

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN
MULTIPLE REPRESENTATION (MR) GESTURE DENGAN
METODE DEMONSTRASI**

Hafidhuddin Zarkasi⁽¹⁾, Nengah Maharta⁽²⁾, Agus Suyatna⁽²⁾

⁽¹⁾ Mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP Unila, Phyc.zarkasi@gmail.com

⁽²⁾ Dosen Pendidikan Fisika FKIP Unila

Abstract: *The comparison Of Learning Outcomes Role Play Method Using Multiple Representation (Mr) Gesture With Demonstration Method. The use of conventional methods was causing student lack of interest in the physics subjects, so it was needed an innovations in the use of learning methods. This study aims to determine the differences in average outcomes study between Role play methods using MR Gesture approach with demonstration method. This research has been carried out in the second semester of academic year 2012/2013 at SMPN1 Bandarsribhawono. Sampling using purposive sampling technique. The study design was a One-Shot Case Study. Learning outcomes data obtained from the average achievement test were analyzed using independent sample t test. The results of the data analysis was known that the average value of Role play methods using MR Gesture approach class at 69, while the demonstration method class at 65, so it was concluded that there were differences student outcomes study between methods Role Playing approach MR gesture with demonstration method*

Abstrak: **Perbandingan Hasil Belajar Metode Bermain Peran Menggunakan Multiple Representation (MR) Gesture dengan Metode Demonstrasi.** Penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan kurang tertarik siswa terhadap mata pelajaran fisika, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan metode pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara metode bermain peran menggunakan *MR Gesture* dengan metode demonstrasi. Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 di SMPN 1 Bandarsribhawono. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Desain penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*. Data hasil belajar diperoleh dari nilai rata-rata hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan *independent sample t test*. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata kelas metode bermain peran menggunakan *MR Gesture* sebesar 69, sedangkan kelas metode demonstrasi sebesar 65, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar fisika siswa antara metode bermain peran menggunakan *MR Gesture* dengan metode demonstrasi

Kata kunci: bermain peran, *multiple representations gesture*, demonstrasi dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Tradisi panjang bahwa fisika sebagai mata pelajaran sekolah yang dianggap sulit bagi siswa tidak dapat dielakkan hingga saat ini. Anggapan ini memang tidak begitu saja terbentuk, dikarenakan dalam mata pelajaran fisika siswa dituntut untuk dapat menguasai berbagai macam presentasi. Mulai dari rumus-rumus matematika, grafik, gambar, diagram dan verbal. Namun pendekatan dan metode yang digunakan guru dalam mengajarkan pelajaran fisika masih sering terjebak hanya dalam penggunaan rumus matematika dan mengesampingkan penanaman konsep fisika. Hal ini semakin menegaskan seakan-akan konsep fisika merupakan kumpulan rumus rumit yang harus dihafalkan.

Selain itu penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang mengajak siswa ikut serta aktif dalam pembelajaran menambah kekurangan tertarik siswa terhadap mata pelajaran fisika. Penggunaan metode dan pendekatan baru yang menyenangkan bagi siswa dan sesuai dengan mata pelajaran fisika sangat dianjurkan sehingga stigma tersebut mulai terkikis. Metode yang mengajak siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran akan menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran fisika.

Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan, perlu memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu untuk mening-

katkan kualitas pemahaman konsep dan hasil belajar siswa maka perlu untuk mengubah proses belajar mengajar dan merubah komponen-komponen yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar itu sendiri. Untuk mengatasi kendala tersebut maka ada baiknya jika digunakan suatu cara penyajian yang diharapkan mampu membantu siswa untuk dapat memahami suatu materi belajar.

Metode pembelajaran yang diterapkan di SMPN 1 Bandar sribhawono adalah metode yang masih konvensional. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran dimana guru masih menjadi pusat pembelajaran, sedangkan siswa kurang berperan aktif di dalamnya. Penggunaan metode ceramah yang menjenuhkan bagi siswa masih menjadi kebiasaan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu diberikan suatu penyegaran penggunaan metode belajar dimana mengalihkan pusat pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Metode bermain peran dan demonstrasi menjadi alternatif dari perubahan tersebut. Metode pembelajaran demonstrasi memeragakan suatu pembelajaran dalam bahasa yang formal, dengan suasana kelas yang biasanya dianggap menegangkan bagi siswa. Metode pembelajaran bermain peran juga memeragakan suatu situasi di depan kelas dalam penyampaian materi, namun bedanya dalam pembelajaran bermain peran penyampaian materi disajikan dalam bentuk drama atau permainan peran.

Cara seperti ini merubah suasana kelas menjadi lebih santai dan menyenangkan bagi siswa

Bermain peran adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Komalasari, 2010 :80). Pada metode ini melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik. Metode ini berhubungan dengan studi kasus mengenai sebuah peristiwa yang disajikan dalam bentuk permainan peran atau drama. Para siswa yang berpartisipasi sebagai pemeran dengan cara tertentu atau sebagai pengamat bergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

Saat ini terdapat suatu perjanjian yang cukup meluas dalam penelitian pendidikan sains bahwa belajar sains memerlukan praktek multi representasi pembelajaran, termasuk proses berpikir, kebiasaan berpikir, rasionalisasi dari pelaksanaan praktek pembelajaran tersebut. Untuk membangun pemahaman konsep siswa terhadap topik tertentu, dibutuhkan mode yang bervariasi agar siswa lebih berminat untuk berpikir dan bertindak dalam pembelajaran "Multiple" mengacu kepada perlakuan terhadap suatu konsep tertentu untuk diungkapkan dalam berbagai bentuk penyajian, termasuk di dalamnya bentuk verbal, grafik, dan mode numerik, yang terus diulang untuk menguasai konsep (Waldrip B, 2008 dalam Abdurrahman ,2013).

Suatu pendekatan pembelajaran dapat berpotensi menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Satu dari beberapa pendekatan yang baik adalah

Multiple Representations. *Multiple Representations* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti "banyak penyajian", "beragam presentasi" atau "beragam penyajian" sebab menggunakan banyak cara untuk menyajikan suatu informasi untuk disampaikan kepada orang lain. Sedangkan pengertian representasi itu sendiri adalah sesuatu yang disimbolkan atau ditampilkkan untuk objek-objek atau proses.

Gerak tubuh (*Gesture*) merupakan cara bagaimana seorang siswa menunjukkan pendapat mereka dan dapat kita gunakan untuk mengamati pemikiran siswa dan membentuk respon pedagogik yang efektif. *Gestures*, merupakan gerakan spontan tangan atau tubuh yang umumnya terjadi saat pembicaraan tatap muka berlangsung. Hal ini memungkinkan komponen penting terjadi pada komunikasi antar individu. Hal yang sama diungkapkan oleh Scher (tanpa tahun: 3) : "*Gestures, the spontaneous hand or body movements that normally accompany face-to-face conversation, are potentially an important component of interpersonal communication.*"

Djamarah dan Zain (2006:78) menyatakan bahwa Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memeragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.

Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara

mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa antara metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* dengan metode pembelajaran demonstrasi.

METODE PENELITIAN

Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas VII SMP Negeri 1 Bandarsribhawono pada semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 yang terdiri atas enam kelas berjumlah 191 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sehingga didapatkan kelas VII₁ digunakan sebagai kelompok eksperimen satu dan kelas VII₂ sebagai kelompok eksperimen dua

Desain penelitian ini menggunakan rancangan desain *One-Shot Case Study* dimana terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan dan selanjutnya di-observasi hasil belajarnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran bermain peran yang dipadukan dengan pendekatan *Multiple Representation Gesture* dan model pembelajaran demonstrasi, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Instrumen yang digunakan adalah 20 soal pilihan jamak dan 5 uraian untuk mengukur hasil belajar yang diberikan pada saat akhir pemberian materi. Kemudian instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya. Jika r hitung $>$ r tabel dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan sehingga dinyatakan valid. kuesioner dinyatakan

reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha, maka digunakan ukuran kemantapan alpha yang diinterpretasikan sebagai berikut: (1)Nilai Alpha Cronbach's 0,00 sampai dengan 0,20 berarti kurang reliabel. (2)Nilai Alpha Cronbach's 0,21 sampai dengan 0,40 berarti agak reliabel. (3)Nilai Alpha Cronbach's 0,41 sampai dengan 0,60 berarti cukup reliabel. (4)Nilai Alpha Cronbach's 0,61 sampai dengan 0,80 berarti reliabel.(5)Nilai Alpha Cronbach's 0,81 sampai dengan 1,00 berarti sangat reliabel

Pengujian Hipotesis

Uji analisis menggunakan (1) Uji Normalitas untuk menguji apakah sampel penelitian terdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji statistik *Kolmogrov-Smirnov*. Jika nilai signifikansi $<$ 0.05 maka data berdistribusi tidak normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi $>$ 0.05 maka data berdistribusi normal. (2) Uji *Independent Sample T Test* yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa antara kedua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Pengambilan keputusan berdasarkan jika $-t$ tabel $\leq t$ hitung $\leq t$ tabel maka dinyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar kedua kelompok, jika $-t$ hitung $<$ $-t$ tabel atau t hitung $>$ t table maka dinyatakan ada perbedaan hasil belajar kedua kelompok sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Butir soal yang akan diuji berjumlah 25 soal pilihan jamak dan

tujuh soal uraian. Validitas soal diuji menggunakan program statistik SPSS 17.0 dengan hasil yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Jamak

No. soal	Pearson Correlation	keterangan
1	0.674	Valid
2	0.500	Valid
3	0.245	Tidak Valid
4	0.798	Valid
5	0.602	Valid
6	-0.111	Tidak Valid
7	-0,372	Tidak Valid
8	0.804	Valid
9	0.672	Valid
10	0.651	Valid
11	0.527	Valid
12	0.718	Valid
13	0.459	Valid
14	0.668	Valid
15	0.540	Valid
16	0.734	Valid
17	0.401	Valid
18	0.392	Valid
19	0,381	Valid
20	0.501	Valid
21	0.439	Valid
22	0.510	Valid
23	0.668	Valid
24	0.480	Valid
25	-0.450	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 1, dengan $N=31$ dan $\alpha=0,05$ maka besar $r_{tabel}=0,355$ terdapat 4 soal yang tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu soal nomor 3, 6, 7 dan 25, sehingga soal ini kurang baik jika digunakan dalam penelitian.

Sedangkan 21 soal lainnya memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga butir-butir soal tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal Uraian

No. soal	<i>Pearson Correlation</i>	keterangan
1	0.503	Valid
2	0.504	Valid
3	0.679	Valid
4	0.553	Valid
5	0.283	Tidak Valid
6	0.423	Valid
7	0.435	Valid

Berdasarkan tabel 2, dengan N= 31 dan $\alpha= 0,05$ maka besar $r_{tabel} = 0,355$ terdapat 1 soal yang tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu soal nomor 5 , sehingga soal uraian ini kurang baik jika digunakan dalam penelitian. Sedangkan 6 soal lainnya memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga butir-butir soal tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan

sebagai instrumen dalam penelitian. Kemudian dilakukan Uji reliabilitas diberikan pada 31 koresponden dengan jumlah instrumen 25 soal jamak dan 7 soal uraian. Reliabilitas soal dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* pada program SPSS. Hasil reliabilitas soal ditampilkan pada Tabel 3 dan Tabel 4

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Jamak

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.829	25

Berdasarkan Tabel 3. nilai berada pada rentang 0,800-1,00 *Cronbach's Alpha* untuk 25 soal pilihan jamak adalah 0,829. Nilai hasil uji ini sehingga soal digolongkan sangat reliabel

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.429	7

Berdasarkan Tabel 4 nilai *Cronbach's Alpha* untuk 7 soal uraian adalah 0,429. Nilai hasil uji ini berada pada rentang 0,41-0,60 sehingga soal digolongkan cukup reliabel.

Data hasil belajar siswa ini diperoleh dari kelas eksperimen 1 dengan jumlah siswa 31 siswa dan kelas eksperimen 2 dengan jumlah siswa 31

siswa. Pada penelitian ini, terdapat 6 indikator pembelajaran yang diukur hasil pembelajaran-nya menggunakan 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan jamak dan 5 soal uraian kemudian data tersebut di olah menggunakan program statistik *SPSS 17.0* dan *Microsoft office excel 2007*.

Tabel 5 Perolehan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kedua Kelas Eksperimen dan uji normalitas

No .	Parameter	Kelas	
		Eksperimen I	Eksperimen 2
1	Jumlah siswa	31	31
2	Rata-rata	69	65
3	Nilai tertinggi	84	80
4	Nilai terendah	49	48
	Asymp.sig(2-tailed)	0.212	0.603

Pada Tabel 5 .masing-masing siswa dari tiap kelas eksperimen adalah 31 siswa. Pada kelas eksperimen 1 yaitu kelas VII1 dengan metode bermain peran dengan *MR Gesture* nilai tertingginya adalah 84 dan nilai terendah adalah 49 dengan nilai rata-rata 69. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 yaitu kelas VII 2 dengan metode demonstrasi nilai tertingginya adalah 80 dan nilai terendah 48 dengan rata-rata adalah 65. Dapat diketahui juga bahwa data nilai hasil belajar pada kelas eksperimen 1 merupakan data

yang terdistribusi normal karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* di atas 0,05 yaitu 0,212. Hal yang sama juga terjadi pada kelas eksperimen 2 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* di atas 0,05 yaitu 0,603, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data nilai kelas eksperimen 2 merupakan data yang terdistribusi normal. Setelah kedua data terdistribusi normal, kemudian dilakukan uji untk mengetahui ada atau tidak perbedaan antara kedua kelas. Uji yang digunakan adalah uji *Independent Sample T Test* dengan hasil disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji *Independent Sample T Test*

Parameter	Kelas eksperimen 1 – kelas eksperimen 2
F	2,740
Sig	0,103

Lanjutan Tabel 6. Hasil uji *Independent Sample T Test*

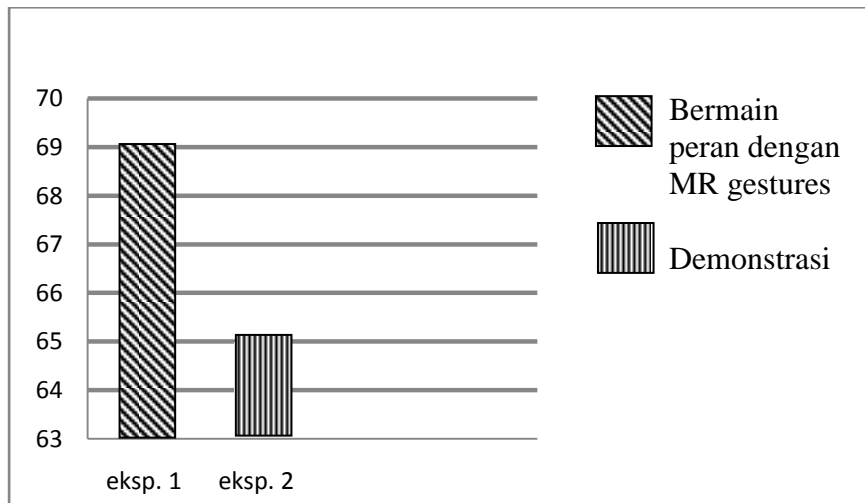
Parameter	Kelas eksperimen 1 – kelas eksperimen 2
t	2,177
df	60
<i>Sig (2-tailed)</i>	0,033

Nilai signifikansi pada uji F adalah 2,740 lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa varian untuk kedua kelompok eksperimen adalah sama. Setelah diketahui bahwa varian kedua kelas sama, kemudian dilakukan uji t. Nilai uji t_{hitung} pada kolom *Equal Variances assumed* pada Tabel 6 adalah 2,177 sedangkan t_{tabel} adalah 0.67860. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi $0,033 < 0,050$ maka H_0 di tolak. Keputusan hipotesis dari hasil uji *Independent Sample T Test* adalah “ada perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* dengan metode pembelajaran demonstrasi.”

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis uji *Independent Sample T Test* disimpulkan bahwa Ada perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* (kelas eksperimen 1) dengan metode pembelajaran demonstrasi (kelas eksperimen 2).

Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara metode belajar bermain peran dengan menggunakan *MR Gesture* dengan metode demonstrasi. Gambaran tentang perbedaan kedua hasil belajar tersebut disajikan dalam Gambar 1.



Gambar.1. Grafik Rata-Rata Hasil Belajar Pada Masing-Masing Kelas

Pada Gambar.1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 1 sebesar 69 sedangkan kelas eksperimen 2 sebesar 65. Hasil ini menunjukkan

sedikit perbedaan nilai yaitu sebesar 4 point, namun berdasarkan hasil perhitungan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

Berdasarkan Tabel 6 yang memaparkan hasil pengujian perbandingan dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima dengan pernyataan Ada perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa antara metode pembelajaran Bermain Peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* (kelas eksperimen 1) dengan metode pembelajaran demonstrasi (kelas eksperimen 2). Maksud dari pernyataan ini adalah hasil pembelajaran antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berbeda. Hal ini dapat dijelaskan bahwa kedua metode ini mengajak siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun metode pembelajaran bermain peran disajikan dengan tampilan yang lebih menarik karena sebuah peragaan disajikan dalam sebuah alur. Sedangkan demonstrasi hanya menunjukkan suatu peragaan yang terkesan kaku. Berdasarkan hal ini memungkinkan hasil belajar yang didapatkan akan berbeda.

Proses pembelajaran antara metode bermain peran dengan *MR Gesture* tentu saja memiliki perbedaan dengan metode demonstrasi. Walaupun keduanya menunjukkan sebuah peragaan, namun pada metode bermain peran peragaan disajikan dalam bentuk alur drama kemudian dikolaborasikan dengan *MR Gesture* yang merupakan suatu cara penyampaian materi pelajaran dengan memanfaatkan gerakan tubuh. Sedangkan metode demonstrasi menunjukkan sebuah peragaan yang

sebenarnya ataupun tiruan mengenai sebuah peristiwa, proses dan situasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini kurang memuaskan, karena selisih rata-rata nilai kedua kelas tidak begitu besar yaitu 69 untuk kelas eksperimen 1 dan 64 untuk kelas eksperimen 2, namun berdasarkan hasil pengujian dinyatakan berbeda signifikan.

Beberapa kendala yang terjadi yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 adalah kecukupan waktu, kecukupan ruangan dan kemampuan siswanya. Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan maupun proses pemeragaan. Selain itu diperlukan juga ruangan yang cukup luas untuk melakukan peragaan. Siswa yang tidak ditunjuk untuk membantu peragaan terlihat kurang aktif sehingga memerlukan perhatian lebih.

Penelitian lebih awal telah dilakukan oleh Andriansyah (2011) yang melakukan penelitian untuk mengetahui perbedaan rata-rata keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa pada pembelajaran inkuiri terbimbing dengan metode eksperimen dan demonstrasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar maupun keterampilan proses sains siswa. Namun pada penelitian tersebut hasil pembelajaran menggunakan metode demonstrasi kurang efektif digunakan dibandingkan dengan metode eksperimen. Sehingga rata-rata nilai kelas yang diterapkan metode demonstrasi lebih

rendah dari rata-rata nilai kelas yang diterapkan metode eksperimen.

Eko (2011) menyatakan Hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu adalah melatih keterampilan proses dan keterampilan bermain sebelum atau selama pembelajaran agar siswa mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut.

Selain itu dalam pembelajaran bermain peran dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, belajar berpikir kritis, menyampaikan pendapat, memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain. Selain itu bermain peran juga dapat meningkatkan imajinasi, rasa percaya diri, motorik siswa dan jiwa sosial. (Junaidi,2009).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* dengan metode pembelajaran demonstrasi. Rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* adalah 69. Sedangkan Rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi adalah 65. Walaupun selisih rata-rata

hasil belajar kedua kelas tidak terlalu besar, namun berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *Independent Sample T Test* dinyatakan berbeda signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* lebih efektif dibandingkan metode demonstrasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut: (1) Metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *Multiple Representation Gesture* dan metode pembelajaran demonstrasi dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran dalam berjalan tidak monoton. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru harus mempersiapkan diri dan perlengkapan secara matang. Dari mulai alat yang akan digunakan saat eksperimen, mental guru dan pengetahuan, serta siswa yang harus berada dalam kondisi yang kondusif. Sehingga secara teknis seluruh proses pembelajaran akan berlangsung dengan lancar dan baik.(2)Dalam menerapkan model pembelajaran, harus disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan agar kemampuan dan kompetensi siswa tercapai dengan baik. (3) Penyesuaian alokasi waktu sangat berperan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi baik tidaknya suatu metode pembelajaran digunakan. (4) Penyesuaian alokasi waktu sangat berperan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi baik tidaknya suatu metode pembelajaran digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. *Belajar Sains-Fisika melalui Multiple Representations*. Diakses tanggal 12 juli 2013 dari <http://staff.unila.ac.id/abdurrahmanabe/2013/03/25/belajar-sains-fisika-melalui-multiple-representations>
- Andriansyah. 2011. Studi Perbandingan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Metode Eksperimen dan Demonstrasi pada Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Skripsi*. Bandar Lampung:UNILA
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Eko, ras. 2011. Metode pembelajaran bermain peran diakses 5 juli 2013 dari <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/metode-pembelajaran-bermain-peran-role.html>
- Junaidi, Wawan. 2009. Manfaat *Bermain Pura Pura Bag Perkembangan Anak*. Diakses pada tanggal 13 Juni 2013 dari <http://www.asahasuh.com/pura-sekolah/128-manfaat-bermain-qpura-puraq-bagi-perkembangan-anak.html>
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Scherr, Rachel E. *Gestures as evidence of student thinking about physics*, University of Maryland, College Park MD 20742-4111.