

PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP MATA PELAJARAN BIOLOGI JAMUR SISWA DI KELAS X SMA SWASTA WIRA BANGSA

Kasmawati

Dosen Program Studi Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara

ABSTRAK

Didalam sejarah dunia pendidikan guru merupakan sosok figur teladan bagi siswa yang harus memiliki teknik – teknik dalam mengajar. Kegiatan belajar mengajar sebagai sistem instruksional merupakan interaksi antara siswa dengan komponen-komponen lainnya, dan guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran agar lebih aktif dan efektif secara optimal. Salah satu langkah untuk memiliki metode adalah menguasai teknik-teknik mengajar. teknik penyajian pelajaran adalah suatu penyajian yang dilakukan guru dalam pendekatan belajar. Banyak masalah berkenaan dengan pendidikan di Indonesia saat ini antara lain masih rendahnya kualitas, relevansi, efesiensi dan produktivitas serta efektivitas. Masalah tersebut disebabkan ketersediaan pendidikan dan tenaga kependidikan yang belum memadai baik secara kualitas, kesejahteraan yang belum memadai, sarana dan prasarana yang belum didaya gunakan secara optimal, dan biaya pendidikan yang belum memadai sehingga tidak dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Walaupun usaha dalam perbaikan telah dilakukan baik dalam pergantian kurikulum yang menyangkut pendidikan telah dilakukan secara terus menerus, namun terdapat hambatan-hambatan serta kekurangan maupun kegagalan. Metode role playing adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan membawa siswa dalam mendramatiskan tingkah laku dalam hubungannya dengan masyarakat yang bisa di sesuaikan dengan mata pelajaran biologi khususnya dalam materi jamur. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Wira Bangsa Kecamatan Siabu Tanggal Maret 2019. Target yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran bagi guru yang dapat membantu ketika mengajar di kelas.

Kata Kunci: *role playing*, jamur, biologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang luhur, karena didalamnya mengandung misi kebaikan. Pendidikan bukan sekedar proses kegiatan belajar mengajar, melainkan suatu proses penyediaan menjanjikan manusia sebagai manusia. Dengan kata lain, pendidikan adalah usaha memanusiakan manusia. pendidikan mempengaruhi seluruh aspek keperibadian dan kehidupan individu, meliputi perkembangan fisik, mental/ keperibadian, watak, emosional, sosial dan etika anak peserta didik. pendidikan bukan semat-mata memberi

informasi dan membentuk keterampilan saja, melainkan mencakup usaha mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi sosial yang menyenangkan.

Pembelajaran biologi pada hakikatnya merupakan suatu proses untuk menghantarkan siswa ke tujuan belajarnya, dan biologi itu sendiri berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan tersebut. Biologi sebagai ilmudapat diidentifikasi melalui objek, benda alam, persoalan/gejala yang ditunjukkan oleh alam, serta proses keilmuandalam menemukan

konsep-konsep biologi. Proses pembelajaran biologi merupakan penciptaan situasi dan kondisi yang kondusif sehingga terjadi interaksi antara subjek didik dengan objek belajarnya yang berupa makhluk hidup dan segala aspek kehidupannya. Melalui interaksi antara subjek didik dengan objek belajar dapat menyebabkan perkembangan proses mental dan sensori motorik yang optimal pada diri siswa.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran biologi sangat beragam, Oleh karena itu, penggunaan pembelajaran dengan *Role Playing* sangat membantu siswa aktif, kreatif dan juga mandiri untuk menggali pemahaman pengetahuannya. Maka berdasarkan hal di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran *Role Playing* terhadap mata pelajaran Biologi Kelas X di SMA Swasta Wira Bangsa Kecamatan Siabu pada Tahun Ajaran 2019-2020.

Adapun masalah dalam pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana siswa dalam memahami materi jamur di kelas X SMA Wira Bangsa Kecamatan Siabu sebelum menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing*?
2. Bagaimana Hasil belajar siswa dalam materi ekosistem setelah menggunakan strategi Pembelajaran *Role Playing* ?

Apakah ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan strategi Pembelajaran *Role Playing* atau tidak menggunakan terhadap materi Jamur di kelas X SMA Wira Bangsa Kecamatan Siabu?

Persiapan Penelitian

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang berbagai cara memberikan sosialisasi

kepada guru sebelum dilakukan penelitian.

2. Melakukan persiapan berupa materi pembelajaran yaitu materi biologi Jamur.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan penelitian
4. Menentukan kelas yang menjadi sampel penelitian.
5. Pemberian tes yaitu untuk mengukur strategi pembelajaran *Role Playing* dan Tes Kemampuan Siswa menguasai materi Jamur setelah digunakannya strategi pembelajaran.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada tanggal 03 Maret 2020 dari jam 08.00 s.d 17.00 WIB, dengan sampel 1 kelas yang berjumlah 35 orang peserta siswa dan siswi kelas X SMA Swasta menggunakan *Role Playing* Wira Bangsa Kecamatan Siabu. Kegiatan yang dilakukan di dalam kelas dengan.

Sasaran

Sasaran merupakan tujuan utama yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih optimal. Dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran dalam penelitian ini memiliki sasaran utama yaitu siswa-siswi yang berada pada tingkatan SMA dan sederajatnya. Akan tetapi pada penelitian ini, yang menjadi sasaran khusus yaitu siswa kelas X SMA Swasta Wira Bangsa Kecamatan Siabu. Sasaran yang terdapat dalam penelitian ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang menjadi sumber utama dalam membantu pembelajaran siswa dan guru dalam mengajar.

Output dan Outcome

Output yang didapat dari kegiatan penelitian ini diantaranya adalah :

1. Setelah dilakukan penelitian *Out come* yang diperoleh memberikan pengetahuan yang baru terhadap siswa tentang teknik belajar yang menyenangkan. Siswa lebih banyak bertanya, berdiskusi dan menerima masukan dari berbagai sumber belajar.
2. Dengan adanya penelitian memeberikan peningkatan dalam hasil belajar siswa yang lebih dominan terhadap teknik mengajar yang baru. Siswa lebih kreatif dan aktif yang bisa membuat suasana belajar menjadi hidup.
3. Setelah dengan penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing*, Pembelajaran biologi yang berkaitan dengan alam, lingkungan yang disekitar siswa lebih membuat siswa tertarik dalam belajar.

Sedangkan *outcome* yang didaharapkan setelah melakukan penelitian di SMA Swasta Wira Bangsa diantaranya adalah :

1. Penelitian yang telah dilakukan di SMA Wira Bangsa Kecamatan Siabu dengan tujuan dapat membantu guru dan siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Hal ini juga dapat membantu siswa dapat bersaing untuk mengikuti perlombaan dalam bidang olimpiade, dan karya ilmiah lainnya.
2. Kegiatan Strategi yang dilakuakn oleh sipeneliti masih banyak mengalami kendala yang banyak, terutama dalam memberikan arahan dan motivasi untuk ketujuan strategi pembelajaran. Akan tetapi hal ini bukan menjadi patokan dengan hasil yang telah diperoleh

dengan nilai rata-rata yang semakin meningkat. Dalam hal ini menjadikan peneliti memberikan strategi yang lain untuk memajukan cara belajar anak.

3. Universitas Graha Nusantara, khususnya Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan agar menjadi lebih baik dalam menerjukan dosen-dosen ke sekolah-sekolah baik dalam kota maupun diluar kota dalam melakukan penelitian dan menyumbangkan pengetahuan khususnya strategi, metode, model dan media pengajaran yang menjadi tanggung jawab sebagai dosen dalam Tri Dharma Dosen.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Wira Bangsa di kelas X dengan Materi ekosistem dilaksanakan pada bulan Maret 2021 di laksanakan di ruangan kelas. Faktor pendukung dan faktor penghambat terlaksananya kegiatan penlitian pada ini adalah besarnya banyaknya siswa yang memiliki motivasi yang tinggi setelah dilakukannya pembelajaran dengan strategi *Role Playing*. Waktu setiap pertemua 2 x 40 menit atau 80 menit dengan jumlah 8 x pertemuan. Setelah Materi dan tujuan di informasikan siswa deberikan strategi pembelajaran *Role Playing* dengan materi jamur pada pembelajaran biologi. Dari strategi yang telah digunakan maka dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dengan nilai hasil rata-rata siswa yang menunjukkan peningkatan dari sebelumnya. Data yang diperoleh terakhir kalinya dengan menggunakan rumus *Product momen* dan dibandingkan dengan *T tabel* yang menunjukkan hasil hipotesis yang yang dapat diterima.

Bahan dan Alat Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini tentu dibutuhkan instrumen atau alat yang sesuai. Berkenaan dengan hal tersebut, maka untuk mendapatkan data tentang metode *role playing* dalam Materi Jamur Kelas X di SMA Wira Bangsa Kecamatan Siabu Tahun Pembelajaran 2020-2021. Maka penulis menggunakan instrumen atau alat penelitian sebagai berikut:

1. Angket, yaitu berisi sejumlah pertanyaan kepada siswa kelas X SMA Swasta Wira Bangsa Kecamatan Siabu Tahun Pembelajaran 2020-2021 tentang bagaimana metode *role playing* yang diterapkan guru Biologi dalam mengajar Materi Jamur. Adapun jumlah angket adalah 10, dimana masing-masing item terdiri dari 3 pilihan jawaban yaitu a, b, dan c. Dan untuk mendapatkan nilai kuantitatif dari angket yang disebarkan peneliti menerapkan kriteria nilai tertinggi yang dapat diperoleh siswa adalah 100.
2. Dokumen, yaitu nilai hasil mengarang siswa yang dituangkan dalam bentuk Daftar kumpulan Nilai (DKN) siswa, yang merupakan hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti mata pelajaran mengarang narasi.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh melalui penelitian adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan peneliti. (Sugiyono, 2008)

Metode penelitian merupakan suatu teknik ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut pendapat Arikunto (2006): “Metode penelitian merupakan suatu cara penelitian yang akan dilakukan dan dalam mencakup bahan materi penelitian, alat, jalan penelitian variabel dan data yang telah diberikan. Sebuah penelitian yang dikatakan baik apabila metode yang digunakan sudah jelas, dengan metode yang jelas telah memberikan kepada pembaca tentang data-data yang diperoleh oleh penulis”.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti memilih satu metode yaitu menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif karena penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengumpulkan data kemudian adanya pengujian hipotesis. Adapun rumusan masalah yang diterapkan oleh penulis untuk mengetahui tentang penggunaan metode *role playing* terhadap materi jamur siswa di kelas X SMA Swasta Wira Bangsa Tahun Pembelajaran 2020-2021. Peneliti menerapkan rumusan statistik korelasi *Pearson's Product Moment*.

Keberlanjutan Program

Penelitian dengan lokasi di SMA swasta Wira Bangsa peneliti kedua kali. Hal ini mendapatkan nilai positif bagi Pimpinan dan kepala sekolah dan khususnya siswa-siswi yang diberikan strategi pembelajaran. Setelah melakukan penelitian maka dilakukan komunikasi dengan kepala sekolah untuk penilaian terhadap pengabdian yang telah dilakukan. Harapan besar dari pimpinan dan kepala sekolah berharap agar adanya kerja sama dengan FKIP UGN untuk penelitian selanjutnya dengan strategi, media, metode

yang dapat membangun motivasi siswa dalam belajar.

Hal ini menjadikan patokan sekaligus motivasi bagi kami (Dosen) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan untuk membuat ide-ide dalam penelitian selanjutnya.

Rekomendasi Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan evaluasi dan monitoring yang dilakukan maka rekomendasi yang kami ajukan bagi kegiatan ini adalah :

- 1) Kegiatan serupa seharusnya dilaksanakan secara kontinyu untuk meningkatkan pengetahuan siswa-siswi terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan dapat berupa penelitian secara berkelanjutan kepada seluruh seluruh siswa-siswi SMA di SMA Swasta Wira Bangsa Kecamatan Siabu.
- 2) Diadakan kerjasama dengan instansi dan sekolah yang lain agar menjadikan penelitian yang dapat berguna bagi sekolah dan juga masyarakat serta dapat memberikan nilai positif bagi siswa.

HASIL PEMBAHASAN

Suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran dalam proses pembelajaran yang ditujukan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam

hubungan sosial atau manusia. Menurut Santosa (2010 : 18) tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat:

- memahami perasaan orang lain,
- menempatkan diri dari situasi orang lain,
- mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Dengan demikian peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Siswa tersebut juga bisa belajar watak dari orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya sendiri. Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* ini adalah:

- guru menyiapkan scenario pembelajaran,
- menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut,
- pembentukan kelompok siswa,
- penyampaian kompetensi,
- menunjuk siswa untuk melakokan skenario yang telah dipelajarinya,
- kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon,
- presentasi hasil kelompok,
- bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melakukan pengabdian di SMA Swasta Wira Bangsa maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa ikut berperan penting, menghargai pendapat orang lain dan ikut

dala berdiskusi . Hal ini sangat membantu siswa dalam pembelajaran biologi.

2. Dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan,di hasilkan respon yang positif dari siswa. Selain itu, antusias siswa dalam mengikuti sosialisasi dalam pembuatan media juga bernilai positif. Hal ini dapat dilihat dari banyak nya siswa yang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dilakukan di ruangan kelas

Saran

Adapun sara-saran dalam pengabdian masyarakat yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Agar lebih banyak lagi melakukan penelitian yang langsung terjun ke sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat, sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan bagi anak-anak dan guru-guru dalam memajukan ilmu pengetahuan.
2. Banyak sekali jenis strategi pembelajaran, akan tetapi hali ni belum tentu bisa diketahui oleh siswa. Hal ini mendorong agar dilakukan penelitian dalam perkembangan dalam menerapkan strategi pembelajaran di sekolah.
3. Besar harapan, dengan adanya pengabdian masyarakat yang dilakukan ini dapat bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, D.E dan Yuhdi, A. 2017. *Desain Media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Modul Mata Kuliah *Desain Media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Arsyad, A. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bruner, J.S. 1966. *Towards a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University.

Dananjaya, U. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.

Rahadi, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.