

PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP LAYANAN INFORMASI HIV/AIDS DAN NARKOBA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA SMP

Daryanto

SMP Negeri 2 Purworejo

Email: info@smpn2purworejo.sch.id

Abstrak

Pencegahan terhadap kasus HIV/AIDS dan narkoba di kalangan siswa SMP menjadi permasalahan penting. Siswa perlu memahami tentang HIV/AIDS, cara penyebaran dan pencegahannya. Pada kasus narkoba siswa perlu memahami jenis narkoba, akibat serta bagaimana cara mencari korban dan menolaknya. Berawal dari permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan kompetensi siswa terhadap layanan informasi HIV/AIDS dan Narkoba melalui metode *role playing*. Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP semester I dengan menggunakan metode *role playing*. Setiap siklus dilaksanakan melalui perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dengan menggunakan angket dan observasi dilakukan untuk mengetahui minat siswa terhadap layanan bimbingan. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui kompetensi siswa setelah mengikuti proses layanan. Hasil penelitian menunjukkan 1) Penggunaan metode *role playing* dalam layanan informasi mampu peningkatan minat siswa terhadap materi HIV/AIDS dan Narkoba; 2) Penggunaan metode *role playing* dalam layanan informasi dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam materi HIV/AIDS dan Narkoba

Kata kunci : Kompetensi HIV/AIDS dan Narkoba, layanan informasi, role playing

PENDAHULUAN

Pencegahan terhadap kasus HIV/AIDS dan narkoba di kalangan siswa SMP menjadi permasalahan penting. Hal ini mengingat siswa SMP secara psikologis merupakan remaja peralihan yang masih labil. Pengaruh-pengaruh buruk terhadap siswa di usia ini sangatlah mudah masuk, mengingat mereka berada pada masa mencari jati diri. Lebih lanjut, maraknya kasus HIV/AIDS dikalangan siswa SMP menjadi hal yang membuat miris dan perlu perhatian serius. Data yang disampaikan Taufik Kurniawan melauai Tribun Jawa

Tengah menyebutkan bahwa terdapat 2.012 kasus siwa SMP di Kabupaten Semarang terindikasi HIV/AIDS (Gustaman, 2017). Sedangkan di wilayah Kabupaten Kebumen Siti Nuriatun Fauziah kasus HIV/AIDS mencapai 141 (Azis, 2012).

Merujuk pada kasus tersebut, layanan bimbingan dan konseling di SMP memiliki peran sangatlah penting. Melalui layanan bimbingan dan konseling pemahaman terhadap HIV/AIDS dikalangan siswa SMP perlu dilakukan. Siswa perlu memahami tentang HIV/AIDS, cara-cara penyebaran serta pencegahannya. Sehingga penyebaran HIV/AIDS mampu ditekan edini mungkin.

Salah satu program yang dilakukan dalam bimbingan dan konseling adalah layanan informasi. Layanan informasi yaitu layanan yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi diri, social, belajar, karier atau jabatan, dan pendidikan lanjutan. Layanan Informasi diberikan secara klasikal dengan tujuan pencegahan dan perkembangan siswa menuju pencapaian perkembangan siswa yang optimal. Tugas dan tanggungjawab utama dari guru pembimbing adalah menciptakan pelayanan bimbingan yang efektif, efisien, kreatif, dinamis, dan menyenangkan.

Pada layanan informasi HIV/AIDS dan narkoba yang telah dilakukan selama ini, minat siswa terhadap layanan ini sangat rendah, dan proes bimbingan masih berpusat pada guru. Siswa terkesan tidak tertarik, dan cenderung melakukan aktivitas lain pada saat materi disampaikan. Hasilnya, pemahaman terhadap HIV/AIDS dan narkoba juga rendah. Untuk itu perlu diupayakan cara agar minat dan pemahaman siswa menjadi meningkat.

Sebagaimana pembelajaran pada umumnya, layanan informasi tentang HIV/AIDS dan narkoba akan mencapai hasil maksimal jika pembelajaran yang dilakukan mampu menarik minat siswa. Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Hurlock 1993; Sujipto 2001; Hasan Alwi, 2002). Dengan munculnya minat pada diri siswa akan terbentuk keterlibatan dalam pembelajaran. Sehingga akan bermuara pada pemahaman terhadap apa yang dipelajari.

Salah satu metode pembelajaran yang mampu menghadirkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah metode *role playing*. *Role play* adalah sejenis permainan gerak yang memuat tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill

Hadfield,1986). Selain itu, *role play* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang (Basri Samsu,2000).

Pada implemetainya, metode *role playing* dapat dilakukan dengan menggunakan drama. Siswa diminta memerankan tokoh-tokoh yang ada di suatu drama dengan tema yang telah ditentukan. Melalui cara ini siswa akan melakukan dan menghayati apa yang diperankan sehingga tanpa disadari akan tercipta keterlibatan dalam pembelajaran. Penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan kedisiplinan siswa (Mardiningsih, 2003) bahkan lebih dari itu penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar dan membuat suasana kelas menjadi kondusif, siswa menjadi tertarik, aktif dan tidak ada kejenuhan (Sutarno, 2006).

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus yang berlangsung selama tiga bulan. Masing-masing siklus dilaksanakan dengan langkah –langkah *planning*, *action*, *observation* dan *reflection* (Suharsimi, 2002). Subyek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan tes. Data-data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan analisis deskriptif yaitu, membandingkan antar siklus maupun dengan indikator kinerja. Siklus akan dihentikan ketika minat siswa mencapai 75% dan penguasaan siswa melalui tes tertulis mencapai 85.%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti mencari informasi lewat rekaman data permasalahan dalam catatan guru pembimbing. Hasil pengamatan awal diketahui bahwa kelas VIID merupakan kelas yang pasif dalam mengikuti layanan informasi bimbingan klasikal, bahkan ada beberapa anak yang mengantuk saat berlangsungnya kegiatan. Pada saat melakukan diskusi, 75% siswa tidak aktif baik bertanya maupun mengeluarkan pendapat.

Melihat kondisi tersebut, untuk mengaktifkan siswa peneliti menerapkan metode *role playing* dengan menyiapkan 4 tema drama yang akan dimainkan oleh siswa. Siklus I, selama dua pertemuan guru memilah siswa menjadi empat kelompok dan selanjutnya meminta masing-masing kelompok untuk membuat naskah drama sesuai dengan tema yang ditetapkan. Pada pertemuan berikutnya, masing-masing kelompok memainkan naskah drama yang dibuat di depan kelas secara bergantian, sedang kelompok lain sebagai pengamat.

Setelah selesai pementasan, siswa diminta membuat ringkasan dan menuliskan pesan yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya guru memberikan angket dan tes kepada siswa perihal kelebihan dan kekurangan metode *role playing* dalam memberikan layanan informasi HIV/AIDS dan Narkoba.

Hasil monitoring aktivitas kelas menunjukkan bahwa pemafaatan metode *role playing* belum mampu dimanfaatkan secara maksimal. Guru belum mampu mengarahkan perhatian siswa pada cerita drama yang dimainkan. Walaupun beberapa siswa merasa senang dengan situasi belajar yang baru yaitu memainkan sebuah drama yang dibuat sendiri, namun seperti tersaji pada Tabel 1, minat siswa terhadap layanan informasi HIV/AIDS masih rendah (35,94 %). Siswa cenderung sibuk sendiri dan asyik menghafal peran yang akan dimainkan.

Tabel 1. Minat Siswa dalam layanan informasi HIV/AIDS dan Narkoba

No	Aspek Minat yang Diamati	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Siswa yang membuat naskah drama bersama kelompoknya	8	25,00	16	50,00	29	90,62
2	Naskah sesuai dengan tema yang telah ditentukan	12	37,50	18	56,25	30	93,75
3	Siswa serius mengikuti jalannya cerita drama	10	31,25	24	75,00	28	87,50
4	Siswa dapat membuat ringkasan cerita drama yang dilihat	6	18,75	12	37,50	19	59,37
5	Siswa dapat menyebutkan isi pesan dalam drama yang dilihat	18	56,25	24	75,00	32	100,00
6	Siswa mengerjakan angket minat dengan sungguh-sungguh	15	46,87	30	93,75	30	93,75
Rata-rata		11,5	35,94	20,67	64,58	28	87,45

Peralatan pendukung yang digunakan apa adanya, sehingga menimbulkan kesan kelas terlihat sempit karena terlalu banyak pemain dan alat peraga yang digunakan. Kompetensi siswa dalam menguasai materi HIV/AIDS dan Narkoba juga belum mampu mencapai hasil yang menggembirakan. Tabel 1 pada siklus I menunjukkan bahwa kompetensi siswa dalam menguasai materi HIV/AIDS dan Narkoba hanya 12 (37,50 %) yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik.

Tabel 2. Penguasaan materi HIV/AIDS dan Narkoba

KATEGORI	INTERVAL NILAI	FREKUENSI NILAI					
		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
Amat Baik	85 - 100	2	6.25	5	15.63	10	31.25
Baik	75 - 84	10	31.25	14	43.75	22	68.75
Cukup	69 - 74	13	40.63	1	3.13	0	0.00
Kurang	0 - 68	7	21.88	2	6.25	0	0.00

Menghadapi permasalahan yang muncul pada siklus 1, beberapa perubahan yang dilakukan pada siklus II. Perubahan tersebut antara lain adalah mengurangi banyaknya naskah drama menjadi dua tema. Waktu menghafal naskah selama dua minggu, tempat untuk menampilkan drama dipindahkan ke aula dengan media yang dapat dibawa dari rumah serta meminta siswa untuk membuat catatan terkait dengan drama yang ditampilkan.

Beberapa perubahan yang dilakukan ternyata tidak sia-sia. Hasil tindakan pada siklus II yang tersaji pada Tabel 1 menunjukkan bahwa minat mengikuti layanan informasi meningkat dari 35,94 % menjadi 64,58 %, sehingga memberikan dampak pada kenaikan hasil belajar. Tabel 2 pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh hasil tes amat baik ada 5 anak dan kategori baik ada 14 anak. Suasana kelas nampak aktif, siswa lebih focus dalam mengikuti jalan cerita yang dimainkan.

Walaupun telah terjadi peningkatan baik dalam minat maupun penguasaan materi, akan tetapi masih belum mencapai target yang ditetapkan sehingga perlu diteruskan pada siklus III. Hal ini terjadi karena materi yang dikembangkan dan disampaikan siswa kurang lengkap. Beberapa peserta masih belum mampu menjiwai peran yang dimainkan, bahkan ada yang belum hafal terhadap naskah yang telah dibuatnya.

Pada pelaksanaan siklus III beberapa perubahan dilakukan. Naskah drama yang semula dibuat oleh siswa didisain ulang oleh guru dengan melengkapi berbagai kekuarang yang ada. Para pemain dipilih oleh guru berdasarkan penampilan sebelumnya, yaitu mereka yang mampu menjiwai dan memerankan suatu tokoh dengan baik.

Hasil monitoring terhadap aktivitas siswa pada siklus III menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan minat dan kompetensi siswa pada materi HIV/AIDS dan Narkoba. Tabel 1 pada siklus III menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti layanan informasi materi HIV/AIDS dan Narkoba meningkat menjadi 87,45 %. Hal ini juga diikuti oleh kenaikan kompetensi siswa dalam penguasaan materi HIV/AIDS dan Narkoba. Tabel 2 pada siklus III menunjukkan bahwa seluruh siswa mampu memperoleh hasil dengan kategori baik dan amat baik.

KESIMPULAN

1. Penggunaan metode *role playing* dalam layanan informasi mampu peningkatan minat siswa terhadap materi HIV/AIDS dan Narkoba
2. Penggunaan metode *role playing* dalam layanan informasi dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam materi HIV/AIDS dan Narkoba .

DAFTAR PUSTAKA

Azis, N.A. 2012. Pengidap HIV/AIDS di Kebumen terus meningkat. *Kompas.Com*. Rabu, 19 September 2012

Gustaman, Y. 2017. Siwa SMP terindikasi HIV/Aids ternyata ada 2.012 Kasus di Kabupaten Semarang. *Tribun Jateng*. Senin 12 Juli 2017

Hasan Alwi, dkk.2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakart: Balai Pustaka

Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta