



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

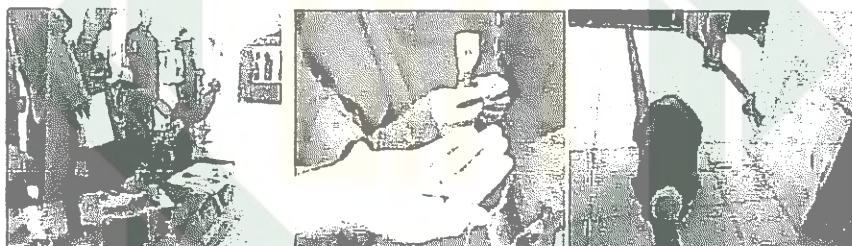
Secara keseluruhan dalam paket pengembangan ini, proses peningkatan sikap kepemimpinan pada diri anak-anak yang diharapkan adalah secara total baik dari aspek pemahaman, sikap dan tindakan anak-anak. Untuk itu, penelitian ini disusun sedemikian rupa sehingga dapat menjawab kebutuhan yang ada sekaligus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







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



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















