pada siswa kelas MIPA 2.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian Sulastrri dan Fahmi yang mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan metode *role play* ini dapat meningkatkan karakter jujur pada anak. Pada proses metode *role playing* guru melakukan beberapa tahapan. Adapun tahapannya yaitu:

1. Persiapan dan instruksi

Pada tahap ini guru melakukan persiapan dengan menyiapkan tema yaitu mengenai kejujuran. Guru juga memperhatikan situasi yang sesuai dengan kondisi siswa. Sebelum bermain peran siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu serta diberitahukan oleh guru mengenai peran masing-masing siswa. Peran yang diberikan diusahakan tidak menyinggung pribadi siswa sehingga siswa merasa nyaman dalam pelaksanaannya.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

Pada proses tindakan drama dan diskusi guru membimbing dan mengawasi siswa. Semua siswa diharapkan berpartisipasi selama bermain peran dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam pelaksanaan diskusi sehingga siswa memahami tujuannya.

### 3. Evaluasi bermain peran

Pada proses evaluasi siswa diberikan kesempatan untuk memberikan komentar dan pendapat mengenai pelaksanaan *role playing*. Guru memberikan penilaian terhadap efektifitas dan keberhasilan siswa dalam bermain peran kemudian menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik siswa.

Adapun hasil *role playing* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa pada hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah bermain peran, siswa mampu memahami bahwa mencontek merupakan sikap membohongi diri sendiri, siswa sudah menerapkan budaya jujur dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mengembalikan barang yang bukan milik mereka dan mengumumkan jika menemukan barang yang hilang. Meminta maaf kepada guru maupun teman sebaya jika melakukan kesalahan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain drama (*role playing*) mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa.

Seperti yang diketahui bahwa bermain peran (*role play*) merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dengan memainkan peran sebagai tokoh tertentu atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar siswa agar dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan agar anak dapat menghayati materi kegiatan yang dilaksanakan. *Role play* dapat dipahami sebagai kegiatan dengan

memerankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya.

Bermain peran (*role play*) digunakan sebagai metode yang memberikan kesempatan untuk siswa agar dapat mempelajari tingkah laku manusia. Kegiatan belajar bagi siswa dilaksanakan sambil bermain atau disebut juga dengan belajar seraya bermain, oleh sebab itu akan sangat baik apabila karakter jujur diberikan dengan cara bermain peran (*role play*). Jujur yang memiliki arti sebagai sikap yang berani untuk menyatakan keyakinan pribadinya dan menunjukkan siapa dirinya, merupakan modal dasar dalam kehidupan manusia agar menjunjung tinggi kebenaran. Siswa harus diajarkan bahwa jika berlaku tidak jujur maka akan berdampak sangat buruk, namun sebaliknya, jika kita mampu bersikap jujur maka akan berdampak pada kebaikan. Melalui kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di sekolah, siswa akan memperagakan bagaimana bersikap yang jujur dan bagaimana sikap siswa yang tidak jujur serta apa akibat dari sikap jujur dan tidak jujur tersebut.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

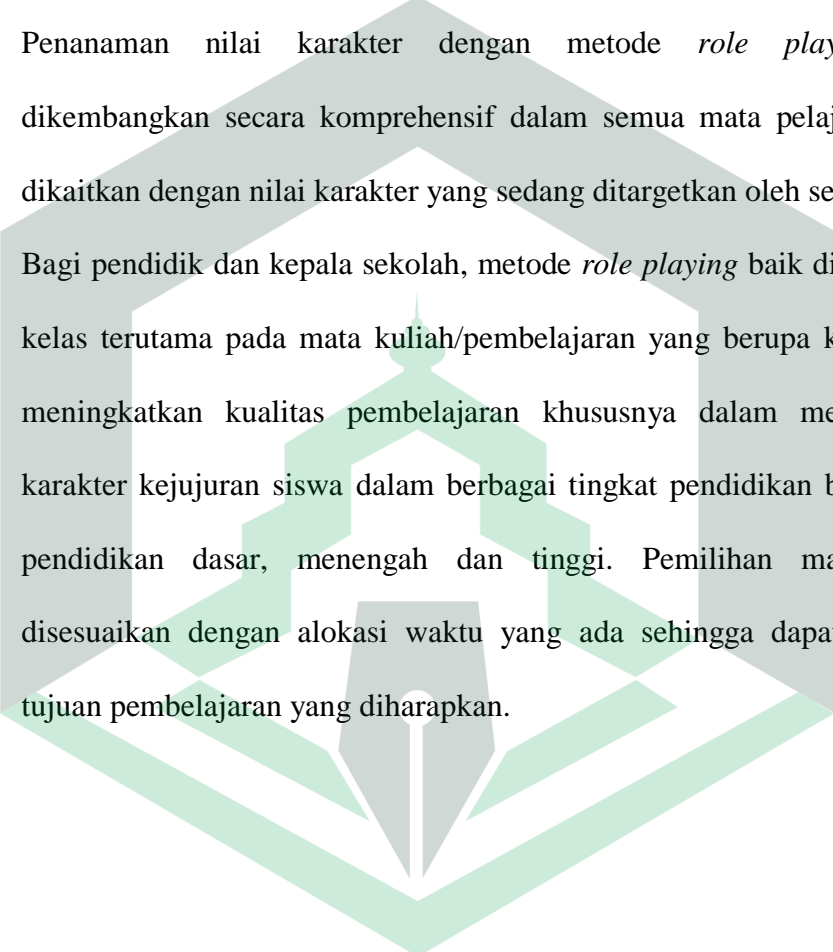
Adapun kesimpulan penelitian ini yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo dengan koefisien determinasi sebesar 56%. Metode *role playing* di kelas MIPA 2 SMA Negeri 4 Palopo berada pada kategori baik dengan presentase 100%. Adapun karakter kejujuran siswa di kelas MIPA 2 juga berada pada ketgori baik dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru di kelas MIPA 2 menggunakan metode *role playing* dengan baik sehingga mampu meningkatkan dan menumbuhkan karakter kejujuran pada siswa kelas MIPA 2.

Efektifitas metode *role playing* akan mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa dengan memperhatikan tahapan pelaksanaan metode *role playing* yang terdiri dari persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi. Dengan efektifitas *role playing* akan mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa berupa siswa mampu berbicara jujur, tidak mengambil barang orang lain, mengakui kesalahan sendiri dan mengumumkan baraaang hilang yang ditemukan.

#### **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Guru MIPA 2 hendaknya meneruskan penanaman nilai karakter yang telah dilakukan terutama nilai karakter dalam kejujuran melalui metode *role*

2. *playing*. Kesabaran dan ketalatenan adalah kunci untuk merubah perilaku siswa yang terbiasa sebelumnya.
  3. Sekolah dapat mengembangkan penanaman karakter kejujuran kepada siswa menjadi budaya sekolah yang melibatkan semua siswa mulai Kelas IIS sampai Kelas MIPA.
  4. Penanaman nilai karakter dengan metode *role playing* perlu dikembangkan secara komprehensif dalam semua mata pelajaran untuk dikaitkan dengan nilai karakter yang sedang ditargetkan oleh sekolah.
  5. Bagi pendidik dan kepala sekolah, metode *role playing* baik diterapkan di kelas terutama pada mata kuliah/pembelajaran yang berupa kasus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa dalam berbagai tingkat pendidikan baik tingkat pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Pemilihan materi harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang ada sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzikra Ibrahim. *Pengertian Efektifitas, Pengertian dan Defenisi*.  
<https://pengertiandefenisi.com/pengertian-efektifitas/>.
- Bredley, T. Efford, 2017. *40 Teknik yang harus diketahui setiap konselor*.  
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dede Melinda, *Metode Role Playing-Cara Mengajar Efektif*, 11 Maret 2019.  
<http://caramengajarefektif.blogspot.com/2016/03/metode-role-playing.html?m=1>
- Dimayanti dan Moedjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dinar Nur Inten. *Penanaman Kejujuran Pada Anak Dalam Keluarga*.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/5907>.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Fitri, Zaenul Agus, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Herdani Yoggi. *Pendidikan Karakter Sebagai Pondasi Kesuksesan Peradaban Bangsa*, 2010, diakses dari [http://www.dikti.go.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1540:pendidikan-karakter-sebagai-pondasi-kesuksesan-peradabanbangsa&catid=143:berita-harian](http://www.dikti.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1540:pendidikan-karakter-sebagai-pondasi-kesuksesan-peradabanbangsa&catid=143:berita-harian), pada 27 Oktober 2020..
- Indriyana Rachmawati, 2019. *Metode Role Playing: Pengertian Hingga Tujuan*.  
<http://portal-ilmu.com/metode-role-playing/>.
- Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*”, Yogyakarta: Teras, 2010.
- Kartini T., 2007. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal pendidikan dasar*, 8, 1-5.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. 2016. *Suplemen al-Qur'an Karim Samara Tajwid dan Terjemah Edisi Wanita*. Surabaya: Halim,.
- Muhammad, *Penanaman Kejujuran dalam Diri Peserta Didik Selaras dengan Pengembangan Mutu Pendidikan Islam Sesuai Konsep Link and Match di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta*. diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/19139/>.

- Nursalam, dan Efendi, F.2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya:Salemba Medika.
- Nurul Zuriah, 2007. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti Secara Kontekstual dan Futuristik*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Octavia Lanny, et al. *Pendidikan Karakter Berbasis Tradisi Pesantren*, Jakarta: Rumah Kitab, 2014.
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ratna Puji Anjani. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015*”, diakses dari <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/64994/Ratna%20Puji%20Anjani-110210204091-chn.bak.pdf?sequence=1>.
- Ridwan dan Akdon. 2007. *Rumus dan Data Analisis Statistika*”. Cet. 2: Bandung: Alfabeta.
- Samani Muchlas, Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2012.
- Sanudien. *Kejujuran Adalah Segalanya*. diakses dari <https://emihsanudien.wordpress.com/2015/03/28/kejujuran-adalah-segalanya/>.
- Santoso. *Model Pembelajaran Role Playing (Online)*. diakses dari <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>.
- Setiawan Fandi. *Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Dalam Pembelajaran Melalui Internalisasi Nilai Kejujuran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. 2 Desember 2013. <https://doaj.org/article/0fecac7c3a0946b88c3daf18a096328c>
- Silberman Mel, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendidikan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulastri dan Fahmi, Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan, *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 2019, Volume 5 Nomor 1, Juni 2019, Halaman 69-82 DOI: <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>, Pada 28 Oktober 2020.

- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Komporer*". Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suparno. 2011. *Pendidikan Karakter: Nilai Inti Bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press Suyanto.
- Tangdilintin, P, ,2008. *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: kanisius.
- Thompson, Kathryn L; Bundy, Kaarre A; Wolfe, Wende R. Adolescence; Roslyn Heights Vol. 31, Iss. 123, (Fall 1996): 505-21.
- Wicaksono, A., dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yanto Ari, 2015, Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume I, No. 1.
- Yunita Ardha. 2015. *Kumpulan Teori Efektifitas*"  
<http://yunitaardha.blogspot.com/2012/04/kumpulan-teori-efektivitas.html?m=1>,



### Kisi-kisi Angket Metode Role Playing

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Metode Role Playing	Persiapan dan Instruksi	1-6
2		Tindakan Dramatik dan Diskusi	7-12
3		Evaluasi Bermain Peran	13-17

### Kisi-kisi Angket Kejujuran

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Kejujuran	Berbicara Jujur	1-3
2		Tidak Mengambil Barang Orang Lain	4-6
3		Mengakui Kesalahan Sendiri	7-8
4		Mengumumkan Barang Hilang yang Ditemukan	9

### Angket Metode Role Playing

Nama :

Hari/Tanggal :

Isilah kolom dibawah ini dengan memberi tanda (√) sesuai dengan pendapat kalian dan situasi yang sebenarnya disetiap ketentuan. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai pelajaran/pembelajaran bermain drama.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Guru membuat sosiodrama dengan memperhatikan situasi				
2	Dalam pelaksanaan sosiodrama, peran yang diberikan tidak menyinggung pribadi sehingga peserta didik merasa nyaman				
3	Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa mengikuti latihan pemanasan				
4	Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan				
5	Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter				
6	Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience.				

7	Peserta didik terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran				
8	Para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran				
9	Peserta didik berhenti pada topik-topik penting jika kondisi memaksa demikian				
10	Seluruh teman kelas berpartisipasi dalam diskusi penyelenggaraan sosiodrama				
11	Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya.				
12	Guru membimbing peserta didik dalam diskusi agar peserta didik memahami pelaksanaan sosiodrama				
13	Peserta didik memberikan pendapat setelah sosiodrama selesai				
14	Peserta didik diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan				
15	Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa				
16	Guru memberikan komentar dan catatan dalam pelaksanaan sosiodrama				
17	Guru menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta didik				

### Angket Kejujuran

Nama : \_\_\_\_\_

Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

Isilah kolom dibawah ini dengan memberi tanda (√) sesuai dengan pendapat kalian dan situasi yang sebenarnya disetiap ketentuan. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai pelajaran/pembelajaran bermain drama.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S =Setuju

KS =Kurang Setuju

TS =Tidak Setuju

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya memahami bahwa mencontek adalah sikap membohongi diri sendiri				
2	Saya selalu berkata jujur				
3	Saya selalu menerapkan budaya jujur dalam kehidupan sehari-hari				
4	Saya mengembalikan barang yang bukan milik saya				
5	Saya tidak mengakui barang yang bukan milik saya				
6	Saya tidak pernah mengambil barang milik orang lain				
7	Saya mengakui kesalahan yang saya lakukan				
8	Saya meminta maaf kepada teman dan guru jika melakukan kesalahan				
9	Saya mengumumkan jika menemukan barang yang hilang				



## RIWAYAT HIDUP



Aupriawanti, lahir di Padang Sappa pada tanggal 11 Maret 1997. Penulis merupakan anak ke dua dari Tujuh bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Zaenuddin dan ibu bernama Sayusni. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Balambang Desa Raja Kec. Bua. Pendidikan Dasar penulis diselesaikan di SDN 133 Tokke, Kemudian menempuh pendidikan di SMP 1 Sukamaju. Melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Sukamaju. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan SI di Institut Agama Islam Negeri Palopo dan mengambil jurusan Bimbingan dan Konseling Islam.

Contact person penulis: [aupriawanti011@gmail.com](mailto:aupriawanti011@gmail.com)

## LAMPIRAN



**Gambar 1.1 foto bersama siswa**



**Gambar 1.2 memberikan arahan tentang angket**



**Gambar 1.3 Membacakan angket**



