

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI
EKOSISTEM KELAS VII DI MTs DARUL FALAH
PONTIANAK**

SKRIPSI

Oleh:

**MERI ANDANI
NPM: 101630608**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
PONTIANAK
2017**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI
EKOSISTEM KELAS VII DI MTs DARUL FALAH
PONTIANAK**

SKRIPSI

Oleh:

**MERI ANDANI
NPM: 101630608**

**Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Pendidikan Biologi**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
PONTIANAK
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI
EKOSISTEM KELAS VII DI MTs DARUL FALAH
PONTIANAK**

SKRIPSI

Tanggung Jawab Yuridis Pada

MERI ANDANI
NPM: 101630608

Disetujui

Pembimbing I



Hanum Mukti Rahayu, M.Sc
NIDN. 1122038502

Pembimbing II



Heriansvah, M.Pd
NIDN. 1128098001

Disahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pontianak



Arif Didik Kurniawan, M.Pd
NIDN. 0708048701

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

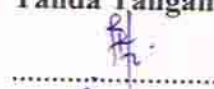
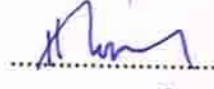
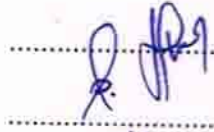
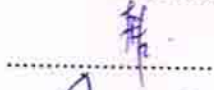


Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Meri Andani
NPM : 101630608
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Ekosistem Kelas VII Di MTs Darul Falah Pontianak

Skripsi ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 22 Agustus 2017

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. <u>Hanum Mukti Rahayu, M.Sc</u> Ketua	
2. <u>Heriansyah, M.Pd</u> Sekretaris	
3. <u>Nuri Dewi Muldavanti, M.Pd</u> Penguji I	
4. <u>Ari Sunandar, M.Si</u> Penguji II	
5. <u>Hanum Mukti Rahayu, M.Sc</u> Pembimbing I	
6. <u>Heriansyah, M.Pd</u> Pembimbing II	

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meri Andani


NPM : 101630608

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI EKOSISTEM KELAS VII DI MTs DARUL FALAH PONTIANAK**” adalah hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung segala resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Pontianak, 12 Oktober 2018
Yang Membuat Pernyataan




Meri Andani
NPM. 101630608

MOTTO

“Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk” (QS. Ad-Duha: 7)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS. Asy-Syarah: 6)

“Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain” (QS. Asy-syarah: 7)

Bukanlah suatu aib jika kamu gagal dalam suatu usaha, yang merupakan aib adalah jika kamu tidak bangkit dari kegagalan itu (Ali bin Abu Thalib)

“Memulai dengan penuh keyakinan, Menjalankan dengan penuh keikhlasan, Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”

“Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orangtua pun bahagia”

“Graduation after 14 semesters is a delayed success”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim...

Tidak mudah bagi saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Pontianak, namun dengan semangat dan ikhlas untuk meraih cita-cita untuk memenuhi amanah yang telah dititipkan kedua orang tua, akhirnya dengan segala kekurangan yang saya miliki, saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan diakhiri pembuatan skripsi ini. Dengan penuh rasa terimakasih dan keikhlasan dari lubuk hati yang paling dalam, skripsi ini saya persembahkan kepada:

Allah SWT tempat saya memohon, mengadu, meminta petunjuk, dll, saya sangat percaya kebesaranMu

Kedua orang tua tercinta Ayah dan Ibu terimakasih atas dukungan, perhatian, baik materi, motivasi, semangat, do'a dan kasih sayang yang tiada pernah henti Ayah dan Ibu berikan untuk anakmu ini

Saudaraku (Abang) tersayang, Ngangah (Darmawan), dan Dede Buliadi), terimakasih atas perhatiannya, materi, support, kasih sayang yang tiada henti kalian berikan kepada adikmu ini

Saudaraku (Adik) tersayang, Inong (Nuraini) dan Paksu Joyo, terimakasih atas dukungan dan kasih sayang kalian kepada kakakmu ini

Saudara angkatku (Bang Regar), terimakasih atas materi, semangat, motivasi, dan perhatiannya yang selalu nanyain kapan wisuda

Teman yang mengisi tawa dan candaku di rumah (Winu dan Cinta), terimakasih kalian telah menemani hari-hariku

Teman-teman seperjuangan yang sudah duluan lulus kuliah dari saya angkatan 2010, terimakasih atas informasi dan dukungannya

Teman-teman yang lain, yang namanya tidak dapat saya sebutin satu persatu, terimakasih atas dukungan kalian terhadapku dalam menyelesaikan skripsi ini

Dosen pembimbingku, Ibu Hanum Mukti Rahayu, M.Sc dan Bapak Heriansyah, M.Pd, terimakasih atas bimbingannya dalam pembuatan skripsi ini

Dosen penguji I dan II, ibu Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd dan Bapak Ari Sunandar, M.Sc, terimakasih atas konsultasinya selama revisian skripsi ini

Seluruh Dosen dan Staf di Prodi Pendidikan Biologi, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan selama saya kuliah dan belajar di kampus ini

Akhir kata saya ucapkan semoga skripsi ini bermanfaat untuk para pembacanya, dan saya ucaapkan terimakasih...

By: Meri Andani

ABSTRAK

MERI ANDANI. 101630608. Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Ekosistem Kelas VII Di MTs Darul Palah Pontianak. Dibimbing oleh HANUM MUKTI RAHAYU, M.Sc dan HERIANSYAH, M.Pd.

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, setiap warga negara di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah PONTIANAK. Metode *Role Playing* merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa jika diterapkan dengan efektif. Ekosistem adalah hubungan saling mempengaruhi antara makhluk hidup dengan makhluk tidak hidup. Hasil dari belajar IPA siswa di kelas VII juga berpengaruh baik, siswa lebih aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan memerankan perannya masing-masing dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* yang guru IPA lakukan sudah cukup baik, sesuai dengan langkah-langkah yang ada di buku.

Kata Kunci: *Ekosistem, Role Playing*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat serta nikmat-Nya. Terutama nikmat kesehatan dan keafiatan-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Materi Ekosistem Kelas VII Di MTs Darul Falah Pontianak”.

Tiada daya dan upaya yang penulis lakukan melainkan dengan pertolongan Allah SWT melalui berbagai pihak yang telah banyak memberikan kontribusi dan motivasi yang sangat berarti bagi diri penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Arif Didik Kurniawan, S.Pd, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak.
2. Ari Sunandar, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Pontianak.
3. Hanum Mukti Rahayu, S.Pd, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam membimbing skripsi demi keselarasan bahasa, tulisan dan kerapian skripsi ini.
4. Heriansyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam membimbing sehingga tersusunnya skripsi ini.
5. Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd., selaku Dosen Penguji I yang sudah memberi masukan dan saran kepada peneliti.
6. Ari Sunandar, M.Si., selaku Dosen penguji II yang sudah memberikan masukan dan saran kepada peneliti.
7. Seluruh Dosen dan Staf Prodi Biologi Universitas Muhammadiyah Pontianak yang telah memberikan kemudahan administrasi dan fasilitas lainnya selama perkuliahan.
8. Nurhalimatusadiah, S.Pd., selaku Guru IPA Kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.

9. Nurmawan, S.Ag., selaku kepala sekolah MTs Darul Falah Pontianak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan Do'a, motivasi, semangat, pengorbanan, dan materi yang luar biasa bagi penulis demi penyelesaian skripsi ini.
11. Siswa-siswi kelas VII MTs Darul Falah Pontianak yang telah membantu dalam penelitian saya sampai selesai.
12. Saudara-saudara yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
13. Rekan-rekan seperjuangan di Prodi Pendidikan Biologi FKIP yang memberikan informasi dan dukungannya.
14. Serta semua pihak yang telah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan secara keseluruhan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, masih banyak kekurangan dan tidak lepas dari kesalahan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Atas bantuan yang telah diberikan, penulis mengucapkan banyak terimakasih. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Pontianak, 28 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat Teoritis.....	4
2. Manfaat Praktis	4
E. Definisi Operasional	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	8
1. Pengertian Metode Pembelajaran	8
2. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	9
3. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	11
4. Kelebihan dan kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	13
5. Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	15
B. Materi Ekosistem.....	18
1. Penyusun Ekosistem, Peran, dan Interaksinya.....	18
a. Satuan-Satuan Mahluk Hidup Penyusun Ekosistem.....	18
b. Komponen-Komponen Ekosistem.....	21
c. Saling Ketergantungan Antara Produsen, Konsumen, dan Pengurai	25

2. Pentingnya Keanekaragaman Mahluk Hidup Dalam Pelestarian Ekosistem.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	31
1. Metode Penelitian.....	31
2. Pendekatan penelitian.....	31
B. Subjek Penelitian	31
C. Waktu dan tempat Penelitian.....	31
1. Waktu Penelitian.....	31
2. Tempat Penelitian.....	32
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	32
1. Teknik Pengumpul Data.....	32
2. Alat Pengumpul Data	33
E. Teknik Analisis data	34
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Perencanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	37
2. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	39
B. Pembahasan.....	46
1. Perencanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	46
2. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	47
3. Evaluasi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	49
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Hasil Wawancara Guru IPA	
A. Lampiran A-1	54
II. Hasil Wawancara Siswa	
B. Lampiran A-2	57
C. Lampiran A-3	59
D. Lampiran A-4	61
E. Lampiran A-5	63
F. Lampiran A-6	65
G. Lampiran A-7	67
H. Lampiran A-8	69
III. Hasil Observasi Guru	
A. Lampiran B-1	71
B. Lampiran B-2	74
C. Lampiran B-3	77
IV. Hasil Observasi Siswa	
A. Lampiran B-4	80
B. Lampiran B-5	82
C. Lampiran B-6	84
V. Silabus	
A. Lampiran C-1	86
VI. RPP	
A. Lampiran C-2	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, setiap warga negara di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. UUD 1945 telah menjelaskan bahwa negara kita ingin mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berkarakter (Sunaryati, 2012: 155). Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran strategis inilah yang kemudian mengarahkan pendidikan pada fungsinya dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Syamsudduha, 2012: 18).

Untuk mencapai tujuan pendidikan dapat melalui jalur lembaga pendidikan formal, yaitu sekolah. Sekolah merupakan salah satu sarana pendidikan yang dimiliki negara untuk mencerdaskan anak bangsa. Setiap sekolah memiliki standar kelulusan masing-masing. MTs Darul Falah Pontianak menetapkan standar KKM yakni 75 untuk mata pelajaran IPA. Pendidikan IPA sebagai bagian dari pendidikan, khususnya didalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang di akibatkan oleh dampak perkembangan IPA dan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi wawancara kepada guru IPA MTs Darul Falah Pontianak, bahwa 47% siswa Tahun Ajaran 2014/2015 belum tuntas dalam menguasai materi pelajaran Ekosistem. Banyaknya siswa yang tidak dapat menguasai materi ekosistem karena faktor-faktor titik kesulitan pada materi ekosistem yaitu penyusun ekosistem, peran, dan interaksinya yang dibentuk oleh satuan-satuan makhluk hidup penyusun ekosistem yang meliputi individu, populasi, dan komunitas. Komponen ekosistem yang terdiri dari komponen biotik dan komponen abiotik. Saling ketergantungan antara

produsen, konsumen, dan pengurai, mengetahui jenis tumbuhan dan hewan langka di Indonesia, serta mempelajari upaya pelestarian keanekaragaman makhluk hidup.

Rendahnya keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, dari sekian banyak faktor yang berpengaruh itu secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor intern (dari dalam) diri subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar) diri subjek belajar (Sardiman, 2004: 39). Faktor internal terdiri dari faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmani yang sangat berpengaruh salah satunya ialah mengenai kesehatan seseorang. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan pada tubuhnya. Faktor psikologisnya dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (Slameto, 2010: 54).

Faktor eksternal yaitu terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga dapat dipengaruhi dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana di rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah dipengaruhi oleh metode mengajar yang guru gunakan, kurikulum yang meliputi sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Kemudian faktor masyarakat dipengaruhi oleh kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010: 60).

Dari kedua faktor diatas yang mempengaruhi belajar itu sangat penting diperhatikan. Terutama pada saat pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar

dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien, dan efektif. Salah satu metode yang tepat ialah *Role Playing*.

Metode *Role Playing* memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi melalui penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Huda (2013: 209) metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa. Menurut Andayani (2014: 315) metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa jika diterapkan dengan efektif. Dengan berpartisipasi pada peran-peran tertentu, secara perlahan-lahan siswa akan melihat bahwa dirinya bisa, sehingga pada gilirannya akan merasa percaya diri untuk berbicara.

Fakta tentang metode *Role Playing* di MTs Darul Falah Pontianak, guru IPA menjelaskan bahwa dengan diterapkannya metode *Role Playing* pada materi sebelumnya hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah yang pernah guru gunakan sebelum menerapkan metode *Role Playing*. Selain hasil belajar siswa meningkat, aktivitas siswa juga lebih aktif, motivasi siswa dalam belajar lebih tinggi, dan penyajian pembelajaran juga menarik. Menarik dalam pengertian mudah dipahami peserta didik dan tidak membosankan siswa dalam menerima materi yang diajarkan guru. Sehingga tidak ada peserta didik yang mengantuk atau bermain.

Dalam hal ini, guru IPA mengungkapkan bahwa penggunaan metode *Role playing* berdampak positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sehingga metode *Role Playing* cocok diterapkan pada mata pelajaran IPA di MTs Darul Falah Pontianak. Oleh karena itu, guru IPA akan menerapkan metode *role playing* pada materi Ekosistem dan

berharap penerapan dari metode pembelajaran *Role Playing* berdampak positif, hasil yang dicapai dapat membanggakan, dan dengan sendirinya hasil evaluasi siswa akan meningkat. Pentingnya penelitian ini bagi peneliti yaitu untuk meneliti tahap-tahap yang dilakukan oleh guru IPA sesuai atau tidak dengan tahapan yang ada di buku, dan waktu yang ditentukan sesuai atau tidak dengan waktu pelaksanaan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik mengangkatnya membuat suatu tulisan dengan judul : “Penerapan Metode *Role Playing* pada materi Ekosistem kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak”. Adapun alasan peneliti mengambil kelas VII adalah dengan di terapkan metode *Role Playing* guru di kelas VII, diharapkan siswa lebih termotivasi dan lebih aktif untuk melakukan proses belajar.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.
3. Mengetahui evaluasi pembelajaran metode *role playing* pada materi Ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan penulis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi pengembangan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yang telah ada khususnya dalam penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode *role playing* pada materi Ekosistem.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat kepada siswa dalam pembelajaran IPA antara lain memberikan dorongan kepada siswa untuk aktif dan tertarik belajar mata pelajaran IPA di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan guru bisa melaksanakan pembelajaran dengan metode yang tepat dan membuat pelajaran yang menarik didepan kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberi masukan kepada guru IPA di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak mengenai pentingnya mencari variasi penggunaan metode pengajaran IPA agar siswa kreatif, tidak jenuh, dan hasil pelajarannya meningkat.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam hal berkreaitivitas untuk mengembangkan pendidikan, guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Dan peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran IPA melalui pendekatan kooperatif dengan metode *role playing*.

E. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap beberapa istilah yang digunakan di dalam kegiatan penelitian. Definisi operasional bertujuan untuk mempermudah serta menjelaskan aspek-aspek yang ada dalam variabel

penelitian. Adapun aspek-aspek yang dijelaskan sebagai landasan operasional sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap persiapan dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi metode yang diterapkan, menganalisis dokumen yaitu silabus dan RPP guru, dan wawancara dengan guru IPA di MTs Darul Falah Pontianak, yang kemudian guru menyusun suatu rancangan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Tahapan ini adalah pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan dalam tahap perencanaan. Dalam tahapan ini guru melaksanakan pembelajaran di kelas dengan pendekatan kontekstual. Pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang sebagai observer. Observasi bertujuan untuk melihat seluruh aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan melihat penerapan metode *role playing* yang dilakukan oleh guru IPA. Instrumen untuk melihat aktivitas siswa dirancang pada saat perencanaan.

c. Evaluasi

Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi berupa tes untuk melihat hasil belajar siswa dan analisis terhadap hasil observasi untuk melihat penerapan metode *role playing* pada materi Ekosistem. Setelah di evaluasi, kemudian dianalisis hasil pembelajaran untuk perbaikan dalam pembelajaran berikutnya.

d. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Perkembangan 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.

Langkah yang ditempuh dalam pendekatan ini adalah (1) guru melemparkan masalah/ topik dalam bentuk situasi sosial pada siswa, (2) siswa menelusuri masalah tersebut dengan bimbingan guru, (3) siswa diberi tugas berkaitan dengan permasalahan dalam hal ini menyusun dialog untuk dimainkan, (4) siswa saling berintraksi dengan melakukan diskusi tentang percakapan sehingga siap dimainkan, (5) siswa membuat kesimpulan tentang materi dan, (6) siswa membahas kembali hasil-hasil kegiatan belajar.

e. Materi Ekosistem

Berdasarkan kurikulum KTSP bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII MTs Darul Falah dan diajarkan di semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Materi Ekosistem dalam penelitian ini adalah sub materi dari Ekosistem yaitu penyusun ekosistem, peran, dan interaksinya yang terdiri dari satuan-satuan mahluk hidup penyusun ekosistem, komponen ekosistem, dan saling ketergantungan antara produsen, konsumen, dan pengurai, serta pentingnya keanekaragaman mahluk hidup dalam pelestarian ekosistem.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif. Dan yang lebih penting lagi adalah jika metode dapat dianggap sebagai suatu proses yang memungkinkan terjadinya belajar, maka metode tentu akan terdiri atas beberapa tahapan (Wahab, 2007: 83).

Metode mengajar merupakan cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Pemilihan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami suatu konsep (Kurniawan, 2011: 5).

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, satu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran (Suyono, 2011: 19).

Secara keseluruhan metode pembelajaran mencakup tiga tahap kegiatan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Setiap tahap diisi oleh langkah-langkah kegiatan yang lebih spesifik. Secara prosedural sebenarnya semua metode pembelajaran itu sama, yang membedakannya adalah pendekatan dan prinsip-prinsip yang dianut. Pendekatan dan juga prinsip inilah yang mempengaruhi setiap langkah kegiatan metode, yaitu mempengaruhi pemilihan bahan, penyusunan, pengkajian, pemantapan, dan penilaian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu serangkaian cara dan langkah kerja yang sistematis dikembangkan guru menyampaikan atau memaparkan materi berdasarkan rencana yang telah dibuat untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang dikehendaki atau hendak dicapai.

2. Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Huda (2013: 116) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

- a. Pemanasan suasana kelompok
- b. Seleksi partisipan
- c. Pengaturan setting
- d. Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat
- e. Pemeranan
- f. Diskusi dan evaluasi tahap I
- g. Pemeranan kembali
- h. Diskusi dan evaluasi tahap II
- i. Sharing dan generalisasi pengalaman

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang (Ngalimun, 2015). *Role*

Playing disebut juga sosiodrama yang diberi batasan. Suatu cara mengajar yang memberi kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Menurut Huda (2013:209) metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui penembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Sudjana mengatakan bahwa “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (dalam Istarani 2011: 70). Bermain peran adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti seseorang yang dimaksud, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu (Roestiyah, 2008: 90).

Di dalam kelas suatu masalah diperagakan secara singkat dan semua siswa biasa mengetahui situasi yang diperlukan. Semuanya berfokus pada pengalaman berkelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada Saat berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh (Sunaryati 2012: 157) metode bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial. Dimensi pribadi bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri dari belajar di lingkungan sekelilingnya. Sedangkan dilihat dari dimensi sosial, bermain peran memberi kesempatan kepada

siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka.

Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera dalam situasi-situasi masalah yang dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai objek pembelajaran, secara aktif melakukan praktek-praktek berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama-sama temannya pada situasi tertentu.

Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid. Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif, berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi dalam pembelajaran murid harus aktif karena tanpa adanya aktifitas, maka dalam proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu cara pengusahaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa. Misalnya seseorang yang dimaksud dengan situasi tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu berbuat sesuatu.

3. Tujuan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode *Role Playing* digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan lebih baik didramakan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dihayati anak, (b) melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Role Playing dapat membantu murid dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Siswa berkesempatan untuk terlibat aktif dalam situasi nyata untuk mengerti dan memecahkan masalah. Seperti telah dikemukakan diatas, bahwa penerapan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari metode ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan metode-metode pengajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut yaitu: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi di sini dan kini (*here and now*) sebagai isi pengajaran. Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengemukakan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Ketiga, metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketarap kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Keempat, metode mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan, dan sistem keyakinan dapat diangkat ketarap kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap nilai, dan presepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Istarani 2011: 70).

Hal senada dikemukakan oleh Ramayulis (Istarani 2011: 71) yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut:

1. Memahami perasaan orang lain.
2. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya.
3. Menghargai pendapat orang lain.
4. Mengambil keputusan dalam kelompok.
5. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok.
6. Memperbaiki hubungan sosial.
7. Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap.
8. Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka tujuan metode *Role Playing* yaitu: 1) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan lebih baik didramakan dari pada diceritakan karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis; dan 3) melatih anak-anak agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

4. Kelebihan dan kelemahan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Penerapan metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan maupun kelemahan didalam penerapannya. Kelebihan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) seperti berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kelebihan menggunakan metode *Role Playing* menurut Roestiyah N.K (2008: 90):

1. Menyenangkan siswa.
2. Menggalakan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa.
3. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
4. Mengurangi hal-hal yang verbalitas atau abstrak.
5. Tidak memerlukan pengarahan yang pelik yang dalam.
6. Menimbulkan sesuatu interaksi antara siswa.
7. Menimbulkan respon yang positif dari siswa.
8. Memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Huda (2013: 210) kelebihan metode *Role Playing* adalah:

1. Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Adapun kelemahan metode *Role Playing* menurut Huda (2013: 211) adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan *Role Playing* jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

Istarani (2011: 78) kelemahan didalam penggunaan metode *Role Playing* (bermain peran) seperti berikut :

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memakainya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak akan diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
5. Bermain peran memakan waktu yang banyak.
6. Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas tentang kelebihan maupun kelemahan didalam menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran), maka penulis menyimpulkan bahwa: Kelebihan metode *Role Playing* adalah siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh sehingga siswa dapat berpartisipasi serta memiliki kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam proses permainan ini mendapatkan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan. Sedangkan kelemahan metode *Role Playing* adalah pada saat pelaksanaan *Role Playing* (bermain peran) banyak yang meragukan hasilnya, sering mendapatkan kritikan dari orang tua karena dianggap bermain saja.

5. Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Penerapan metode *Role Playing* merupakan penerapan yang berdasarkan pengalaman yaitu dengan bermain peran. Didalam bermain peran, seseorang guru menerima peran interpersonal didalam kelas, sedangkan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain

dalam situasi yang khusus. Adapun langkah-langkah dalam menyiapkan suatu situasi bermain peran seperti yang diungkapkan Hamalik (2001: 215) adalah sebagai berikut:

a. Persiapan dan intruksi

Didalam langkah persiapan dan intruksi guru dapat melakukan hal-hal untuk menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diantaranya :

1) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran

Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “Sosiodrama” yang menitikberatkan 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 dasar yang diambil oleh pelaku khusus.

2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomin.

3) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta dipilih secara sukarela. Siswa diberikan kebebasan mewariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam briefing, 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.

4) Guru memberikan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespon cara mereka yang dilakukan. 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 karakter-karakter khusus.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan peranannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran 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.

c. Evaluasi Bermain Peran

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- 2) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.
- 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Terkait dari uraian diatas, maka standar kompetensi yang dipilih untuk dilakukan pembelajaran metode *Role Playing* adalah pemilihan standar kompetensi ini sangat sesuai dengan penerapan metode *Role Playing* yang akan digunakan. Mengingat dalam satuan kurikulum standar kompetensinya dituntut pula murid mampu memainkan peran berorganisasi.

B. Materi Ekosistem

1. Penyusun Ekosistem, Peran, dan Interaksinya

Ekosistem adalah hubungan saling memengaruhi antara makhluk hidup dengan makhluk tidak hidup. Ekosistem dibentuk oleh satuan-satuan makhluk hidup (biotik) dan makhluk tidak hidup (abiotik).

a. Satuan-Satuan Makhluk Hidup Penyusun Ekosistem

Di dalam suatu ekosistem juga terdapat satuan-satuan makhluk hidup yang meliputi individu, populasi, dan komunitas.

1). Individu

Istilah individu berasal dari bahasa Latin, yaitu *in* yang berarti tidak dan *dividuus* yang berarti dapat dibagi. Jadi, individu adalah makhluk hidup yang berdiri sendiri. Individu juga dapat disebut satuan makhluk hidup tunggal. Perhatikan Gambar 2.1 yang merupakan salah satu contoh individu.



Gambar 2.1 Seekor burung sebagai individu (Sumber: Sudjino, 2009: 150).

2). Populasi

Istilah populasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *populus* yang berarti semua orang yang bertempat tinggal di suatu tempat. Dalam ekosistem, populasi berarti kelompok makhluk hidup sejenis yang menempati daerah tertentu pada waktu tertentu. Makhluk hidup dikatakan sejenis apabila makhluk hidup itu mempunyai persamaan bentuk tubuh, dapat melakukan perkawinan, dan mampu menghasilkan keturunan yang fertil. Misalnya populasi manusia di Jakarta atau populasi badak di Ujungkulon. Perhatikan contoh populasi zebra pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Populasi zebra (Sumber: Sudjino, 2009: 150).

Individu-individu dalam populasi saling berinteraksi. Interaksi antarindividu di dalam populasi dapat bersifat kompetisi, kanibalisme, dan kerja sama (pada reproduksi seksual). Jumlah anggota populasi suatu makhluk hidup dapat berubah. Faktor-faktor yang memengaruhi perubahan populasi yaitu kematian, kelahiran, dan migrasi (perpindahan). Jumlah suatu jenis makhluk hidup di suatu daerah dengan luas tertentu pada waktu tertentu disebut kepadatan populasi. Rumus untuk menghitung kepadatan populasi sebagai berikut:

$$\text{Kepadatan populasi} = \frac{\text{Jumlah idividu satu jenis}}{\text{Luas daerah yang ditempati}}$$

3). Komunitas

Populasi dari berbagai makhluk hidup di suatu wilayah saling berinteraksi membentuk suatu komunitas. Istilah komunitas diambil dari bahasa latin *commune* yang berarti umum atau biasa. Individu-individu dalam komunitas saling berinteraksi. interaksi antarindividu dalam komunitas dapat berupa kompetisi, simbiosis, kanibalisme, kerja sama, dan predasi. Di suatu komunitas biasanya terdapat kecenderungan adanya dominasi oleh salah satu populasi. Populasi dominan inilah yang menentukan sifat suatu komunitas. Misalnya pada komunitas hutan pinus. Pinus mendominasi komunitas tersebut sehingga besar kecilnya komunitas tergantung pada populasi pohon pinus. Perhatikan Gambar 2.3!



Gambar 2.3 Komunitas hutan pinus (Sumber: Sudjino, 2009: 151).

Satuan-satuan makhluk hidup dalam komunitas bersama dengan makhluk tidak hidup di lingkungannya saling berinteraksi membentuk suatu ekosistem. Ekosistem ini tersebar luas di seluruh belahan bumi.

Beberapa ekosistem yang terdapat di wilayah geografis yang sama dengan iklim dan kondisi yang sama akan membentuk bioma. Di bumi, terdapat beberapa bioma. Bioma tersebut diantaranya adalah bioma tundra, hutan hujan tropis, dan savana. Semua bioma ini akan membentuk biosfer.

b. Komponen-Komponen Ekosistem

Dalam ekosistem terdapat komponen yang hidup (biotik) dan komponen tidak hidup (abiotik).

1). Komponen Biotik

Komponen biotik terdiri atas semua makhluk hidup. Manusia, hewan, dan tumbuhan termasuk komponen biotik yang terdapat dalam suatu ekosistem. Komponen biotik dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu produsen, konsumen, dan dekomposer.

a) Produsen

Semua produsen dapat menghasilkan makanannya sendiri sehingga disebut organisme *autotrof*. Mereka mampu membentuk zat-zat organik dari zat anorganik sederhana. Pembentukan makanan (karbohidrat) ini dapat melalui proses fotosintesis dengan bantuan energi cahaya dan klorofil atau zat hijau daun. Pembentukan makanan juga dapat dilakukan dengan proses kemosintesis. Kemosintesis adalah pembentukan bahan organik (karbohidrat) dengan bantuan energi dari reaksi kimia.

Makhluk hidup yang berperan sebagai produsen yaitu tumbuhan hijau. Sebagai produsen, tumbuhan hijau menghasilkan makanan (karbohidrat) dan O₂ melalui proses fotosintesis. Makanan ini dimanfaatkan oleh tumbuhan sendiri maupun makhluk hidup lainnya. Jadi, produsen merupakan sumber energi utama bagi organisme lain, yaitu konsumen. Sementara itu, produsen menggunakan sumber energi matahari dalam proses fotosintesis. Dengan demikian, matahari merupakan sumber energi utama bagi kehidupan (sistem biologi).

b) Konsumen

Semua konsumen tidak dapat membuat makanan sendiri di dalam tubuhnya sehingga disebut *heterotrof*. Mereka mendapatkan zat organik

yang telah dibentuk oleh produsen atau dari konsumen lain yang menjadi mangsanya.

Perhatikan Gambar 2.4, 2.5, dan 2.6, berdasarkan jenis makanannya, konsumen dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Pemakan tumbuhan (*herbivora*), misalnya kambing, kerbau, kelinci, dan sapi.
- 2) Pemakan daging (*karnivora*), misalnya harimau, burung elang, dan serigala. Dalam ekosistem, karnivora disebut predator atau pemangsa.
- 3) Pemakan tumbuhan dan daging (*omnivora*), misalnya ayam, itik, kera, dan orang utan.



Gambar 2.4 Sapi termasuk Herbivora (Sumber: Sudjino, 2009: 152).



Gambar 2.5 Harimau termasuk Karnivora (Sumber: Sudjino, 2009: 152).



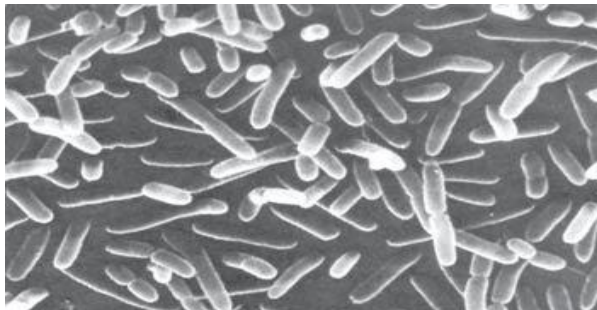
Gambar 2.6 Ayam termasuk Omnivora (Sumber: Sudjino, 2009: 152).

c) Pengurai (Dekomposer)

Dekomposer berperan sebagai pengurai yang menguraikan zat-zat organik (dari organisme yang telah mati) menjadi zat-zat anorganik penyusunnya. Zat-zat inilah yang sangat diperlukan oleh tumbuhan. Dengan demikian, aktivitas pengurai sangat penting dalam menjaga ketersediaan zat hara bagi produsen. Makhluk hidup yang termasuk pengurai yaitu jamur dan bakteri. Perhatikan Gambar 2.7 dan 2.8!



Gambar 2.7 Contoh organisme pengurai; Jamur (Sumber: Sudjino, 2009: 152).



Gambar 2.8 Contoh organisme pengurai; Bakteri (Sumber: Sudjino, 2009: 152).

2). Komponen Abiotik

Beberapa komponen abiotik yang menyusun suatu ekosistem sebagai berikut.

a) Tanah

Sifat-sifat fisik tanah yang berperan dalam ekosistem meliputi susunan dan kemampuan menahan air. Sifat-sifat kimia tanah juga berperan dalam ekosistem, yaitu keasaman dan kandungan unsur hara. Sifat fisik dan kimia tanah dapat memengaruhi kehidupan makhluk hidup.

b) Air

Air merupakan bagian terbesar dari ekosistem yang ada di bumi. Daerah perairan dapat dihuni oleh hewan yang terkecil sampai yang terbesar. Ikan kecil, ikan hiu, paus, dan tumbuhan yang terkecil hidup di air, tanpa air mereka akan mati. Air memiliki peranan yang sangat penting bagi semua makhluk hidup untuk melangsungkan proses kehidupannya. Pada tubuh kita pun bagian yang terbanyak adalah air yang jumlahnya dapat mencapai dua pertiga berat tubuh kita.



Gambar 2.9 Lautan sangat berperan dalam menjaga keseimbangan suhu bumi hasil pancaran sinar matahari (Sumber: Suryatna, 2009: 171).

c) Cahaya Matahari

Cahaya matahari merupakan faktor abiotik yang terpenting untuk menunjang kehidupan di bumi. Cahaya matahari merupakan sumber energi bagi tumbuhan yang diperlukan dalam proses fotosintesis. Cahaya matahari juga memberikan rasa hangat untuk semua makhluk.



Gambar 2.10 Cahaya matahari merupakan komponen abiotik yang sangat penting bagi kelangsungan hidup di bumi (Sumber: Rohima, 2009: 160).

d) Udara

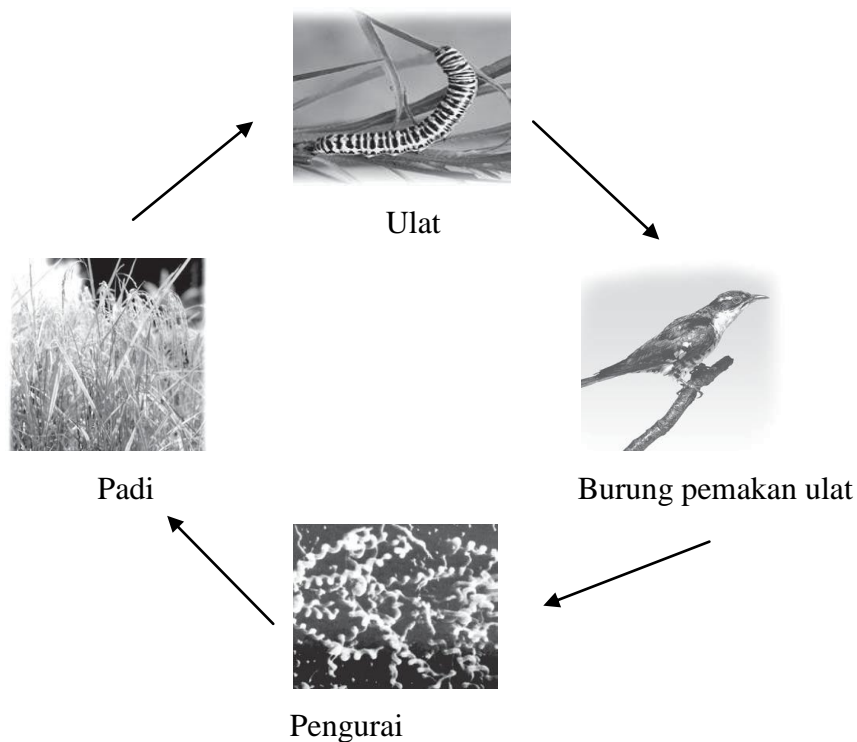
Udara merupakan lingkungan abiotik yang berupa gas. Gas membentuk atmosfer yang melingkupi makhluk hidup. Oksigen, karbon dioksida, dan nitrogen merupakan gas yang paling penting bagi kehidupan makhluk hidup.

e) Suhu atau Temperatur

Setiap makhluk hidup memerlukan suhu optimum untuk kegiatan metabolisme dan perkembangbiakannya.

c. Saling Ketergantungan Antara Produsen, Konsumen, dan Pengurai

Dalam suatu ekosistem, antara produsen, konsumen, dan pengurai terjadi saling ketergantungan. Hubungan saling ketergantungan terlihat dari peristiwa makan dimakan. (Gambar 2.11)



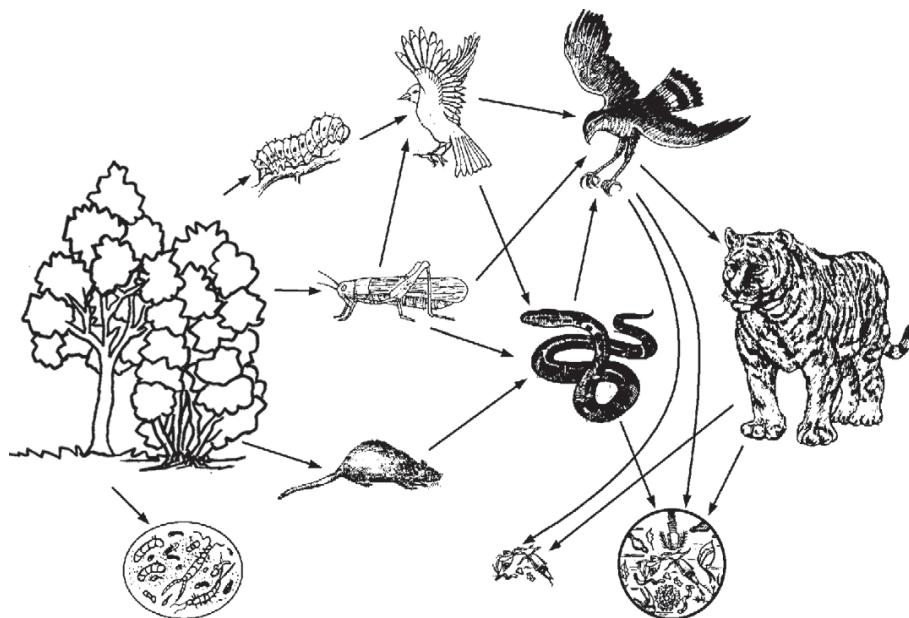
Gambar 2.11 Rantai Makanan (Sumber: Sudjino, 2009: 154).

Ulat sebagai konsumen memakan daun padi (produsen). Ulat menjadi sumber makanan bagi burung. Setelah burung tersebut mati, pengurai akan menguraikan burung tersebut menjadi mineral dan humus di dalam tanah. Selanjutnya, mineral dan humus tersebut digunakan sebagai

pupuk oleh tumbuhan hijau. Contoh ini dapat disimpulkan bahwa di antara produsen, konsumen, dan pengurai terjadi saling ketergantungan.

Urutan makan dan dimakan antarmakhluk hidup membentuk suatu pola. Pola makan-memakan yang berurutan ini memberikan kesan saling mengait seperti "rantai". Oleh karena itu, pola seperti itu disebut rantai makanan. Rantai makanan adalah perpindahan materi dan energi dari makhluk hidup satu ke makhluk hidup lain melalui proses makan dimakan dengan urutan tertentu.

Pada kenyataannya, peristiwa makan dan dimakan tidaklah sesederhana seperti rantai makanan. Konsumen tidak hanya tergantung pada satu macam makanan. Begitu juga satu jenis makanan tidak hanya dimakan oleh satu jenis konsumen. Apabila peristiwa makan dan dimakan tersebut disusun dalam suatu rangkaian, akan terbentuk beberapa rantai makanan yang saling berhubungan. Kumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut jaring-jaring makanan. Perhatikan Gambar 2.12 di bawah ini!



Gambar 2.12 Jaringan-jaringan makanan (Sumber: Sudjino, 2009: 154).

Urutan makan dimakan dapat digambarkan dengan piramida makanan. Dalam piramida makanan, produsen dan konsumen menduduki

tingkat-tingkat tertentu. Tingkatan-tingkatan tersebut dinamakan tingkat tropik. Produsen menempati tingkat tropik I, konsumen I menempati tingkat tropik 2, konsumen II menempati tingkat tropik 3, dan seterusnya.

2. Pentingnya Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem

Ekosistem yang sehat pada dasarnya bersifat stabil. Maksudnya ekosistem tersebut mendukung kehidupan berbagai jenis tumbuhan (produsen), herbivora, dan karnivora, sehingga terdapat banyak lintasan daur materi dan energi. Apabila satu jenis tumbuhan (produsen) dalam ekosistem tersebut hilang, masih ada tumbuhan lain yang dapat menggantikan peran tumbuhan yang hilang tersebut. Apabila terdapat satu jenis herbivora punah, masih ada herbivora lain yang memakan tumbuhan. Begitu pula, jika satu jenis karnivora itu punah, masih ada karnivora lain untuk meneruskan daur materi dan energi dalam ekosistem itu.

Sebaliknya, ekosistem yang hanya dihuni beberapa jenis makhluk hidup bersifat kurang stabil. Apabila satu atau dua jenis makhluk hidup punah, maka tidak akan terjadi lintasan alternatif untuk aliran materi dan energi. Jika aliran energi dan materi berhenti, akan terjadi kepunahan makhluk hidup. Pada ekosistem yang hanya dihuni oleh beberapa jenis makhluk hidup, apabila terjadi perubahan lingkungan secara drastis, maka seluruh makhluk hidup tidak akan mampu bertahan hidup.

Dari dua sifat ekosistem tersebut, terlihat jelas pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Keanekaragaman makhluk hidup ini untuk mempertahankan kelestarian ekosistem. Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan jenis-jenis hewan dan tumbuhan. Kekayaan ini tidak ternilai harganya. Jenis hewan dan tumbuh-tumbuhan terus berkembang biak. Hal ini menyebabkan tumbuhan dan hewan dapat dijadikan sebagai sumber daya alam yang potensial.

Berbagai jenis hewan dan tumbuhan di atas dapat kita manfaatkan untuk memenuhi kebutuhan. Bagian-bagian tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan, obat-obatan, hiasan, dan bahan bangunan. Hewan

pun dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan, dimanfaatkan tenaganya, dan diambil bagian tubuhnya sebagai bahan obat.

Begitu banyak manfaat yang dapat kita ambil dari kekayaan hewan dan tumbuhan. Akan tetapi, karena pemanfaatan yang kurang bijaksana dapat menyebabkan berkurangnya keanekaragaman makhluk hidup. Bahkan beberapa jenis hewan dan tumbuhan sudah mulai langka. Makhluk hidup dapat digolongkan langka apabila makhluk hidup tersebut jumlahnya tinggal sedikit dan sangat sulit ditemui. Beberapa jenis hewan dan tumbuhan langka dapat kamu lihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Beberapa Jenis Tumbuhan dan Hewan Langka di Indonesia

No.	Nama	Penyebaran	Keterangan
1.	Patma raksasa (<i>Rafflesia arnoldi</i>)	Sumatra Barat, Bengkulu, Lampung, dan Kalimantan Barat	Bunga terbesar di dunia
2.	Gaharu (<i>Aquilaria malaccensis</i>)	Sumatra, Kalimantan, Maluku, dan Nusa Tenggara	Digunakan sebagai bahan wewangian yang mahal
3.	Eboni (<i>Diosyros celebica</i>)	Sulawesi	Digunakan sebagai bahan bangunan dan peralatan rumah tangga
4.	Anggrek bulan jawa (<i>Palaenopsis javanica</i>)	Jawa Barat	Digunakan sebagai tanaman hias
5.	Babirusa (<i>Babyrousa babyrussa</i>)	Sulawesi	Memiliki gigi taring yang panjang dan menonjol keluar

6.	Orang utan (<i>Pongo pygmaeus</i>)	Sumatra dan Kalimantan	Merupakan jenis kera yang rambutnya berwarna merah
7.	Badak bercula satu (<i>Rhinoceros sundaicus</i>)	Ujung Kulon (Banten)	Hanya memiliki satu cula
8.	Tarsius (<i>Tarsius spectrum</i>)	Hutan hujan tropis Indonesia	Merupakan bangsa primata yang terkecil.

Itulah beberapa jenis hewan dan tumbuhan langka di Indonesia. Kelangkaan hewan dan tumbuhan tersebut secara garis besar disebabkan oleh bencana alam dan perbuatan manusia. Bencana alam seperti gunung meletus dapat menyebabkan punahnya makhluk hidup di tempat tersebut. Kepunahan ini terjadi karena mereka tidak dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan yang mencolok. Sementara itu, perbuatan manusia yang dapat menyebabkan kelangkaan makhluk hidup antara lain perburuan dan penebangan hutan secara liar.

Pemanfaatan tumbuhan dan hewan secara berlebihan dalam waktu singkat dapat menyebabkan jenis-jenis tersebut tidak mampu berkembang biak untuk menggantikan yang telah mati. Hal ini menyebabkan penurunan jumlah spesies secara drastis. Bila makhluk hidup sudah punah, kita tidak dapat lagi memperoleh keuntungan. Agar keanekaragaman makhluk hidup dapat terus lestari dan mampu memberi manfaat yang sebesar-besarnya kepada manusia, pemanfaatannya harus secara bijaksana. Beberapa usaha penyelamatan dan pelestarian keanekaragaman makhluk hidup sebagai berikut.

1. Sistem tebang pilih dengan cara memilih tanaman yang bila ditebang tidak sangat berpengaruh terhadap ekosistem.

2. Peremajaan tanaman dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan hasil dengan mempersiapkan tanaman pengganti.
3. Penangkapan musiman yang dilakukan pada saat populasi hewan paling banyak dan tidak pada saat kondisi yang dapat mengakibatkan kepunahan. Contohnya tidak berburu pada saat musim berkembang biak.
4. Pembuatan cagar alam dan tempat perlindungan bagi tumbuhan dan hewan langka seperti suaka margasatwa dan taman nasional. Tempat-tempat tersebut melindungi flora atau fauna yang sudah terancam punah
5. Pembuatan dan perbaikan pengaturan spesimen tumbuhan dan hewan guna mempermudah sistem informasi keanekaragaman makhluk hidup.
6. Membudidayakan tumbuhan dan hewan langka. Misalnya membudidayakan tumbuhan langka melalui kultur jaringan serta penangkaran hewan langka.

Itulah beberapa contoh upaya pelestarian terhadap keanekaragaman makhluk hidup. Oleh karena itu, mulailah dari diri kalian untuk ikut serta menjaga keanekaragaman makhluk hidup di lingkungan sekitar kalian! Lakukan kegiatan-kegiatan untuk menyelamatkan dan melestarikan hewan dan tumbuhan sesuai kemampuan kalian. Ingatkan juga masyarakat sekitar kalian untuk tidak melakukan tindakan-tindakan yang dapat mengganggu keseimbangan lingkungan dan sarankan agar senantiasa menjaga kelestariannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya. Penelitian ini memberikan gambaran secara terperinci bagaimana penerapan metode *role playing* yang dilakukan oleh guru IPA pada materi ekosistem kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Peneliti memperoleh data-data tersebut melalui hasil wawancara, dan lembar observasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran secara terperinci untuk mengetahui penerapan metode *role playing* yang dilakukan oleh guru IPA pada materi ekosistem di MTs Darul Falah Pontianak.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru IPA dan siswa kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak tahun ajaran 2015/2016.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 tepatnya pada bulan April. Penelitian ini dilaksanakan melalui 2 kali pertemuan untuk proses observasi dan wawancara guru dan siswa.

2. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Darul Falah Pontianak, jalan Kom.Yos.Sodarso, Pontianak Barat.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Teknik Observasi Langsung

Upaya peneliti untuk mendapatkan informasi lebih jauh dalam mengumpulkan data penelitian ini akan menggunakan teknik observasi. Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dan fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi langsung (*direct observation*), yaitu observasi yang dilakukan tanpa perantara (secara langsung) terhadap objek yang diteliti, seperti mengadakan observasi langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas”.

Observasi merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data. Jadi teknik observasi langsung merupakan cara untuk pengembalian data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan langsung yang digunakan berupa lembar observasi atau checklist (√).

b. Teknik Komunikasi Langsung

Wawancara merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari sumber data atau responden dengan cara tanya jawab antara pewawancara dengan terwawancara. Dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah percakapan yang dilakukan pewawancara kepada subjek atau sumber dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan, mengetahui kebenaran tentang proses tindakan yang telah terlaksana dengan melalui pertanyaan secara tatap muka.

c. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan perlengkapan dari

penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen yang digunakan dalam rencana penelitian ini berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan gambar (Foto). Dokumen merupakan data yang paling penting sebagai bukti terjadinya suatu peristiwa.

2. Alat Pengumpulan Data

Dari teknik pengumpulan data yang digunakan, maka dapat diketahui bahwa alat pengumpul data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Panduan Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan terhadap motivasi siswa. Upaya untuk mendapat informasi lebih jauh dalam mengumpulkan data proposal penelitian ini akan menggunakan panduan observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan atau keadaan siswa ketika mengikuti proses pelaksanaan penerapan metode *role playing* di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.

b. Panduan Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan. Pertanyaan hanya diajukan dari subjek evaluasi. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan dua pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Panduan wawancara dalam proposal penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan data berupa keterangan-keterangan lisan tentang kegiatan pembelajaran pelaksanaan penerapan metode *role playing* pada siswa di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak.

c. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen yang digunakan dalam rencana penelitian ini berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan gambar (Foto). Dokumen merupakan data yang paling penting sebagai bukti terjadinya suatu peristiwa.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam proposal penelitian ini, yaitu menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis ini dilakukan pada seluruh data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumen serta observasi, yaitu :

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

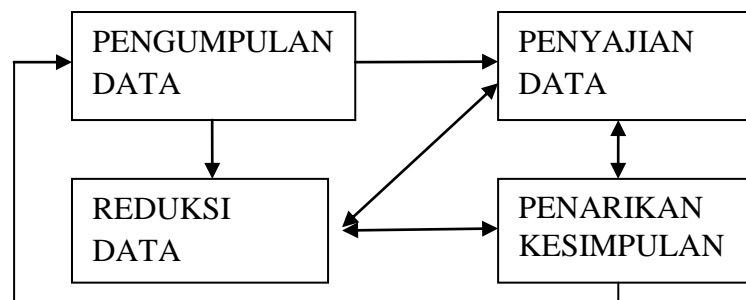
Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan pemusatan perhatian atau penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Untuk mereduksi data peneliti membuat ringkasan kontak, mengembangkan kategori, pengkodean dan membuat catatan refleksi yang bermaksud menajamkan, penggolongan mengarahkan yang tidak berlaku.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan upaya penyusutan sekumpulan informasi yang telah tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan penarikan tindakan. Data teks naratif penelitian dijadikan dalam bentuk matrik, diagram, jaringan, dan tabel yang dirancang peneliti untuk mengabungkan informasi yang telah iformasikan dalam bentuk sederhana dan terpadu, sehingga dapat terlihat apa yang sedang terjadi.

3. Kesimpulan verifikasi

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskriptif atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.



Bagan 3.1 Komponen dalam analisis data kualitatif (Sugiyono, 2012: 338)

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Suatu informasi yang akan dijadikan data penelitian perlu diperiksa keabsahan data sehingga data tersebut dapat dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan. Teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi instrumen. Triangulasi sumber yaitu mengambil data dari berbagai sumber. Sedangkan triangulasi instrumen menggunakan berbagai jenis alat atau instrumen.

Cara yang dapat dilakukan untuk pengecekan ulang terhadap sumber-sumber data yakni sebagai berikut:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, atau dokumen.
- b. Membandingkan data yang dikumpulkan dengan menggunakan dua atau lebih sumber data.

- c. Membandingkan keadaan seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dengan teknik analisis data dimulai dengan merencanakan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dipilih dari data mentah, yang muncul dari catatan-catatan peneliti selama observasi dan wawancara. Data mentah tersebut kemudian diolah menjadi lebih sistematis sehingga data lebih mudah dipahami. Data yang disaring kemudian disajikan sebagai alat informasi sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari semua data yang diperoleh.

Kegiatan yang dilakukan oleh individu akan mengakibatkan perubahan-perubahan baik berupa pengetahuan maupun sikap dan keterampilan. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan instruksional tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa.

Peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan triangulasi dan *member check* untuk mengetahui apakah data tersebut sudah akurat. Triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. *Member check* dilakukan peneliti dengan mengecek kembali data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara untuk memastikan apakah data tersebut sudah akurat. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran *Role Playing*

Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian deskriptif kualitatif adalah merancang atau membuat perangkat dan instrumen pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode *Role Playing* pertemuan pertama dan kedua sebagai acuan guru dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah, menyiapkan siswa dengan memilih siswa dengan perannya masing-masing untuk menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* supaya dalam proses pembelajaran siswa lebih menguasai perannya masing-masing, dan menyiapkan alat dan bahan pembelajaran seperti spidol untuk menulis di papan tulis.

Hal tersebut diketahui karena penelitian melakukan wawancara dengan guru IPA kelas VII pada saat pra siset. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* merupakan suatu proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar dalam pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan dan sesuai dengan metode yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara (pra riset) yang dilakukan dengan guru IPA mengenai persiapan pembelajaran, mengatakan sebelum proses kegiatan pembelajaran dimulai terlebih dahulu guru menyiapkan silabus dan membuat RPP tentang materi dengan metode yang akan diajarkan. Kesesuaian antara hasil analisis RPP yang guru buat dengan langkah-langkah metode *role playing* dapat dilihat pada tabel 4.1.

TABEL 4.1. Kesesuaian hasil analisis RPP dengan langkah-langkah metode *role playing*:

RPP Guru	Langkah-langkah Metode	Keterangan
<i>Role Playing</i>		
Guru menyusun/menyiapkan skenario	Guru menyusun/menyiapkan skenario	Sesuai
Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario	Sesuai
Guru membentuk kelompok masing-masing beranggotakan 4 orang	Guru membentuk kelompok masing-masing beranggotakan 5 orang	Tidak Sesuai

Guru memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai	Guru memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai	Sesuai
Guru memanggil para siswa untuk melakukan skenario	Guru memanggil para siswa untuk melakukan skenario	Sesuai
Guru memerintah siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang di peragakan	Guru memerintah siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang di peragakan	Sesuai
Setelah di tampilkan masing-masing siswa diberi lembar kerja	Setelah di tampilkan masing-masing siswa diberi lembar kerja	Sesuai
Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	Sesuai
Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	Sesuai

Berdasarkan tabel 4.1 hasil RPP sudah sesuai dengan metode role playing yang digunakan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Pelaksanaan pembelajaran metode role playing diamati langsung didalam kelas pada saat guru mengajar. Pengamatan kegiatan pembelajaran menggunakan metode role playing pada saat pembelajaran menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi memuat dua aspek, yaitu observasi guru dan observasi siswa.

Hasil penelitian dari observasi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil observasi guru IPA Penerapan metode Role Playing pada materi Ekosistem

No.	Indikator/Aspek yang di nilai	Keterangan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1	Memberikan salam kepada siswa	√		
2	Mengajak siswa berdo'a	√		
3	Mengecek kehadiran siswa	√		
4	Mengecek kesehatan dan kesiapan siswa	√		
5	Memotivasi siswa dengan memaberikan pertanyaan (Apakah ekosistem itu? Komponen-komponen apa saja yang menyusun ekosistem?)	√		
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
7	Menyampaikan cakupan materi secara ringkas		√	Disesuaikan dengan waktu yang ada
8	Menampilkan penguasaan materi	√		
9	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	√		
10	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		
11	Menjelaskan metode <i>Role Playing</i> kepada siswa	√		
12	Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	√		
13	Membagi siswa menjadi		√	Pembagian

	kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4 orang)	kelompok disesuaikan dengan jumlah murid
14	Memperhatikan anggota kelompok siswa sebelum memberikan tugas	√
15	Memberikan tugas pemeranannya masing-masing dan memfasilitasi siswa melakukan kegiatan untuk melakukan metode <i>role playing</i>	√
16	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ketika ada siswa yang belum paham dengan cara melakukan permainan peran	√
17	Memperhatikan aktivitas siswa selama kegiatan bermain peran	√
18	Memperhatikan perhatian anggota kelompok ketika salah satu kelompok memainkan peran sebagai perannya masing-masing	√
19	Memperhatikan setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu (2 x 30 menit)	√
21	Mewujudkan sikap terbuka (mendengarkan dan menerima	√

	masuk-masukan) terhadap respon siswa	
22	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa belajar	√
23	Memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	√
24	Mengajak siswa untuk berdo'a sebelum mengakhiri pembelajaran	√
25	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	√
26	Kejelasan suara yang diucapkan	√
27	Keluwesannya sikap guru dengan siswa	√
28	Guru menggunakan Bahasa yang baik dan sederhana	√
29	Menegur siswa yang membuat keributan di kelas	√
30	Mampu memusatkan perhatian siswa	√
31	Selama pembelajaran berlangsung guru tidak hanya berada pada posisi tertentu tetapi bergerak secara dinamis didalam kelas	√
32	Alokasi waktu RPP yang telah direncanakan sesuai dengan pelaksanaan	√
33	Guru menghargai pendapat siswa	√

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi guru pada saat guru melaksanakan pembelajaran IPA yaitu penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak, bahwa guru melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP yang guru buat sebelum proses belajar mengajar di kelas. Walaupun masih terdapat sedikit langkah-langkah pembelajaran yang tidak sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP. Dalam pembagian kelompok, di dalam RPP guru menulis setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Tapi masih ada kelompok yang beranggotakan 3 orang. Ini dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak masuk sekolah.

Tabel 4.3 Hasil observasi siswa

No.	Indikator/Aspek yang dinilai	Keterangan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa menjawab salam guru dengan antusias	√		Secara bersamaan siswa menjawab salam guru
2	Siswa berdo'a dengan kehidmat	√		Salah seorang siswa ditunjuk memimpin Do'a sebelum mulai belajar di dalam kelas
3	Siswa memberitahukan teman yang tidak dapat hadir kepada guru	√		Siswa memberikan keterangan temannya yang tidak masuk sekolah
4	Siswa menjawab pertanyaan guru serta mempersiapkan diri	√		Siswa mengeluarkan

	untuk mengikuti kegiatan pembelajaran		buku pelajaran IPA
5	Siswa mengikuti arahan dari guru untuk menjawab pertanyaan motivasi	√	
6	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan seksama	√	Siswa memahami tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran materi ekosistem
7	Siswa mendengarkan cakupan materi yang disampaikan oleh guru dengan antusias	√	Masih ada siswa yang sibuk mempersiapkan buku pelajaran IPA
8	Siswa mendengarkan arahan dari guru pada saat guru menyusun skenario yang akan ditampilkan	√	
9	Siswa mempelajari skenario yang guru tunjuk dengan perannya masing-masing	√	
10	Siswa membentuk kelompok masing-masing beranggotakan 4 orang dalam satu kelompok	√	Ada yang beranggotakan 3 oang dalam 1 kelompok, karena ada siswa yang tidak masuk sekolah
11	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	√	

12	Siswa maju kedepan kelas dengan tertib berkumpul dalam anggota kelompok masing-masing dan melakukan skenarionya secara bergantian	√	Melakukan skenarionya disesuaikan dengan perannya masing-masing
13	Siswa menyimak dan mengamati skenario yang diperagakan kelompok lain dengan antusias	√	
14	Masing-masing siswa memberikan penilaian pada kelompok yang memainkan perannya didepan kelas dan memberikan penghargaan tepuk tangan kepada kelompok dengan peran terbaik	√	Setiap kelompok menilai kelompok yang sedang melakukan skenarionya di depan kelas
15	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√	Salah seorang dari anggota kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
16	Siswa secara antusias menyimpulkan bersama-sama dengan guru tentang materi yang telah dibahas	√	Ada siswa yang tidak ikut menyimpulkan materi yang telah dibahas
17	Siswa mencatat tugas yang diberikan guru	√	
18	Siswa berdo'a bersama sebelum mengakhiri pembelajaran	√	

-
- 19 Siswa menjawab salam guru √
pada saat menutup pembelajaran
dengan antusias
-

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi siswa, bahwa siswa melakukan pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing* masih terdapat langkah-langkah metode yang tidak sesuai dengan langkah-langkah di RPP guru. Terdapat kelompok yang beranggotakan 3 orang dalam kelompoknya dan terdapat beberapa siswa yang tidak ikut menyimpulkan bersama-sama dengan guru tentang materi yang telah di bahas.

Hasil wawancara dilakukan berdasarkan panduan wawancara dengan guru IPA yang dilakukan peneliti setelah selesai melakukan observasi. Hasil wawancara yang di dapat yaitu sebagai berikut:

- a. Guru IPA menjelaskan dari pengertian metode *role playing*, yaitu pelaksanaan mengajar yang menggunakan tata cara tertentu berdasarkan langkah-langkah yang ada pada metode *role playing*.
- b. Guru IPA menjelaskan perencanaan dalam pembelajaran yaitu dengan membuat RPP sebelum mengajar dan menyiapkan skenario pembelajaran metode *role playing*.
- c. Guru IPA menerapkan metode *role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang ada di dalam buku.
- d. Pembelajaran dapat berjalan lancar dan menyenangkan serta sangat efektif
- e. Siswa tidak merasa kesulitan ketika guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- f. Materi yang di sampaikan guru akan menjadi lebih menarik.
- g. Hasil evaluasi siswa meningkat 75% nilai siswa tuntas.

3. Evaluasi Pembelajaran Metode *Role Playing*

Evaluasi pembelajaran metode *role playing* berupa tes untuk melihat hasil belajar siswa dan analisis terhadap hasil observasi untuk melihat penerapan metode *role playing* pada materi Ekosistem. Setelah di evaluasi, kemudian dianalisis hasil pembelajaran untuk perbaikan dalam pembelajaran berikutnya.

Evaluasi dilaksanakan untuk meneliti hasil dan proses belajar siswa, untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang melekat pada proses belajarnya. Evaluasi tidak mungkin dipisahkan dari belajar, maka harus diberikan secara wajar agar tidak merugikan. Usaha belajar yang efektif dan sukses, ditambah oleh evaluasi yang bermutu akan berpengaruh pada semua aspek belajar. Menurut Slameto (2010: 51), Evaluasi merupakan bagian mutlak dan pengajaran, dan sebagai unsur integral di dalam organisasi belajar yang wajar. Evaluasi sebagai suatu alat untuk mendapatkan cara-cara melaporkan hasil-hasil pelajaran yang dicapai, dan dapat memberi laporan tentang siswa kepada siswa itu sendiri, serta orang tuanya.

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan pada penerapan metode *role playing*, siswa di beri latihan sebagai alat untuk mengecek sebagaimana pemahaman siswa pada saat menerima materi pembelajaran pada saat guru melakukan proses belajar mengajar materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*. Siswa diberi latihan dengan tes tertulis yang berbentuk soal-soal pertanyaan dengan jumlah soal sebanyak 2 soal. Siswa mengerjakan soal tanpa melihat buku catatan.

Hasil nilai siswa yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi dengan tes tertulis di atas 75 ke atas dan melebihi dari nilai KKM. Hanya terdapat 2 orang siswa saja yang mendapat nilai 75 standar KKM untuk mata pelajaran IPA di MTs Darul Falah. Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing* berhasil membuat siswa menjadi paham, aktif, dan siswa dapat menguasai materi yang di ajarkan gurunya. Keberhasilan dalam penerapan metode *role playing* dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa dengan menggunakan tes tertulis yang guru berikan setelah selesai materi di ajarkan atau akhir dari pembelajaran.

B. Pembahasan

Proses pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan

oleh siswa. Metode *role playing* (bermain peran) merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa jika diterapkan dengan efektif. Dengan berpartisipasi pada peran-peran tertentu, secara perlahan-lahan siswa akan melihat bahwa dirinya bisa, sehingga pada gilirannya akan merasa percaya diri untuk berbicara.

Peran penting metode mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat penting. Keberhasilan sebuah mata pelajaran, terutama keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh siswa akan sangat ditentukan oleh seberapa baik seorang guru menerapkan metode mengajarnya di kelas maupun di luar kelas. Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Sebab biasanya siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. sementara metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataankenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

1. Perencanaan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian deskriptif kualitatif adalah guru merancang atau membuat perangkat dan instrumen pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan metode *Role Playing* pertemuan pertama dan kedua, membuat wacana pembelajaran pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Sedangkan peneliti mempersiapkan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode *Role Playing*.

Perencanaan pembelajaran adalah sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Guru melakukan perencanaan pembelajaran agar lebih teratur sehingga lebih mudah guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Ibrahim 2007: 77) perencanaan pembelajaran mencakup

kegiatan merumuskan tujuan apa yang akan dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran, cara apa yang akan dipakai untuk penilaian tujuan tersebut, materi/bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikannya, serta alat atau media apa yang diperlukan.

Hasil dari wawancara dengan guru IPA kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak, menjelaskan bahwa penerapan metode itu merupakan pelaksanaan mengajar yang menggunakan tata cara tertentu berdasarkan langkah-langkah yang ada pada metode tersebut. Pada tahap perencanaan guru IPA membuat perencanaan yakni dengan menyiapkan silabus, RPP, terlebih dahulu sebelum mengajar, dan mempersiapkan skenario pembelajaran metode *role playing*. Guru IPA menerapkan metode *role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang ada di buku.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem kelas VII yang dilakukan guru IPA di MTs Darul Falah mengacu pada langkah-langkah metode yang digunakan, dan persiapan RPP sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Metode

Pelaksanaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi ekosistem di kelas VII MTs Darul Falah Pontianak. Jumlah siswa pada kelas VII MTs Darul Falah Pontianak ialah sebanyak 21 orang. Peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung ini berperan sebagai pengamat, yaitu mengamati selama kegiatan proses penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem yang dilaksanakan oleh ibu Nurhalimatussadiyah S.Pd selaku guru mata pelajaran Biologi.

Penelitian pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Mei 2016 yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Biologi dan pada waktu bersamaan peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem kelas VII di MTs Darul Fallah Pontianak.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan 2 orang observer lainnya dengan menggunakan lembar observasi bersamaan dengan guru melaksanakan pembelajaran selama pembelajaran materi Ekosistem di ajarkan, serta peneliti mendokumentasikan kegiatan guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan serta pencatatan saat penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak berlangsung. Dalam hal ini, Pengamatan terhadap guru maupun siswa dalam proses pembelajaran menggunakan instrumen alat pengumpulan data yang telah ditetapkan yaitu lembar observasi. Lembar observasi digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengamati proses yang mencakup aspek kegiatan pembelajaran guru dan siswa selama penelitian.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti melalui lembar observasi ketika berlangsung kegiatan penelitian pada proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing* terhadap guru mata pelajaran IPA. Dalam berlangsungnya pelaksanaan metode tersebut yang digunakan cukup lancar, dan siswa terlihat sudah memahi langkah-langkah dari metode *role playing*. Data-data hasil penelitian yang telah disajikan akan dibahas secara lebih rinci sebagai berikut.

Berdasarkan hasil dari observasi penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak, bahwa guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dan penerapan metode *role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang ada di buku. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru menyiapkan ruang kelas. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP. Pada tahap pendahuluan, sebelum memulai pembelajaran guru memberikan salam kepada siswa. Guru mengajak siswa berdoa. Guru mengecek kehadiran siswa. Guru mengecek kesehatan dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi ekosistem. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari berkaitan dengan

materi ekosistem. Kemudian, sebelum siswa melaksanakan permainan perannya, guru menyampaikan cakupan materi terlebih dahulu secara ringkas.

Pada tahap kegiatan pembelajaran, guru membagi siswa menjadi kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4 orang), tetapi pada saat penelitian ada beberapa siswa yang tidak masuk sekolah. Jadi pembagian kelompoknya disesuaikan dengan jumlah murid yang ada di dalam kelas. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan materi ekosistem. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan oleh siswa seminggu sebelumnya. Guru memerintah masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Guru memberikan lembar kerja kepada siswa untuk memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. Guru memerintahkan masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya setelah memainkan perannya di depan kelas. Kemudian selesai siswa memainkan perannya masing-masing, guru menkonfirmasi ulang terkait dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa.

Pada akhir pembelajaran yaitu tahap penutup, sebelum mengakhiri pembelajaran guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum. Guru juga memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari sub materi selanjutnya, dan mengajak siswa untuk berdo'a sebelum mengakhiri pembelajaran. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Evaluasi Pembelajaran Metode *Role Playing*

Evaluasi pembelajaran metode *role playing* berupa tes untuk melihat hasil belajar siswa dan analisis terhadap hasil observasi untuk melihat penerapan metode *role playing* pada materi Ekosistem. Setelah di evaluasi, kemudian dianalisis hasil pembelajaran untuk perbaikan dalam pembelajaran berikutnya.

Evaluasi dilaksanakan untuk meneliti hasil dan proses belajar siswa, untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang melekat pada proses belajarnya.

Evaluasi tidak mungkin dipisahkan dari belajar, maka harus diberikan secara wajar agar tidak merugikan. Usaha belajar yang efektif dan sukses, ditambah oleh evaluasi yang bermutu akan berpengaruh pada semua aspek belajar. Menurut Slameto (2010: 51), Evaluasi merupakan bagian mutlak dan pengajaran, dan sebagai unsur integral di dalam organisasi belajar yang wajar. Evaluasi sebagai suatu alat untuk mendapatkan cara-cara melaporkan hasil-hasil pelajaran yang dicapai, dan dapat memberi laporan tentang siswa kepada siswa itu sendiri, serta orang tuanya.

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan pada penerapan metode role playing, siswa di beri latihan sebagai alat untuk mengecek sebagaimana pemahaman siswa pada saat menerima materi pembelajaran pada saat guru melakukan proses belajar mengajar materi ekosistem dengan menggunakan metode role playing. Siswa diberi latihan dengan tes tertulis yang berbentuk soal-soal pertanyaan dengan jumlah soal sebanyak 2 soal. Siswa mengerjakan soal tanpa melihat buku catatan.

Hasil nilai siswa yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi dengan tes tertulis di atas 75 ke atas dan melebihi dari nilai KKM. Hanya terdapat 2 orang siswa saja yang mendapat nilai 75 standar KKM untuk mata pelajaran IPA di MTs Darul Falah. Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode role playing berhasil membuat siswa menjadi paham, aktif, dan siswa dapat menguasai materi yang di ajarkan gurunya. Keberhasilan dalam penerapan metode role playing dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa dengan menggunakan tes tertulis yang guru berikan setelah selesai materi di ajarkan atau akhir dari pembelajara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil pembahasan, maka secara umum ditarik kesimpulan bahwa Penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak dikategorikan sudah cukup baik. Sedangkan secara khusus dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persiapan guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dikelas sudah cukup baik, terutama guru membuat RPP terlebih dahulu sebelum mengajar.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode sudah sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.
3. Hasil dari belajar siswa kelas VII dengan menggunakan metode sudah baik, siswa lebih aktif, dan lebih semangat belajar di dalam kelas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di paparkan di atas, maka dapat dikemukakan saran yang dapat membangun sebagai berikut:

1. Diharapkan kedepannya pembelajaran menggunakan metode *role playing* di tambah media pembelajaran yang lebih menarik lagi untuk siswa.
2. Diharapkan pembelajaran dengan metode *role playing* dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran.
3. Diharapkan kepada siswa untuk lebih meningkatkan semangat dan motivasi belajar dalam diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, L.D.S, dan Dambayana, P.E. (2014). Penerapan Teknik *Role Playing* Dengan Bantuan Video Pada Mata Kuliah Speaking 2 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UNDIKSH Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Indonesia* ISSN 2303-288X. Vol. 3 No. 1.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Kurniawan, Didik, Arif. (2011). Implementasi Metode Eksperimen dan Diskusi Untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Struktur Hewan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol.3, No.1.
- Ngalimun, Dkk. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Prasetyo, Anang. (2001). *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas II SLTP Negeri 1 Driyorejo Gresik*. *Buletin Pelangi Pendidikan*, Volume 4 No. 2.
- Roestiyah, N.K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohima, Iip, dan Puspita, Diana. (2009). *Alam Sekitar IPA Terpadu*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman, A.M. (2005). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjino, Dkk. (2009). *IPA Terpadu Untuk Kelas VII SMP/MTS*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

- Sunaryati, Titin. (2012). Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3 No. 5.
- Suryatna, Asep, dan Taraki, Enjah, R. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyono, dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syamsudduha, St. (2012). Penggunaan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Lentera Pendidikan*. Vol.15 No. 18.
- Wahab, Abdul, Azis. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Winarsih, Anni, Dkk. (2008). *IPA Terpadu Untuk SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

DESKRIPSI DIRI



Nama saya Meri Andani, saya lahir pada tanggal 01 Februari 1991 di Daup, salah satu nama daerah yang ada di kecamatan galing, kabupaten sambas, kalimantan barat. Saya adalah anak ke 3 dari 5 bersaudara.

Pada waktu saya berumur 7 tahun tepatnya di tahun 1998, saya mulai sekolah di Sekolah Dasar Negeri 10 Daup. Tahun 2004, saya lulus dari bangku Sekolah Dasar. Selama enam tahun, saya banyak mengalami kendala-kendala. Namun semua itu dapat saya hadapi dengan baik. Tahun 2007 saya lulus SMP Negeri 4 Sambas. Tahun 2010 saya lulus SMK Negeri 1 Teluk Keramat. Tahun 2010 saya masuk kuliah di Universitas Muhammadiyah Pontianak sampai menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Pontianak tahun 2017

LAMPIRAN A-1

Hasil Wawancara Dengan Guru IPA Kelas VII MTs

Darul Falah Pontianak

A. Identitas

Pewawancara	: Meri Andani
Responden	: Nurhalimatussadiyah, S.Pd
Mata Pelajar	: IPA (Biologi)
Hari/Tanggal	: Selasa, 17 Mei 2016
Tempat	: MTs Darul Falah Pontianak

B. Daftar Pertanyaan

1. Menurut pendapat ibu, apa yang dimaksud dengan penerapan metode?

Jawab:

Penerapan metode itu merupakan pelaksanaan mengajar yang menggunakan tata cara tertentu berdasarkan langkah-langkah yang ada pada metode tersebut.

2. Seperti apa perencanaan ibu dalam pembelajaran penerapan metode *role playing*?

Jawab:

Perencanaan yakni dengan menyiapkan silabus, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu sebelum mengajar, dan mempersiapkan skenario pembelajaran metode *role playing*.

3. Apakah ibu melakukan penerapan metode *role playing* pada materi ekosistem sesuai dengan langkah-langkah yang ada di buku?

Jawab:

Iya, Saya menerapkan metode *role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang ada di buku.

4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang ibu lakukan?

Jawab:

Berjalan lancar dan menyenangkan untuk siswa serta berjalan dengan efektif.

5. Apakah selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang ibu lakukan dapat berjalan efektif pada materi ekosistem?

Jawab:

Iya, cukup efektif. Siswa-siswi dikelas aktif dalam melakukan perannya masing-masing sesuai tugas pemerannya.

6. Apakah siswa merasa kesulitan ketika pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang disajikan oleh ibu pada materi ekosistem?

Jawab:

Tidak

7. Apakah pembelajaran menggunakan metode *role playing* disajikan oleh ibu efektif sehingga materi ekosistem menjadi lebih menarik?

Jawab:

Iya

8. Bagaimana evaluasi pembelajaran metode *role playing* pada materi ekosistem yang ibu lakukan?

Jawab:

Saya memberikan evaluasi kepada siswa dengan tes tertulis (pertanyaan sebanyak 5 soal) setelah pembelajaran pada bab yang di ajarkan sudah selesai. Evaluasi yang saya lakukan untuk mengecek pemahaman siswa pada materi yang sudah saya ajarkan.

9. Apakah hasil evaluasinya lebih meningkat setelah ibu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing?

Jawab:

Iya, hasil evaluasi meningkat 75% ke atas, dan nilai siswa banyak yang diatas KKM.

Guru

(Nurhalimatussadiyah, S.Pd)

NIP.

LAMPIRAN A-2**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : Rizal
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak pernah, tapi kalau pada materi lain pernah

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Iya, saya merasa lebih semangat belajar

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Iya, materinya lebih mudah dipahami karena kami yang berperan aktif dalam pembelajaran

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Materinya mudah dimengerti

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Jelas, dan mudah dipahami

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Tidak kompak dalam kelompok

Siswa

(**Rizal**)

LAMPIRAN A-3**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : Sri Rezeki
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak, kalau pada materi ciri-ciri makhluk hidup pernah

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Cukup semangat

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Iya, lebih mudah mengerti dibandingkan guru menjelaskan dengan cara ceramah

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Kami lebih aktif dan menyenangkan

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Cukup jelas

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Saling melempar jawaban ketika ingin menjawab pertanyaan dari kelompok lain

Siswa

(**Sri Rezeki**)

LAMPIRAN A-4**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : Nandi Sastra Andika
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak pernah

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Iya, sangat semangat

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Iya, mudah dan mengasyikkan

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Mudah memahami materi

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Lumayan jelas

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Waktunya sangat singkat

Siswa

(**Nandi Sastra Andika**)

LAMPIRAN A-5**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : Andre
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak pernah, tapi pada materi lain pernah. Pada materi ciri-ciri makhluk hidup

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Iya, semangat belajar

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Iya, mudah mengerti memahami materi ekosistem

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Mudah memahami materi yang di sampaikan guru

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Alhamdulillah jelas sekali kak

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Waktu yang lumayan singkat dan adanya ketidak kompakn dalam kelompok

Siswa

(**Andre**)

LAMPIRAN A-6**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : M. Maulidi Yusri
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak pernah, tapi kalau pada materi lain pernah

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Iya, lumayan lebih semangat

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Iya, lebih mudah mengerti materi dengan menggunakan metode ini

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Menyenangkan dan kami menjadi aktif semua di dalam kelas kak, apalagi saat guru memberikan kesempatan kepada kami untuk melempar pertanyaan kepada kelompok yang tampil

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Sangat jelas kak

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Kelompok kami yang kurang kompak

Siswa

(**M. Maulidi Yusri**)

LAMPIRAN A-7**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : Putri
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak pernah, pada materi lain pernah. Pada materi ciri-ciri makhluk hidup

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Iya, semangat belajar kak

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Lumayan mudah

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Kelompok kami aktif semua, jadi tidak ada yang saling menyalahkan dan bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Sangat jelas dan paham

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Waktu yang kurang lama

Siswa

(**Putri**)

LAMPIRAN A-8**Hasil Wawancara Siswa Kelas VII MTs****Darul Falah Pontianak**

A. Identitas Siswa

Pewawancara : Meri Andani
Responden : Heru Ardiansyah
Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
Tempat : MTs Darul Falah Pontianak

B. Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Apakah guru anda pernah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran ekosistem?

Jawab:

Tidak pernah, tapi kalau pada materi lain pernah

2. Apakah metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada materi ekosistem membuat anda merasa lebih semangat dalam belajar?

Jawab:

Iya, sangat lebih semangat belajar kak

3. Apakah anda dapat dengan mudah mengerti materi ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Iya, materinya lebih mudah dipahami

4. Apakah manfaat yang anda temukan setelah mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Materi yang dipelajari mudah di ingat dan mudah di pahami

5. Apakah anda merasa jelas atas kesimpulan dari guru tentang materi ekosistem?

Jawab:

Sangat jelas

6. Kendala apa yang anda alami selama mengikuti proses pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *role playing*?

Jawab:

Ada yang malu-malu mau tampil di depan kelas

Siswa

(**Heru Ardiansyah**)

LAMPIRAN B-1

LEMBAR OBSERVASI
UNTUK GURU MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI)

Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Guru Mata Pelajaran : Nurhalimatussadiyah, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

Tempat : Jln. Kom Yos Sudarso

No.	Indikator / Aspek yang dinilai	Kegiatan		
		Ya	Tidak	Keterangan
I.	Pra Pembelajaran			
	1. Menyiapkan ruangan	√		
II.	Pendahuluan			
	1. Memberikan salam kepada siswa	√		
	2. Mengajak siswa berdo'a	√		Berdo'a
	3. Mengecek kehadiran siswa	√		Absen
	4. Mengecek kesehatan dan kesiapan siswa		√	Tidak mengecek
	5. Memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan (Apakah ekosistem itu? Komponen-komponen apa saja yang menyusun ekosistem?)	√		Memberikan apresiasi

	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Tujuan pembelajaran
	7. Menyampaikan cakupan materi secara ringkas		√	Di sesuaikan dengan waktu yang ada
III.	Kegiatan Inti:			
	Pendekatan/Metode Pembelajaran			
	1. Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (Seminggu sebelumnya)	√		Minggu sebelumnya
	2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar	√		Minggu sebelumnya
	3. Membagi siswa menjadi kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4 orang)		√	Pembagian kelompok di sesuaikan dengan jumlah siswa di kelas VII
	4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	√		
	5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	√		Memulai melakonkan skenario
	6. Memerintah masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan	√		

	7. Memberikan lembar kerja kepada siswa untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok	√		
	8. Memerintahkan masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√		
	9. Mengkonfirmasi ulang terkait dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa	√		Memperjelas materi
IV.	Penutup			
	1. Memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	√		
	2. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari sub materi selanjutnya	√		
	3. Mengajak siswa untuk berdo'a sebelum mengakhiri pembelajaran	√		
	4. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	√		

Pontianak, 10 Mei 2016

Observer,

(**M. H. Siregar**)

LAMPIRAN B-2

LEMBAR OBSERVASI
UNTUK GURU MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI)

Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Guru Mata Pelajaran : Nurhalimatussadiyah, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

Tempat : Jln. Kom Yos Sudarso

No.	Indikator / Aspek yang dinilai	Kegiatan		
		Ya	Tidak	Keterangan
I.	Pra Pembelajaran			
	1. Menyiapkan ruangan	√		Ruangan sudah rapi
II.	Pendahuluan			
	1. Memberikan salam kepada siswa	√		Mengucapkan salam
	2. Mengajak siswa berdo'a	√		Berdo'a
	3. Mengecek kehadiran siswa	√		Absen kelas
	4. Mengecek kesehatan dan kesiapan siswa		√	Guru tidak ada menanyakan kabar siswa dan mengecek kesiapan belajarnya
	5. Memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan (Apakah ekosistem itu? Komponen-komponen apa	√		Memberikan apresiasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai

	saja yang menyusun ekosistem?)			
	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Tujuan pembelajaran
	7. Menyampaikan cakupan materi secara ringkas	√		Menyampaikan inti materi
III.	Kegiatan Inti:			
	Pendekatan/Metode Pembelajaran			
	1. Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (Seminggu sebelumnya)	√		Minggu sebelumnya
	2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar	√		Minggu sebelumnya
	3. Membagi siswa menjadi kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4 orang)		√	Pembagian kelompok di sesuaikan dengan jumlah siswa
	4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	√		Menyampaikan
	5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	√		Dilaksanakan
	6. Memerintah masing-masing siswa berada dikelompoknya	√		Sesuai kelompoknya masing-masing

	sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan			
	7. Memberikan lembar kerja kepada siswa untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok	√		
	8. Memerintahkan masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√		Waktunya terlalu singkat
	9. Mengkonfirmasi ulang terkait dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa	√		Penyampaian secara ringkas
IV.	Penutup			
	1. Memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	√		
	2. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari sub materi selanjutnya	√		Materi kependudukan
	3. Mengajak siswa untuk berdo'a sebelum mengakhiri pembelajaran	√		Do'a
	4. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	√		

Pontianak, 10 Mei 2016

Observer,

(Muslimatul Aini)

LAMPIRAN B-3

LEMBAR OBSERVASI
UNTUK GURU MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI)

Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Guru Mata Pelajaran : Nurhalimatussadiyah, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

Tempat : Jln. Kom Yos Sudarso

No.	Indikator / Aspek yang dinilai	Kegiatan		
		Ya	Tidak	Keterangan
I.	Pra Pembelajaran			
	1. Menyiapkan ruangan	√		Menyiapkan
II.	Pendahuluan			
	1. Memberikan salam kepada siswa	√		Mengucapkan salam
	2. Mengajak siswa berdo'a	√		Guru dan siswa berdo'a
	3. Mengecek kehadiran siswa	√		Mengabsen siswa
	4. Mengecek kesehatan dan kesiapan siswa		√	
	5. Memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan (Apakah ekosistem itu? Komponen-komponen apa saja yang menyusun	√		Memotivasi siswa di awal pembelajaran

	ekosistem?)			
	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Tujuan pembelajaran
	7. Menyampaikan cakupan materi secara ringkas		√	
III.	Kegiatan Inti:			
	Pendekatan/Metode Pembelajaran			
	1. Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (Seminggu sebelumnya)	√		Seminggu sebelumnya
	2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar	√		Seminggu sebelumnya
	3. Membagi siswa menjadi kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4 orang)		√	Di sesuaikan dengan jumlah siswa
	4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	√		Di sesuaikan dengan SK dan KD
	5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan	√		Skenario dimulai
	6. Memerintah masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario	√		Siswa berada di kelompoknya

	yang sedang diperagakan			
	7. Memberikan lembar kerja kepada siswa untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok	√		Memberikan lembar penilaian kepada siswa
	8. Memerintahkan masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√		Kesimpulan setiap kelompok
	9. Mengkonfirmasi ulang terkait dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa	√		Memberikan penjelasan kembali
IV.	Penutup			
	1. Memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum	√		Kesimpulan dan evaluasi
	2. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari sub materi selanjutnya	√		
	3. Mengajak siswa untuk berdo'a sebelum mengakhiri pembelajaran	√		Berdo'a bersama
	4. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	√		Mengakhiri pembelajaran

Pontianak, 10 Mei 2016

Observer,

(**Meri Andani**)

LAMPIRAN B-4

LEMBAR OBSERVASI
UNTUK SISWA MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI)

Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Mata Pelajaran : IPA (Biologi)

Kelas : VII

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

No.	Indikator / Aspek yang dinilai	Kegiatan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa mendengarkan instruksi dari guru pada saat guru menyusun skenario yang akan ditampilkan	√		Ada beberapa siswa sibuk sendiri
2	Siswa berkumpul dikelompoknya masing-masing yang sudah ditentukan oleh guru	√		
3	Siswa mempelajari skenario yang guru tunjuk dengan perannya masing-masing	√		Minggu sebelumnya
4	Siswa memulai permainan <i>Role Playing</i>	√		Di mulai dari kelompok 1
5	Keaktifan anggota kelompok mempresentasikan materi ekosistem dengan metode <i>Role</i>	√		Ada yang malu-malu

	<i>Playing</i>			
6	Siswa memperhatikan presentasi dari kelompok lain dengan kondisi tenang dan teratur		√	Terdapat siswa yang berbicara
7	Siswa berdiskusi untuk memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok	√		Berdiskusi bersama teman kelompoknya
8	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√		Menyampaikan kesimpulan setelah selesai presentasi
9	Sharing dan berbagi pengalaman dengan kelompok lain	√		Tanya jawab setelah setiap kelompok presentasi
10	Keseriusan siswa ketika guru menjelaskan dan memberikan kesimpulan materi ekosistem		√	Terdapat siswa yang berbicara dengan teman kelompoknya

Pontianak, 10 Mei 2016

Observer,

(M. H. Siregar)

LAMPIRAN B-5

LEMBAR OBSERVASI
UNTUK SISWA MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI)

Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Mata Pelajaran : IPA (Biologi)

Kelas : VII

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

No.	Indikator / Aspek yang dinilai	Kegiatan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa mendengarkan instruksi dari guru pada saat guru menyusun skenario yang akan ditampilkan	√		Terdapat siswa yang berbicara
2	Siswa berkumpul dikelompoknya masing-masing yang sudah ditentukan oleh guru	√		Sesuai kelompoknya
3	Siswa mempelajari skenario yang guru tunjuk dengan perannya masing-masing		√	1 minggu sebelumnya
4	Siswa memulai permainan <i>Role Playing</i>	√		Di mulai dari kelompok 1
5	Keaktifan anggota kelompok mempresentasikan materi ekosistem dengan metode <i>Role</i>	√		Tidak semua aktif

	<i>Playing</i>			
6	Siswa memperhatikan presentasi dari kelompok lain dengan kondisi tenang dan teratur		√	Suasana kelas kurang tenang
7	Siswa berdiskusi untuk memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok	√		Berdiskusi dengan teman kelompoknya
8	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√		Setelah presentasi
9	Sharing dan berbagi pengalaman dengan kelompok lain	√		Melempar pertanyaan kepada kelompok yang selesai presentasi
10	Keseriusan siswa ketika guru menjelaskan dan memberikan kesimpulan materi ekosistem		√	Tidak semua siswa serius

Pontianak, 10 Mei 2016

Observer,

(Muslimatul Aini)

LAMPIRAN B-6

LEMBAR OBSERVASI
UNTUK SISWA MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI)

Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Mata Pelajaran : IPA (Biologi)

Kelas : VII

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Mei 2016

No.	Indikator / Aspek yang dinilai	Kegiatan		
		Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa mendengarkan instruksi dari guru pada saat guru menyusun skenario yang akan ditampilkan	√		
2	Siswa berkumpul dikelompoknya masing-masing yang sudah ditentukan oleh guru	√		
3	Siswa mempelajari skenario yang guru tunjuk dengan perannya masing-masing	√		1 Minggu sebelumnya
4	Siswa memulai permainan <i>Role Playing</i>	√		Di mulai dari kelompok 1
5	Keaktifan anggota kelompok mempresentasikan materi ekosistem dengan metode <i>Role</i>		√	Tidak semua aktif

	<i>Playing</i>			
6	Siswa memperhatikan presentasi dari kelompok lain dengan kondisi tenang dan teratur		√	Tidak semua fokus memperhatikan
7	Siswa berdiskusi untuk memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok	√		
8	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	√		Setelah presentasi dari masing-masing kelompoknya
9	Sharing dan berbagi pengalaman dengan kelompok lain	√		
10	Keseriusan siswa ketika guru menjelaskan dan memberikan kesimpulan materi ekosistem		√	Tidak semua serius, masih terdapat siswa yang berbicara dengan temannya

Pontianak, 10 Mei 2016

Observer,

(**Meri Andani**)

LAMPIRAN C-1

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/Semester : VII / 2

Standar Kompetensi : 7. Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Menentukan ekosistem dan saling hubungan antar komponen ekosistem	Ekosistem	- Melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitar sebagai satuan ekosistem	- Mengidentifikasi satuan-satuan dalam ekosistem dan menyatakan matahari merupakan sumber energi	Observasi	Lembar observasi	Gambarkan dalam bentuk diagram rantai makanan dan jaring-jaring kehidupan berdasarkan hasil pengamatan suatu ekosistem yang	2 x 35	Buku siswa, Buku paket IPA terpadu, Lingkungan, dan

		<ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi dari nara sumber/melihat tayangan video tentang komponen suatu satuan ekosistem yang spesifik (ekosistem sawah dan ekosistem danau) - Membuat beberapa model diagram rantai 	<p>utama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambarkan dalam bentuk diagram rantai makanan dan jaring-jaring kehidupan berdasar hasil pengamatan suatu ekosistem 	Tugas	Tugas proyek	kamu amati!		LKS
--	--	---	--	-------	--------------	-------------	--	-----

		makanan dan jaring-jaring makanan						
<p>- Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin (<i>Discipline</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)</p>								
7.2 Mengidentifikasi pentingnya keanekaragaman mahluk hidup dalam pelestarian ekosistem	Keanekaragaman mahluk hidup dalam pelestarian ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi melalui studi pustaka untuk merumuskan pentingnya membudidayakan tumbuhan dan hewan langka - Mengumpulkan tulisan- 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendefinisikan mahluk hidup yang tergolong langka - Menyebutkan contoh mahluk hidup yang tergolong mahluk hidup langka di suatu lokasi 	<p>Tes tulis</p> <p>Tes lisan</p>	<p>Isian</p> <p>Daftar pertanyaan</p>	<p>Mahluk hidup dinyatakan tergolong langka apabila...</p> <p>Sebutkan 2 contoh hewan langka di pulau jawa!</p>	2 x 35	Buku siswa, Buku paket IPA terpadu, dan LKS

		<p>tulisan yang terkait dengan jenis, bentuk, dan manfaat tumbuhan, hewan langka yang dilindungi</p>	<p>- Mengemukakan pentingnya membudidayakan tumbuhan dan hewan langka</p>	<p>Tes tulis</p>	<p>PG</p>	<p>Salah satu alasan pentingnya membudidayakan tumbuhan dan hewan langka supaya...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Terjaminnya ketersediaan plasma nutfah b. Jumlah tumbuhan dan hewan tidak berkurang c. Menambah keindahan alam d. Memutus kelangsungan daur hara 		
--	--	--	---	------------------	-----------	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat tulisan untuk mengenal jenis, bentuk, dan manfaat tumbuhan, hewan langka yang dilindungi 	Penugasan	Tugas rumah	<p>yang ada di alam</p> <p>Buatlah karangan untuk mengenalkan jenis, bentuk, dan manfaat tumbuhan/hewan langka yang dilindungi</p>		
<ul style="list-style-type: none"> - Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin (<i>Discipline</i>) Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) 								

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Nurmawan, S.Ag)

NIP/NIK :

Pontianak, 2016
Guru Mapel

(Nurhalimatussadiyah, S.Pd)

NIP/NIK :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

I. IDENTITAS

- Nama Sekolah : MTs Darul Falah Pontianak
- Mata Pelajaran : IPA (Biologi)
- Materi Pokok : Ekosistem
- Kelas/Semester : VII / 2
- Tahun Pelajaran : 2015/2016
- Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2 x Pertemuan)
- Standar Kopetensi : 7. Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem
- Kompetensi Dasar : 7.1 Menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem
7.2 Mengidentifikasi pentingnya keanekaragaman mahluk hidup dalam pelestarian ekosistem
- Indikator :
1. Mengidentifikasi satuan-satuan mahluk hidup penyusun ekosistem
 2. Menjelaskan perbedaan komponen-komponen ekosistem
 3. Menggambarkan ekosistem dalam bentuk diagram rantai makanan dan jaring-jaring makanan
 4. Mendefinisikan mahluk hidup yang tergolong langka
 5. Menyebutkan contoh jenis tumbuhan dan hewan yang tergolong langka di suatu lokasi

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi satuan-satuan makhluk hidup penyusun ekosistem.
2. Siswa dapat menjelaskan perbedaan komponen-komponen ekosistem.
3. Siswa dapat menggambarkan hubungan makhluk hidup dalam bentuk rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
4. Siswa dapat mendefinisikan makhluk hidup yang tergolong langka.
5. Siswa dapat menyebutkan contoh jenis tumbuhan dan hewan yang tergolong langka di suatu lokasi

III. MATERI POKOK

EKOSISTEM

A. Penyusun Ekosistem, Peran, dan Interaksinya

Ekosistem adalah hubungan saling memengaruhi antara makhluk hidup dengan makhluk tidak hidup. Ekosistem dibentuk oleh satuan-satuan makhluk hidup (biotik) dan makhluk tidak hidup (abiotik).

1. Satuan-Satuan Makhluk Hidup Penyusun Ekosistem

Di dalam suatu ekosistem juga terdapat satuan-satuan makhluk hidup yang meliputi individu, populasi, dan komunitas.

a). Individu

Istilah individu berasal dari bahasa Latin, yaitu *in* yang berarti tidak dan *dividuus* yang berarti dapat dibagi. Jadi, individu adalah makhluk hidup yang berdiri sendiri. Individu juga dapat disebut satuan makhluk hidup tunggal.

b). Populasi

Istilah populasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *populus* yang berarti semua orang yang bertempat tinggal di suatu tempat. Dalam ekosistem, populasi berarti kelompok makhluk hidup sejenis yang menempati daerah tertentu pada waktu tertentu.

c). Komunitas

Populasi dari berbagai makhluk hidup di suatu wilayah saling berinteraksi membentuk suatu komunitas. Istilah komunitas diambil

dari ahasa latin *commune* yang berarti umum atau biasa. Individu-individu dalam komunitas saling berinteraksi. interaksi antarindividu dalam komunitas dapat berupa kompetisi, simbiosis, kanibalisme, kerja sama, dan predasi. Di suatu komunitas biasanya terdapat kecenderungan adanya dominasi oleh salah satu populasi. Populasi dominan inilah yang menentukan sifat suatu komunitas.

2. Komponen-Komponen Ekosistem

Dalam ekosistem terdapat komponen yang hidup (biotik) dan komponen tidak hidup (abiotik).

a). Komponen Biotik

Komponen biotik terdiri atas semua makhluk hidup. Manusia, hewan, dan tumbuhan termasuk komponen biotik yang terdapat dalam suatu ekosistem. Komponen biotik dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu produsen, konsumen, dan dekomposer.

1) Produsen

Semua produsen dapat menghasilkan makanannya sendiri sehingga disebut organisme *autotrof*. Mereka mampu membentuk zat-zat organik dari zat anorganik sederhana. Pembentukan makanan (karbohidrat) ini dapat melalui proses fotosintesis dengan bantuan energi cahaya dan klorofil atau zat hijau daun. Pembentukan makanan juga dapat dilakukan dengan proses kemosintesis. Kemosintesis adalah pembentukan bahan organik (karbohidrat) dengan bantuan energi dari reaksi kimia.

2) Konsumen

Semua konsumen tidak dapat membuat makanan sendiri di dalam tubuhnya sehingga disebut heterotrof. Mereka mendapatkan zat organik yang telah dibentuk oleh produsen atau dari konsumen lain yang menjadi mangsanya. Berdasarkan jenis makanannya, konsumen dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Pemakan tumbuhan (herbivora).
- 2) Pemakan daging (karnivora).

3) Pemakan tumbuhan dan daging (omnivora).

3) Pengurai (Dekomposer)

Dekomposer berperan sebagai pengurai yang menguraikan zat-zat organik (dari organisme yang telah mati) menjadi zat-zat anorganik penyusunnya. Zat-zat inilah yang sangat diperlukan oleh tumbuhan. Makhluk hidup yang termasuk pengurai yaitu jamur dan bakteri.

b). Komponen Abiotik

Beberapa komponen abiotik yang menyusun suatu ekosistem sebagai berikut.

1) Tanah

Sifat-sifat fisik tanah yang berperan dalam ekosistem meliputi susunan dan kemampuan menahan air. Sifat-sifat kimia tanah juga berperan dalam ekosistem, yaitu keasaman dan kandungan unsur hara. Sifat fisik dan kimia tanah dapat memengaruhi kehidupan makhluk hidup.

2) Air

Hal-hal penting pada air yang memengaruhi kehidupan makhluk hidup yaitu suhu air, kadar mineral air, salinitas, arus air, penguapan, dan kedalaman air.

3) Udara

Udara merupakan lingkungan abiotik yang berupa gas. Gas membentuk atmosfer yang melingkupi makhluk hidup. Oksigen, karbon dioksida, dan nitrogen merupakan gas yang paling penting bagi kehidupan makhluk hidup.

4) Cahaya Matahar

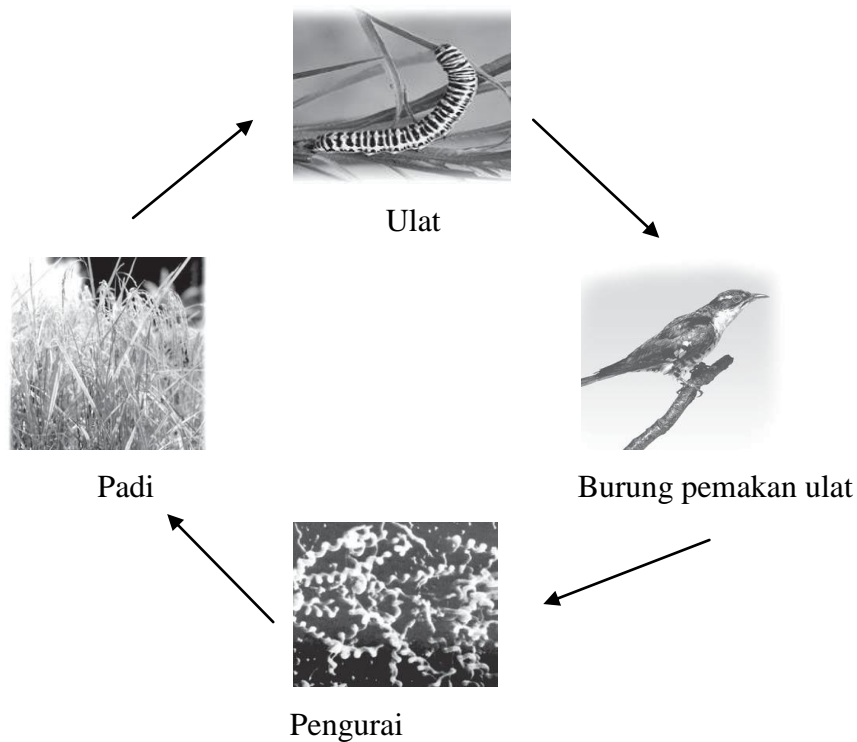
Cahaya matahari merupakan sumber energi utama bagi kehidupan di bumi.

5) Suhu atau Temperatur

Setiap makhluk hidup memerlukan suhu optimum untuk kegiatan metabolisme dan perkembangbiakannya.

3. Saling Ketergantungan Antara Produsen, Konsumen, dan Pengurai

Dalam suatu ekosistem, antara produsen, konsumen, dan pengurai terjadi saling ketergantungan. Hubungan saling ketergantungan terlihat dari peristiwa makan dimakan.



Gambar: Rantai Makana

Rantai makanan adalah perpindahan materi dan energi dari makhluk hidup satu ke makhluk hidup lain melalui proses makan dimakan dengan urutan tertentu. Kumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut jaring-jaring makanan.

Urutan makan dimakan dapat digambarkan dengan piramida makanan. Dalam piramida makanan, produsen dan konsumen menduduki tingkat-tingkat tertentu. Tingkatan-tingkatan tersebut dinamakan tingkat tropik. Produsen menempati tingkat tropik I, konsumen I menempati tingkat tropik 2, konsumen II menempati tingkat tropik 3, dan seterusnya.

B. Pentingnya Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem

Ekosistem yang sehat pada dasarnya bersifat stabil. Maksudnya ekosistem tersebut mendukung kehidupan berbagai jenis tumbuhan (produsen), herbivora, dan karnivora, sehingga terdapat banyak lintasan daur materi dan energi. Apabila satu jenis tumbuhan (produsen) dalam ekosistem tersebut hilang, masih ada tumbuhan lain yang dapat menggantikan peran tumbuhan yang hilang tersebut. Apabila terdapat satu jenis herbivora punah, masih ada herbivora lain yang memakan tumbuhan. Begitu pula, jika satu jenis karnivora itu punah, masih ada karnivora lain untuk meneruskan daur materi dan energi dalam ekosistem itu.

Sebaliknya, ekosistem yang hanya dihuni beberapa jenis makhluk hidup bersifat kurang stabil. Apabila satu atau dua jenis makhluk hidup punah, maka tidak akan terjadi lintasan alternatif untuk aliran materi dan energi. Jika aliran energi dan materi berhenti, akan terjadi kepunahan makhluk hidup. Pada ekosistem yang hanya dihuni oleh beberapa jenis makhluk hidup, apabila terjadi perubahan lingkungan secara drastis, maka seluruh makhluk hidup tidak akan mampu bertahan hidup.

Dari dua sifat ekosistem tersebut, terlihat jelas pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Keanekaragaman makhluk hidup ini untuk mempertahankan kelestarian ekosistem. Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan jenis-jenis hewan dan tumbuhan. Kekayaan ini tidak ternilai harganya. Jenis hewan dan tumbuh-tumbuhan terus berkembang biak. Hal ini menyebabkan tumbuhan dan hewan dapat dijadikan sebagai sumber daya alam yang potensial.

Berbagai jenis hewan dan tumbuhan di atas dapat kita manfaatkan untuk memenuhi kebutuhan. Bagian-bagian tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan, obat-obatan, hiasan, dan bahan bangunan. Hewan pun dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan, dimanfaatkan tenaganya, dan diambil bagian tubuhnya sebagai bahan obat.

Begitu banyak manfaat yang dapat kita ambil dari kekayaan hewan dan tumbuhan. Akan tetapi, karena pemanfaatan yang kurang bijaksana dapat menyebabkan berkurangnya keanekaragaman makhluk hidup. Bahkan beberapa jenis hewan dan tumbuhan sudah mulai langka. Makhluk hidup dapat digolongkan langka apabila makhluk hidup tersebut jumlahnya tinggal sedikit dan sangat sulit ditemui. Beberapa jenis hewan dan tumbuhan langka dapat kamu lihat dalam tabel berikut.

Tabel Beberapa Jenis Tumbuhan dan Hewan Langka di Indonesia

No.	Nama	Penyebaran	Keterangan
1.	Patma raksasa (<i>Rafflesia arnoldi</i>)	Sumatra Barat, Bengkulu, Lampung, dan Kalimantan Barat	Bunga terbesar di dunia
2.	Gaharu (<i>Aquilaria malaccensis</i>)	Sumatra, Kalimantan, Maluku, dan Nusa Tenggara	Digunakan sebagai bahan wewangian yang mahal
3.	Eboni (<i>Diosyros celebica</i>)	Sulawesi	Digunakan sebagai bahan bangunan dan peralatan rumah tangga
4.	Anggrek bulan jawa (<i>Palaenopsis javanica</i>)	Jawa Barat	Digunakan sebagai tanaman hias
5.	Babirusa (<i>Babyrousa babyrussa</i>)	Sulawesi	Memiliki gigi taring yang panjang dan menonjol keluar
6.	Orang utan (<i>Pongo pygmaeus</i>)	Sumatra dan Kalimantan	Merupakan jenis kera yang

			rambutnya berwarna merah
7.	Badak bercula satu (<i>Rhinoceros sundaicus</i>)	Ujung Kulon (Banten)	Hanya memiliki satu cula
8.	Tarsius (<i>Tarsius spectrum</i>)	Hutan hujan tropis Indonesia	Merupakan bangsa primata yang terkecil.

Itulah beberapa jenis hewan dan tumbuhan langka di Indonesia. Kelangkaan hewan dan tumbuhan tersebut secara garis besar disebabkan oleh bencana alam dan perbuatan manusia. Pemanfaatan tumbuhan dan hewan secara berlebihan dalam waktu singkat dapat menyebabkan jenis-jenis tersebut tidak mampu berkembang biak untuk menggantikan yang telah mati. Hal ini menyebabkan penurunan jumlah spesies secara drastis. Bila makhluk hidup sudah punah, kita tidak dapat lagi memperoleh keuntungan. Agar keanekaragaman makhluk hidup dapat terus lestari dan mampu memberi manfaat yang sebesar-besarnya kepada manusia, pemanfaatannya harus secara bijaksana.

Beberapa usaha penyelamatan dan pelestarian keanekaragaman makhluk hidup sebagai berikut:

1. Sistem tebang pilih dengan cara memilih tanaman yang bila ditebang tidak sangat berpengaruh terhadap ekosistem.
2. Peremajaan tanaman dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan hasil dengan mempersiapkan tanaman pengganti.
3. Penangkapan musiman yang dilakukan pada saat populasi hewan paling banyak dan tidak pada saat kondisi yang dapat mengakibatkan kepunahan. Contohnya tidak berburu pada saat musim berkembang biak.

4. Pembuatan cagar alam dan tempat perlindungan bagi tumbuhan dan hewan langka seperti suaka margasatwa dan taman nasional. Tempat-tempat tersebut melindungi flora atau fauna yang sudah terancam punah
5. Pembuatan dan perbaikan pengaturan spesimen tumbuhan dan hewan guna mempermudah sistem informasi keanekaragaman makhluk hidup.
6. Membudidayakan tumbuhan dan hewan langka. Misalnya membudidayakan tumbuhan langka melalui kultur jaringan serta penangkaran hewan langka.

Itulah beberapa contoh upaya pelestarian terhadap keanekaragaman makhluk hidup.

IV. METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Saintifik

Strategi Pembelajaran : Kooperatif

Metode : *Role Playing* (Bermain Peran)

V. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
a. Kegiatan awal (Pendahuluan)	a. Guru memberikan salam kepada siswa b. Guru mengajak siswa berdo'a c. Guru mengecek kehadiran siswa d. Guru mengecek kesehatan dan kesiapan siswa e. Guru memberikan motivasi dengan memberikan pertanyaan (Air terbentang luas di sebuah danau, beberapa makhluk hidup dan makhluk	a. Siswa menjawab dengan antusias b. Siswa berdo'a dengan kehidmat c. Siswa memberitahukan teman yang tidak dapat hadir d. Siswa menjawab pertanyaan guru	5 Menit

	<p>tidak hidup ada di danau tersebut, semuanya membentuk satu kesatuan yang disebut ekosistem. Apakah ekosistem itu? Komponen-komponen apa saja yang menyusun ekosistem?)</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>g. Guru menyampaikan cakupan materi secara ringkas</p>	<p>serta mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan</p> <p>e. Siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan</p> <p>f. Siswa menyimak dengan seksama</p> <p>g. Siswa mendengarkan dengan antusias</p>	
<p>b.Kegiatan Inti</p> <p>1. Eksplorasi</p>	<p>a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (Seminggu sebelumnya).</p> <p>b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.</p> <p>c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 4 orang.</p>	<p>a. Siswa mendengarkan arahan dari guru.</p> <p>b. Siswa dengan semangat mempelajari skenario yang guru tunjuk dengan peran masing-masing.</p> <p>c. Siswa segera berkelompok masing-masing beranggotakan 4 orang dalam satu kelompok.</p>	<p>10 Menit</p>

2. Elaborasi	<p>a. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</p> <p>b. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</p> <p>c. Guru memerintah masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</p> <p>d. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.</p> <p>e. Guru memerintah masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</p>	<p>a. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.</p> <p>b. Siswa maju kedepan kelas dengan tertib berkumpul dalam anggota kelompok masing-masing dan melakonkan skenario.</p> <p>c. Siswa menyimak dan mengamati skenario yang diperagakan kelompok lain dengan antusias.</p> <p>d. Masing-masing siswa memberikan penilaian pada kelompok yang memainkan perannya didepan kelas dan kelompok dengan peran terbaik</p>	40 Menit
--------------	--	--	-------------

		<p>memberikan penghargaan dengan tepuk tangan dari teman-teman kelompok lain dan guru.</p> <p>e. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan sesuai dengan tugasnya.</p>	
3. Konfirmasi	a. Guru mengkonfirmasi ulang terkait dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa.	a. Siswa mendengarkan konfirmasi dari guru.	5 Menit
a. Penutup	<p>a. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.</p> <p>b. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari sub materi di buku paket tentang keanekaragaman mahluk hidup dalam pelestarian ekosistem untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>c. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum</p>	<p>a. Siswa secara antusias menyimpulkan bersama-sama dengan guru tentang materi yang telah dibahas.</p> <p>b. Siswa mencatat tugas yang diberikan guru dalam buku tugas.</p>	10 Menit

	<p>mengakhiri pelajaran.</p> <p>d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	<p>c. Siswa berdoa bersama setelah menerima materi.</p> <p>d. Siswa menjawab salam dengan antusias.</p>	
--	---	---	--

2. Pertemuan Kedua (2 x 35 menit)

	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>b. Kegiatan awal (Pendahuluan)</p>	<p>a. Guru memberikan salam kepada siswa</p> <p>b. Guru mengajak siswa berdoa'a</p> <p>c. Guru mengecek kehadiran siswa</p> <p>d. Guru mengecek kesehatan dan kesiapan siswa</p> <p>e. Guru memberikan motivasi dengan memberikan pertanyaan</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>g. Guru menyampaikan cakupan materi secara ringkas</p>	<p>a. Siswa menjawab dengan antusias</p> <p>b. Siswa berdoa'a dengan kehidmat</p> <p>c. Siswa memberitahukan teman yang tidak dapat hadir</p> <p>d. Siswa menjawab pertanyaan guru serta mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan</p>	<p>5 Menit</p>

		<p>e. Siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan</p> <p>f. Siswa menyimak dengan seksama</p> <p>g. Siswa mendengarkan dengan antusias</p>	
<p>b.Kegiatan Inti</p> <p>1. Eksplorasi</p>	<p>a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan (seminggu sebelumnya).</p> <p>b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.</p> <p>c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 4 orang.</p>	<p>a. Siswa mendengarkan arahan dari guru.</p> <p>b. Siswa dengan semangat mempelajari skenario yang guru tunjuk dengan peran masing-masing.</p> <p>c. Siswa segera berkelompok masing-masing beranggotakan 4 orang dalam satu kelompok.</p>	<p>10 Menit</p>
<p>2. Elaborasi</p>	<p>a. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</p>	<p>a. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.</p>	<p>40 Menit</p>

	<p>b. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</p> <p>c. Guru memerintahkan masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</p> <p>d. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.</p> <p>e. Guru memerintah masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</p>	<p>b. Siswa maju kedepan kelas dengan tertib berkumpul dalam anggota kelompok masing-masing dan melakonkan skenario.</p> <p>c. Siswa menyimak dan mengamati skenario yang diperagakan kelompok lain dengan antusias.</p> <p>d. Masing-masing siswa memberikan penilaian pada kelompok yang memainkan perannya didepan kelas dan kelompok dengan peran terbaik memberikan penghargaan dengan tepuk tangan dari</p>	
--	---	---	--

		teman-teman kelompok lain dan guru. e. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan sesuai dengan tugasnya.	
3. Konfirmasi	a. Guru mengkonfirmasi ulang terkait dengan apa yang sudah dipelajari oleh siswa.	a. Siswa mendengarkan konfirmasi dari guru.	5 Menit
b. Penutup	a. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum. b. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. c. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum mengakhiri pelajaran. d. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	a. Siswa secara antusias menyimpulkan bersama-sama dengan guru tentang materi yang telah dibahas. b. Siswa mencatat tugas yang diberikan guru dalam buku tugas. c. Siswa berdoa bersama setelah menerima materi.	10 Menit

		d. Siswa menjawab salam dengan antusias.	
--	--	--	--

VI. SUMBER BELAJAR

- Buku Paket IPA Terpadu kelas VII SMP/MTs

VII. PENILAIAN

- Pemeranan skenario (Bermain Peran)
- Evaluasi

Instrumen penilaian Evaluasi

No	Butir Pertanyaan
1	Sebutkan satuan-satuan makhluk hidup penyusun ekosistem dan komponen-komponen ekosistem!
2	Apa perbedaan antara rantai makanan dengan jaring-jaring makanan?

Keterangan :

Tiap nomor diberi nilai 50 maka

Nilai pengetahuan = jumlah nilai yang diperoleh

Kunci jawaban :

1. Satuan-satuan makhluk hidup penyusun ekosistem yaitu individu, populasi, dan komunitas. Sedangkan komponen-komponen ekosistem ialah komponen biotik dan komponen abiotik.
2. Rantai makanan adalah perpindahan materi dan energi dari makhluk hidup satu ke makhluk hidup lain melalui proses makan dimakan dengan urutan tertentu. Sedangkan jaring-jaring makanan adalah kumpulan rantai makanan yang saling berhubungan.

Format Penilaian

Skor Maksimal : $2 \times 50 = 100$

Nilai : $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Megentahui,
Kepala Sekolah

Nurmawan, S.Ag

(NIP.)

Pontianak, 2016
Guru Mapel IPA

Nurhalimatusadiah, S.Pd

(NIP.)

LAMPIRAN GAMBAR



Gambar guru membuka pembelajaran



Gambar siswa presentasi dengan perannya masing-masing



Gambar saat presentasi



Gambar presentasi pertemuan ke 2



Gambar suasana kerja kelompok



Gambar kerja kelompok



Gambar wawancara siswa



Gambar wawancara siswa



Gambar wawancara siswa



Gambar observer

LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DARUL FALAH
MADRASAH TSANAWIYAH DARUL FALAH
"TERAKREDITASI B"

Alamat: JL.Komyos Sudarso Gg.Kasturi Kecamatan Pontianak Barat

NSM : 121261710010

NPSN : 30112472

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : Wn/MTs-DF/61/D/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurmawan,S.Ag
NIP : 19650101 198703 2 009
Jabatan : Kepala MTs.Darul Falah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Meri Andani
NIM : 101630608

Nama Mahasiswi tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dengan judul " PENERAPAN METODE *ROLE PLAYNG* PADA MATERI EKOSISTEM KELAS VII DI MTs DARUL FALAH PONTIANAK" .

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar benarnya untuk diketahui sebagaimana mestinya.

Pontianak, 17 - 5 - 2016

Kepala Madrasah


Nurmawan, S. Ag
NIP.19650101 198703 2 009



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Jend. Ahmad Yani No.111 Pontianak Kalimantan Barat
Telp./Fax. (0561) 764571

www.unmuhpnk.ac.id

www.unmuhpnk.ac.id

Nomor : 346 /II.3.AU.16/F/2016
Lamp : -
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala MTs. Darul Falah Pontianak
di -
Sekolah

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita senantiasa berada dalam limpahan rahmat dan hidayah dari Allah SWT. Amin.

Dalam rangka Penelitiannya yang akan dilakukan di MTs. Darul Falah Pontianak, untuk itu kami mohon kesediaan Bapak / Ibu Kepala MTs. Darul Falah Pontianak, untuk memberikan izin Penelitian Skripsinya, kepada mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Pontianak yang namanya tercantum dibawah ini :

Nama : **Meri Andani**
NPM : **101630608**
Judul Penelitian : **Penerapan Metode Role Playing pada Materi Ekosistem Kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pontianak, 25 April 2016

Dekan,

Dr. Mawardi, M.M.
NIK. 001141020361008

Tembusan Yth.

1. Rektor Univ. Muhammadiyah Pontianak
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
Jalan Ahmad Yani No 111 Pontianak Telp. 0561-764571

Nomor : 73 / II.3.AU.16/ A /2016
Lampiran : -
Perihal : Undangan Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth.

1. Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd (Penguji I)
2. Ari Sunandar, M.Si (Penguji II)
3. Hanum Mukti Rahayu, M.Sc (Pembimbing I)
4. Heriansyah, M.Pd (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita senantiasa berada dalam limpahan rahmat dan hidayah dari Allah SWT. Amin.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami sangat mengharapkan kehadiran dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk menguji Proposal Skripsi atas nama Mahasiswa:

Nama : Meri Andani
NPM : 101630608
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Skripsi : "Penerapan Metode Role Playing pada Materi Ekosistem Kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak".

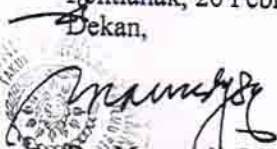
Proposal Skripsi akan diselenggarakan pada:

Hari / Tanggal : Kamis, 04 Februari 2016
Waktu : 10.00 WIB
Tempat : Ruang Microteaching Lantai 2

Demikian undangan ini disampaikan, atas perhatian dan kesediaannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Pontianak, 26 Februari 2016
Dekan,


Dr. Mawardi, MM
NIK. 001141020361008