



Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Belajar IPA pada Rangkaian Listrik dengan Menggunakan Model *Role Playing-Diskusi*

Farid Ahmad¹, Supriyono Koes Handayanto^{2*}

¹SMPN 2 Ngantang, Jl Raya Banjarejo Ngantang, Malang, 65132, Indonesia

²Jurusan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5, Malang, 65145, Indonesia

*E-mail: supriyono.koeshandayanto.fmipa@um.ac.id

Received
2 Mei 2017

Revised
23 Mei 2017

Accepted for Publication
24 Mei 2017

Published
29 Mei 2017



Abstract

The quality of the learning process and learning achievement could be an indicator of the student's process quality. The condition of 9th-grade students of class B shows that natural science achievements are still under the expectations. Besides, the process quality is still unsatisfactory. The effort to improve learning process quality and learning achievement could be conducted by using a Role-Playing learning model combined with the discussion method. The learning objective would make the learning process of natural science focus on the improvement of learning process quality and learning achievement. To improve the learning process quality and the learning achievement, classroom action research had been conducted using two cycles with 31 students of class 9-B as the subject. The data was obtained using observation sheets, interview guide, and evaluation questions. The result shows that Role-Playing implementation can improve the quality of the learning process and students learning achievement.

Keywords: learning process quality, learning achievement, role-playing, discussion

Abstrak

Kualitas proses dan hasil belajar dapat menjadi indikator kualitas proses siswa. Kondisi di kelas 9-B menunjukkan bahwa prestasi belajar IPA masih jauh di bawah harapan. Selain itu diperoleh informasi bahwa kualitas proses masih kurang memuaskan. Upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran role playing yang dipadu metode diskusi. Tujuan pembelajaran ini akan membuat pembelajaran IPA fokus pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Dalam rangka peningkatan kualitas proses dan hasil belajar tersebut, telah dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan menggunakan 2 siklus dengan subyek penelitian siswa kelas IX B berjumlah 31 siswa. Data-data diperoleh melalui lembar observasi, pedoman wawancara, dan soal evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan role playing dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: : kualitas proses, hasil belajar, role playing, diskusi .

1. Pendahuluan

Kualitas proses dan hasil belajar dapat menjadi indikator kualitas proses siswa. Interaksi guru dan siswa, aktivitas siswa, motivasi belajar siswa, dan interaksi antar siswa dapat diamati sebagai indikator kualitas proses pembelajaran. Prestasi belajar dan ketuntasan belajar dapat menjadi indikator kualitas hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IX disebabkan karena banyaknya masalah yang dihadapi siswa selama pembelajaran berlangsung. Penyebab prestasi belajar yang rendah dapat disebabkan oleh

beberapa permasalahan di antaranya: dukungan wali murid untuk memotivasi putranya kurang, mata pelajaran IPA cenderung dianggap sebagai pelajaran yang tidak mudah, dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam belajar [1].

Meskipun dalam kurikulum telah mengadopsi KTSP dan pelaksanaannya sudah sepakat menggunakan paradigma pembelajaran konstruktivis, tetapi kenyataannya masih terdapat guru yang mengajar menggunakan metode ceramah dan ekspositori. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan beberapa siswa. Salah satu kemungkinan yang diyakini menjadi penyebabnya adalah pembelajaran yang cenderung monoton, terpusat pada guru, dan kurangnya variasi media yang digunakan.

Guru yang mendominasi dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan menunggu sajian guru daripada aktif menemukan pengetahuan, sikap, serta keterampilan sendiri. Apabila kondisi ini dibiarkan dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Untuk mengubah proses pembelajaran yang lebih menyenangkan diperlukan inovasi atau penerapan model pembelajaran yang baru [1]. Salah satu model dan metode yang sudah teruji adalah model pembelajaran Gabungan *Role-Playing* dan Diskusi.

Metode pembelajaran inovatif yang memberi peluang aktualisasi diri siswa perlu digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan demikian, pembelajaran di SMP perlu ditekankan pada pembelajaran hakikat sains [2]. Pendekatan yang dapat digunakan seperti model Gabungan *Role Playing* dan Diskusi. *Role Playing* digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sedangkan diskusi digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Model pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran [3].

Role Playing merupakan metode penguasaan materi pelajaran melalui bermain peran di dalam kelas. Metode ini merupakan suatu teknik penguasaan materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan melakukan penghayatan oleh siswa yang berperan sebagai seorang tokoh. Penekanan metode ini terletak pada masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, bukan pada kemampuan bermain peran siswa [3].

Suatu masalah diperagakan secara singkat dengan tujuan agar semua siswa bisa mengetahui situasi yang diperankan di dalam kelas. Fokus metode ini terletak pada pengalaman kelompok. Di bagian awal, guru harus memperkenalkan situasi dengan jelas sehingga pemeran dan penonton dapat memahami situasi yang dibawakan. Penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada tahap analisa dan diskusi, penonton diharapkan dapat memberi solusi-solusi yang berpotensi dapat menyelesaikan masalah yang disampaikan [5].

Diskusi merupakan metode pembelajaran dimana terjadi interaksi dua arah antara guru-siswa dan siswa-siswa. Diskusi dapat dilaksanakan dengan pembentukan kelompok kecil atau kelompok besar bahkan seluruh anggota kelas. Diskusi kelompok akan sangat, apabila kelompok melaporkan hasil kegiatannya kepada kepada secara menyeluruh, bisa melalui presentasi atau pajangan sehingga kelompok lain dapat mengetahui hasil dan belajar dari hasil karya kelompok lain [4].

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah terkait kualitas proses dan hasil belajar IPA di SMPN 2 Ngantang dengan menggunakan model Gabungan *Role Playing* dan Diskusi yang dapat dinyatakan dengan judul penelitian Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Belajar IPA Pada Rangkaian Listrik Dengan Menggunakan Model Gabungan *Role Playing* – Diskusi Untuk Siswa Kelas IX B SMP Negeri 2 Ngantang Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Ngantang Kabupaten Malang yang terletak di Jalan Raya Banjarejo dengan karakteristik pedesaan dan daerah pinggiran dengan mayoritas masyarakat berprofesi sebagai petani dan peternak.

Tindakan pada penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik dikelas IX B dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang yang terdiri dari laki-laki 16 orang dan perempuan 16 Orang. Penelitian ini direncanakan dan dilaksanakan berkolaborasi dengan guru IPA lainnya yang berfungsi utama sebagai pengamat dan korektor. Penelitian ini dilaksanakan pada materi IPA kelas IX semester I tentang Kompetensi Dasar 3.2. Rangkaian Listrik Dinamis.

Pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 10 September 2014 sampai dengan 30 Oktober 2014, sedangkan pelaksanaan tindakan dilakukan di ruang Kelas IX B dengan meja kursi yang telah ditata sedemikian rupa untuk melakukan kegiatan berkelompok.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Upaya perbaikan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran Rangkaian Listrik dengan menerapkan gabungan *role playing* dan diskusi. Penelitian dilakukan dalam siklus-siklus tertentu yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Berhasil tidaknya suatu siklus didasarkan pada tercapainya indikator keberhasilan yang ditentukan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus [5].

Prosedur penelitian ini dimulai dari observasi awal menghasilkan data awal yang menunjukkan beberapa permasalahan belajar yang dialami peserta didik sebagaimana disampaikan dalam latar belakang hingga terwujud rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan.

Beberapa data berupa hasil belajar IPA pada setiap siklus dihimpun dari PTK ini. Instrumen yang digunakan untuk menjangkit data dipaparkan yakni angket, wawancara, lembar tes formatif, *handycam*, dan lembar catatan. Angket pertanyaan digunakan untuk mengambil data pelaksanaan pada siklus I dan siklus II. Angket pertanyaan juga digunakan untuk mendata aktivitas siswa dan respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran model *role playing*-diskusi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran dengan metode tersebut dari peserta didik. Lembar tes formatif digunakan untuk mengambil data hasil prestasi belajar pada tiap pertemuan. *Handycam* digunakan untuk mendokumentasikan kejadian-kejadian penting selama aktivitas pembelajaran. Lembar catatan tentang kejadian selama pembelajaran berlangsung tentang kegiatan siswa secara individu atau klasikal yang dilakukan oleh guru kolaborator. Isi catatan kejadian selama pembelajaran akan bermanfaat sebagai salah satu bahan diskusi antara guru peneliti dan guru kolaborator untuk membuat refleksi pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Siklus pertama, guru melakukan dua kali tatap muka. Tatap muka berlangsung selama dua jam pelajaran dengan interval 40 menit setiap sesi pelajaran. Topik bahasan di setiap pertemuan berbeda, tetapi berkelanjutan dengan topik pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan awal, peneliti memeriksa kehadiran siswa dan memaparkan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan pada siklus I. Guru perlu menjelaskan metode yang digunakan di setiap pertemuan. Guru memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kelas dibagi menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 5 orang. Ada 2 kelompok yang memiliki anggota 6 siswa. Nama kelompok disarankan menggunakan nama tokoh-tokoh sains seperti Newton, Galileo, Kirchoff, Pascal, Einstein dan Thomson. Guru membagikan LKS dan lembar petunjuk cara membaca alat ukur amperemeter atau Voltmeter.

Pada siklus I pertemuan I pada pembahasan rangkaian listrik untuk rangkaian tak bercabang. Guru meminta 5 orang siswa maju di depan kelas. Siswa masing-masing diberi kertas folio yang sudah diberi label baterai, lampu 1, lampu 2, saklar dan amperemeter. Masing-masing siswa diminta memasang label tersebut sebagai baterai, lampu, saklar dan amperemeter. Siswa diminta memperagakan rangkaian terbuka dan tertutup sesuai gambar rangkaian yang diminta guru. Selanjutnya kertas folio yang digunakan masing-masing siswa ditukar dengan komponen listrik sebenarnya untuk dirangkai di papan kit. Untuk penggunaan alat ukur amperemeter, siswa diberi penjelasan harus hati-hati. Alat tersebut harus dipasang seri dan dicek batas ukurnya karena memiliki hambatan dalam yang kecil [6]. Siswa diberi penjelasan singkat cara membaca amperemeter karena sudah diberikan petunjuk pembacaan skalanya.

Selanjutnya siswa diminta mengerjakan LKS secara berkelompok dengan tempat yang sudah diatur. Guru mengamati siswa dengan mendatangi kelompok dan menyarankan bila kesulitan dalam merangkai komponen listrik, maka anggota kelompok disarankan untuk memerankan sebagai komponen listrik dan kedua tangannya berfungsi sebagai penghubung. Peralatan yang tersedia hanya siap 2 set sehingga masing-masing kelompok hanya mencari dua data saja. Selanjutnya sebelum menghubungkan komponen listrik pada sumber tegangan, maka harus memberi tahu guru untuk mengecek rangkaian sudah tepat atau tidak. Ini perlu dilakukan agar alat listrik terutama amperemeter tidak rusak, akibat salah penggunaannya.

Masing-masing kelompok diminta membuat laporan data percobaan dan untuk yang mempresentasikan hanya 3 kelompok, sedangkan tiga kelompok lain mendapat giliran presentasi pertemuan berikutnya. Tiga kelompok yang belum presentasi wajib mengajukan pertanyaan. Dalam presentasi masing-masing kelompok diberi waktu 5 menit. Diskusi dalam presentasi diharapkan dapat mempertajam kedalaman materi, sedangkan pelaksanaan *role playing* diharapkan meningkatkan kualitas proses. Apabila dalam diskusi terjadi ketidaksamaan hasil dari satu kelompok dengan kelompok lain, maka guru harus memberikan penjelasan dan pembahasan sehingga hingga dapat pencerahan pengetahuan.

Guru memberi apresiasi kepada kelompok dengan tugas terbaik dan memotivasi kelompok lain agar pada pertemuan berikutnya menjadi lebih baik lagi. Sisa waktu 20 menit pada pertemuan siklus pertama ini digunakan untuk tes kognitif secara tertulis dan mandiri.

Siklus I pertemuan 2 selanjutnya dilaksanakan dengan pembahasan rangkaian listrik untuk percobaan Hukum Ohm. Guru meminta 6 orang siswa maju di depan kelas, masing-masing diberi kertas folio yang sudah diberi label baterai, lampu 1, lampu 2, saklar, amperemeter dan voltmeter. Masing-masing siswa diminta memasang label tersebut yang berperan sebagai baterai, lampu, saklar, amperemeter dan voltmeter. Siswa diminta memperagakan rangkaian percobaan hukum sesuai gambar rangkaian yang diminta guru. Selanjutnya, kertas folio yang digunakan masing-masing siswa ditukar dengan komponen listrik yang sebenarnya untuk dirangkai di papan kit. Untuk penggunaan alat ukur amperemeter dan voltmeter, siswa diberi penjelasan agar berhati-hati. Amperemeter harus dipasang seri dan voltmeter harus dipasang paralel, kedua alat perlu dicek batas ukurnya karena memiliki hambatan dalam yang kecil [6]. Siswa diberi penjelasan singkat cara membaca alat-alat tersebut karena sudah diberikan petunjuk pembacaan skalanya.

Selanjutnya siswa diminta mengerjakan LKS secara berkelompok dengan tempat yang sudah diatur. Guru mengamati siswa dengan mendatangi kelompok dan menyarankan bila terdapat kesulitan dalam merangkai komponen listrik, maka anggota kelompok disarankan untuk memerankan sebagai komponen listrik dan kedua tangannya berfungsi sebagai penghubung. Karena peralatannya hanya siap 2 set, maka masing-masing kelompok hanya memperoleh dua data saja. Selanjutnya sebelum menghubungkan komponen listrik pada sumber tegangan, maka harus memberi tahu guru untuk mengecek rangkaian sudah tepat atau tidak. Ini perlu dilakukan agar alat listrik terutama amperemeter dan voltmeter tidak rusak akibat salah pengoperasiannya.

Masing-masing kelompok diminta membuat laporan data percobaan dan untuk yang mempresentasikan hanya 3 kelompok, sedangkan tiga kelompok lain mendapat giliran presentasi pertemuan berikutnya. Tiga kelompok yang belum presentasi wajib mengajukan pertanyaan. Dalam presentasi masing-masing kelompok diberi waktu 5 menit. Diskusi dalam presentasi diharapkan dapat mempertajam kedalaman materi, sedangkan pelaksanaan *role playing* diharapkan meningkatkan kualitas proses. Apabila dalam diskusi terjadi ketidaksamaan hasil dari satu kelompok dengan kelompok lain, maka guru harus memberikan penjelasan dan pembahasan sehingga siswa memperoleh pencerahan pengetahuan.

Guru memberi apresiasi kepada kelompok yang dengan tugas terbaik dan memotivasi kelompok lain agar pada pertemuan berikutnya dapat menjadi lebih baik lagi. Sisa waktu 20 menit pada pertemuan siklus pertama ini dilakukan tes kognitif secara tertulis dan mandiri.

Hasil pengamatan dan hasil evaluasi dalam siklus I pada saat kegiatan pembelajaran berada di awal siklus, guru menyampaikan tentang penggunaan *role playing*-diskusi, namun kondisi siswa masih diliputi rasa tegang dan bingung. Pada saat guru membentuk kelompok, kondisi siswa ramai ada yang minta mengelompok sendiri. Namun peneliti membagi kelompok secara heterogen, baik kemampuannya maupun jenis kelaminnya. Beberapa siswa menolak untuk diminta maju memerankan sebagai komponen listrik, walaupun akhirnya mau dengan terpaksa. Untuk siswa yang maju masih heterogen secara jenis kelaminnya. Pada saat masing-masing kelompok selesai menyusun rangkaian untuk menghubungkan ke sumber tegangan harus memberi tahu guru, untuk mengecek benar tidaknya rangkaian yang disusun. Ini dimaksudkan untuk menghindari merusakkan alat listrik terutama amperemeter atau voltmeter. Pada saat pelaksanaan presentasi beberapa masih ada yang kurang memperhatikan.

Dari hasil refleksi siklus I, maka pelaksanaan pada siklus II, siswa yang maju berperan sebagai komponen listrik dan menyusun rangkaian. Siswa yang mewakili komponen harus menjelaskan kegunaan dan fungsi komponen tersebut. Masing-masing kelompok diberi kebebasan untuk

merangkai dan menghubungkan rangkaian dengan sumber tegangan. Diharapkan pada saat presentasi siswa dapat lebih berkonsentrasi.

Pada siklus 2 pertemuan 3 rangkaian listrik dibahas untuk membedakan gaya gerak listrik dengan tegangan jepit. Guru meminta salah satu kelompok mengirimkan 4 anggotanya maju di depan kelas untuk memperagakan rangkaian percobaan GGL dan tegangan jepit. Empat siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing diberi kertas folio yang sudah diberi label baterai, lampu, saklar dan voltmeter. Masing-masing siswa diminta memasang label tersebut yang berperan sebagai baterai, lampu, saklar dan Voltmeter. Siswa diminta untuk menjelaskan kegunaan komponen yang diperankannya. Setelah itu siswa diminta memperagakan rangkaian sesuai gambar rangkaian yang diminta guru. Selanjutnya kertas folio yang digunakan dari masing-masing siswa ditukar dengan komponen listrik yang sesungguhnya untuk dirangkai di papan kit. Untuk penggunaan alat ukur voltmeter, siswa diberi penjelasan untuk berhati-hati. Alat tersebut harus dipasang parallel dan dicek batas ukurnya karena memiliki hambatan dalam yang besar [6]. Siswa juga diberikan penjelasan singkat cara membacanya karena sudah diberikan petunjuk pembacaan skalanya.

Siswa kemudian diminta mengerjakan LKS secara berkelompok dengan tempat yang sudah diatur. Guru mengamati siswa dengan mendatangi kelompok dan menyarankan bila menemui kesulitan dalam merangkai komponen listrik, maka anggota kelompok disarankan untuk memerankan sebagai komponen listrik dan kedua tangannya berfungsi sebagai penghubung. Karena peralatan yang disiapkan hanya 2 set, maka masing-masing kelompok hanya mencari dua data saja. Selanjutnya sebelum menghubungkan komponen listrik pada sumber tegangan, maka harus memberi tahu guru untuk mengecek rangkaian sudah tepat atau tidak. Ini perlu dilakukan agar alat listrik terutama voltmeter tidak rusak, akibat salah penggunaannya.

Masing-masing kelompok diminta membuat laporan data percobaan dan mempresentasikannya. Dalam presentasi masing-masing kelompok diberi waktu 5 menit. Diskusi dalam presentasi diharapkan untuk mempertajam kedalaman materi, sedangkan pelaksanaan role playing diharapkan meningkatkan kualitas proses. Apabila dalam diskusi tidak terjadi ketidaksamaan hasil dari satu kelompok dengan kelompok lain, maka guru harus memberikan penjelasan dan pembahasan sehingga hingga dapat pencerahan pengetahuan.

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan tugas terbaik dan memotivasi kelompok lain untuk meningkatkan performanya pada pertemuan berikutnya. Sisa waktu 20 menit pada pertemuan siklus kedua ini dilakukan tes kognitif secara tertulis dan mandiri.

Siklus 2 pertemuan 4 berisi pembahasan rangkaian listrik untuk rangkaian listrik bercabang. Guru meminta salah satu kelompok mengirimkan 6 anggotanya maju di depan kelas untuk memperagakan rangkaian percobaan hukum Kirchoff untuk rangkaian bercabang. Siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing diberi kertas folio yang sudah diberi label baterai, lampu, saklar, amperemeter 1, amperemeter 2 dan amperemeter 3. Masing-masing siswa diminta memasang label tersebut dan berperan sebagai baterai, lampu, saklar dan amperemeter. Siswa diminta untuk menjelaskan kegunaan komponen tersebut yang diperankannya. Setelah itu siswa diminta memperagakan rangkaian sesuai gambar rangkaian yang diminta guru. Selanjutnya kertas folio yang digunakan dari masing-masing siswa ditukar dengan komponen listrik sebenarnya untuk dirangkai di papan kit. Untuk penggunaan alat ukur amperemeter siswa diberi penjelasan untuk berhati-hati. Alat tersebut harus dipasang seri, dicek batas ukur karena memiliki hambatan dalam yang besar. Siswa diberi penjelasan singkat cara membaca alat ukur tersebut karena sudah diberikan petunjuk pembacaan skalanya.

Siswa diminta mengerjakan LKS secara berkelompok dengan tempat yang sudah diatur. Guru mengamati siswa dengan mendatangi kelompok dan menyarankan bila kesulitan dalam merangkai komponen listrik, maka anggota kelompok disarankan untuk memerankan sebagai komponen listrik dan kedua tangannya berfungsi sebagai penghubung. Karena peralatannya hanya siap 2 set, maka masing-masing kelompok hanya mencari dua data saja. Selanjutnya sebelum menghubungkan komponen listrik pada sumber tegangan, maka harus memberi tahu guru untuk mengecek rangkaian sudah tepat atau tidak. Ini perlu dilakukan agar alat listrik terutama voltmeter tidak rusak, akibat salah penggunaannya.

Masing-masing kelompok diminta membuat laporan data percobaan dan mempresentasikan. Dalam presentasi masing-masing kelompok diberi waktu 5 menit. Diskusi dalam presentasi diharapkan dapat mempertajam kedalaman materi, sedangkan pelaksanaan *role playing* diharapkan

dapat meningkatkan kualitas proses. Apabila dalam diskusi terjadi ketidaksamaan hasil dari satu kelompok dengan kelompok lain, maka guru harus memberikan penjelasan dan pembahasan sehingga hingga dapat pencerahan pengetahuan.

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan tugas terbaik dan memotivasi kelompok lain agar meningkatkan kinerjanya pada pertemuan berikutnya. Sisa waktu 20 menit pada pertemuan siklus kedua ini digunakan untuk tes kognitif secara tertulis dan mandiri. Hasil Pembelajaran IPA dengan menerapkan gabungan *role playing*-diskusi dirasakan siswa dapat meningkatkan aktivitas siswa yang terdiri dari interaksi antar siswa, tingkat menyelesaikan tugas, keterlibatan presentasi dan perhatian siswa selama melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata aktivitas siswa dalam kelompok yang dicatat semakin meningkat mulai dari 2,67 (proses pembelajaran kurang berkualitas) pada siklus 1, kemudian pada siklus 2 rata-rata 3,33 (proses pembelajaran berkualitas).

Selain itu, dari angket yang diberikan menunjukkan bahwa teknik gabungan *role playing*-diskusi dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, ini terbukti berdasarkan angket siklus I yang disebarkan, dari 31 responden terdapat 7 orang yang menyatakan sangat terlibat dalam diskusi, 6 orang menyatakan terlibat diskusi, dan hanya 8 orang yang menyatakan kurang terlibat diskusi serta 10 orang menyatakan tidak terlibat diskusi. Sedangkan pada siklus II angket yang disebarkan dari 31 responden 12 orang menyatakan sangat terlibat dalam diskusi, 7 orang menyatakan terlibat diskusi, dan hanya 8 orang yang menyatakan kurang terlibat diskusi serta 4 orang menyatakan tidak terlibat diskusi.

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa dari juga dapat ditunjukkan dengan membandingkan hasil ulangan siklus I (ulangan harian 1, ulangan 2) dan siklus II (ulangan harian 3, ulangan harian 4). Pada siklus I diperoleh rata-rata prestasi siswa 66,02, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata prestasi siswa 68,50. Sehingga dampak dari pembelajaran yang prosesnya berkualitas dapat "meningkatkan hasil belajar". Di sisi lain, dalam menerapkan teknik ini terdapat kendala yakni dalam memantau siswa. Siswa cenderung lama karena ada beberapa siswa yang saling mengganggu. Hal tersebut berdampak pada molornya waktu pembelajaran yang tidak sesuai dengan rancangan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran ini lebih cocok jika diterapkan untuk kelas kecil. Hal tersebut penting sebagai pertimbangan agar pembelajaran lebih optimal, sehingga siswa mampu memahami pelajaran dengan optimal dan menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan persoalan-persoalan yang relevan [7]-[9].

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Penerapan gabungan *role playing*-diskusi di Kelas IX B SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajarannya. Selain itu, penerapan gabungan *role playing*-diskusi di Kelas IX B SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang dapat membuat hasil belajar siswa semakin meningkat. Berdasarkan angket yang diberikan juga menunjukkan bahwa teknik gabungan *role playing*-diskusi dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

4.2 Saran

Pelaksanaan teknik gabungan *role playing*-diskusi secara umum berdampak positif terhadap hasil belajar maupun proses pembelajaran. Namun terdapat kendala dari siswa karena beberapa siswa saling mengganggu sehingga harus benar-benar dikontrol. Oleh karena itu, penerapan teknik ini sebaiknya digunakan untuk pembelajaran pada kelas kecil agar lebih mudah dikontrol.

Ucapan Terima Kasih

Ungkapan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu terselesaikannya tulisan ini. Bapak Kepala Sekolah, yang telah memberi ijin penelitian ini, dan memberi dorongan moral, serta memberi kesempatan seluas-luasnya untuk menggunakan media belajar, kepustakaan dan sarana sekolah lainnya. Ungkapan terima kasih juga penulis sampaikan atas kerja sama kolaborator yang telah banyak membantu, juga bapak/ibu guru yang telah memberi sumbangan pemikiran terhadap tulisan ini, dan tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada siswa-siswi atas kerja sama dan kepatuhannya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran .

Daftar Rujukan

- [1] M. Christine, *Pedagogi: Strategi dan Teknik Mengajar dengan Berkesan*, Bandung: PT. Setia Purna Inves, 2009.
- [2] E. Fatmawati, "Implementasi Pembelajaran IPA Terpadu oleh Guru Biologi SMP Negeri di Kabupaten Sragen," Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2011.
- [3] P. Kilgour, D. Reynaud, M. Northcote and M. Shields, "Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self-Reflection and Social Awareness in Teacher Education," *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, vol. 2, no. 4, pp. 8-20, 2015.
- [4] A. Munandar, "Pengelolaan Pembelajaran IPA Terpadu di SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Pelajaran 2015-2016," Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2016.
- [5] A. Jaedun, "Pengembangan Profesionalisme Guru melalui Penulisan Karya Tulis Ilmiah," in *Seminar Karya Tulis Ilmiah dan Penelitian Tindakan kelas*, Bantul, 2011.
- [6] M. Kanginan, *IPA Fisika untuk SMP Kelas IX*, Surabaya: Erlangga, 2007.
- [7] M. R. A. Taqwa dan R. Faizah, "Perlunya program resitasi untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep gaya dan gerak," dalam *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*, Malang, 2016, hlm. 365–372.
- [8] M. R. A. Taqwa, "Profil pemahaman konsep mahasiswa dalam menentukan arah resultan gaya," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, Surabaya, 2017, hlm. 79–87.
- [9] J. L. Docktor dan J. P. Mestre, "Synthesis of discipline-based education research in physics," *Phys. Rev. Spec. Top.-Phys. Educ. Res.*, vol. 10, no. 2, hlm. 020119, 2014.