



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3352 - 3363

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar

Dina Muta'allimatul Khoiro^{1✉}, Akhwani², Muslimin Ibrahim³, Syukron Djazilan⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: dinakhoiroh@gmail.com¹, akhwani@unusa.ac.id², muslimin.ibr@gmail.com³, syukrondjazilan@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Metode pembelajaran memiliki karakteristik dengan kelebihan dan kelemahan masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan antara metode pembelajaran *Role playing* dengan Demonstrasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Hidayah Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi masyarakat. Sampel dalam penelitian berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah soal tes kemampuan awal (*pretest*) dan soal tes kemampuan akhir (*posttest*). Data dianalisis dengan menggunakan *analyze descriptive statistics* dan *t-test* dengan bantuan *SPSS 16 for window*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran *Role playing* sebesar 89,29, sementara rata-rata hasil belajar yang menggunakan metode Demonstrasi sebesar 82,86. Metode pembelajaran *role playing* lebih unggul dari metode demonstrasi. Hasil uji t menunjukkan bahwa antara metoderole *playing* dengan demonstrasi sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,00. Terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *role playing* dengan demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa di MI Al-Hidayah Sidoarjo dengan nilai signifikansi 0,033.

Kata Kunci: Metode *role playing*, metode demonstrasi, hasil belajar.

Abstract

Learning methods have characteristics with advantages and disadvantages of each. This study aims to analyze the comparison between the role playing learning method and the demonstration on student learning outcomes. The study used an experimental method with a pretest-posttest control group design. This research was conducted at MI Al-Hidayah Sidoarjo on the subject of Social Sciences material for community economic activities. The sample in the study amounted to 28 students. The instrument used is the initial ability test (pretest) and the final ability test (posttest). The data were analyzed using analyze descriptive statistics and t-test with the help of SPSS 16 for window. The results showed that the average learning outcomes using the Role playing learning method was 89.29, while the average learning outcomes using the Demonstration method was 82.86. The role playing learning method is superior to the demonstration method. The results of the t test show that the role playing method and the demonstration have the same effect on student learning outcomes with a significance value of 0.00. There is a significant difference between the role playing method and the demonstration of student learning outcomes in social studies subjects at MI Al-Hidayah Sidoarjo with a significance value of 0.033.

Keywords: *Role playing, demonstration, learning outcomes.*

Copyright (c) 2021 Dina Muta'allimatul Khoiro, Akhwani, Muslimin Ibrahim, Syukron Djazilan

✉ Corresponding author :

Email : dinakhoiroh@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik berbeda-beda. Model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dengan kata lain tidak ada model yang terbaik dan terburuk. Dalam dunia pendidikan, membandingkan beberapa metode pembelajaran merupakan hal yang penting. Perbandingan metode pembelajaran digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Selain itu, perbandingan model pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mengetahui apakah model pembelajaran tertentu cocok diterapkan pada siswa.

Kualitas pembelajaran harus menjadi perhatian setiap pendidik, apalagi pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam rangka pendidikan etika dan nilai (Akhwani, 2019). Dengan kualitas pembelajaran yang baik maka outputnya juga akan baik. Guru perlu memilih dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan cabang dari metode simulasi. Metode *role playing* mengharuskan siapa saja yang berpartisipasi dalam strategi untuk menganggap dirinya sebagai orang lain, dan tujuannya adalah untuk mempelajari perilaku dan perasaan orang lain (Wahab, 2009:108). Metode *Role Playing* dikenal juga dengan metode bermain peran karena peserta didik diajak untuk menjadi tokoh langsung dalam materi tersebut. Di sisi lain, Metode Demonstrasi merupakan metode pembelajaran dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan (Syah, 2004). Metode demonstrasi merupakan metode yang memperlihatkan suatu peristiwa agar kejadian itu terlihat nyata dan dipahami oleh peserta didik.

Perbedaan metode *role playing* dengan metode demonstrasi adalah metode *role playing* lebih mengutamakan peran aktif siswa dengan cara mengimajinasikan peran sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Materi diubah menjadi sebuah karangan cerita yang akan dimainkan oleh peserta didik. Sedangkan metode demonstrasi adalah metode yang memperlihatkan suatu kejadian atau suatu benda dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui kejadiannya. Demonstrasi bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran visual atau nonvisual, misalnya dengan memperlihatkan tayangan video atau gambar.

Implementasi metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi sebagai metode yang inovatif dan modern memiliki kedekatan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Apalagi pada materi jual beli pada kelas V sekolah dasar. Penggunaan metode *role playing* dan demonstrasi pada materi IPS dapat dianalisis sesuai kebutuhan. Dengan membandingkan dua metode tersebut maka hasil belajar siswa akan berpengaruh. Hasil Belajar adalah perubahan perilaku individu secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Surya, 2003:25). Hasil belajar juga bisa diartikan dengan prestasi belajar dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Namun, pada penelitian hanya menggunakan hasil belajar ranah kognitif, dengan tujuan agar peneliti dapat memaksimalkan penelitian ini dengan baik karena hanya memfokuskan pada satu ranah hasil belajar saja.

Dengan mencermati kondisi di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini juga memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* di MI-Al Hidayah Sidoarjo. 2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi di MI Al-Hidayah Sidoarjo. 3) Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dengan *role playing* di MI A-Hidayah Sidoarjo.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Faridatul Zuhriyah (2018) dalam judul Penerapan *Role Playing* pada Materi Jual Beli IPS, menunjukkan bahwa metode *Role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi jual beli. Dari hasil tersebut diketahui bahwa jika pemahaman siswa meningkat maka hasil belajar

siswa akan lebih baik dari sebelum menggunakan metode *role playing*. Hasil penelitian juga menyebutkan bahwa metode *role playing* juga dapat membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar siswa meningkat.

Selain metode *Role Playing* terdapat pula hasil penelitian metode demonstrasi yang dilakukan oleh Niryandi (2017) dengan Judul Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari beberapa siklus. Pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa siklus setiap siklus nya melakukan pertemuan dua kali, pertemuan yang pertama peneliti mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai 72, kemudian pada pertemuan kedua peneliti mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai 80. Untuk siklus yang kedua dilakukan dengan cara yang sama yaitu dua kali pertemuan, pertemuan pertama peneliti mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai 87, kemudian pertemuan kedua peneliti mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai 93. Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Penelitian didesain dengan metode eksperimen. Penelitian ini berjudul studi komparasi atau membandingkan maka perlu adanya eksperimen dua metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajarnya yakni metode pembelajaran *role playing* dengan metode demonstrasi. Penelitian dilakukan di MI Al-Hidayah. Lokasi berada di Desa Tambak Cemandi Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini difokuskan pada kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 29. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS dengan tema 8 Subtema 1 pembelajaran 3. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal materi Kegiatan ekonomi (Jual Beli) dengan kurun waktu selama satu bulan pada bulan juli 2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest dan posttest* untuk mengukur pemahaman siswa Penelitian ini menggunakan design eksperimen *pretest –posttest control group design*. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis statistik.

Metode yang digunakan penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, kemudian pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, sedangkan analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2006:8). Penelitian didesain dengan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar siswa. Tes hasil belajar diberikan sebelum adanya perlakuan (*pretest*) dan setelah adanya perlakuan atau tindakan kepada siswa (*posttest*). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa MI AL-Hidayah dengan sampel kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 29. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest dan posttest* untuk mengukur pemahaman siswa Penelitian ini menggunakan design eksperimen *pretest –posttest control group design*.

Untuk menganalisis data yang didapat, maka peneliti membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan teknik *paired t test*. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas. Untuk menganalisis data digunakannya bantuan program *SPSS 17 for windows*. Uji normalitas pada penelitian ini yaitu jika *p-value* lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan berdistribusi normal, namun jika *p-value* lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan bukanber distribusi normal (Ali Maksum, 2012). Uji homogenitas pada penelitian ini yaitu jika *p-value* lebih dari 0,05 dinyatakan homogen, jika *p-value* kurang dari 0,05 dinyatakan tidak homogen. Serta uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari dua metode pembelajaran yang sedang dikomparasikan yaitu metode pembelajaran *role playing*

dan demonstrasi. Uji menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan SPSS untuk mengetahui hasil komparasi antara metode pembelajaran *role playing* dengan demonstrasi. Uji Hipotesis dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji T yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing metode. Perhitungannya apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 $p < 0,05$, maka H_a dapat diterima dan H_o ditolak. Dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis dua sampel, karena membandingkan 2 sampel yang berbeda, yakni yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan yang menggunakan metode demonstrasi. Uji dilakukan dengan menggunakan uji T Dengan bantuan *SPSS 16 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang studi komparasi metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di MI Al-Hidayah Sidoarjo, berupa keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar (*pretest* dan *posttest*).

Analisis data keterlaksanaan pembelajaran metode *role playing* dan demonstrasi.

Tabel 1. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Identitas Mata Pelajaran				
a.	Terdapat identitas RPP, yang mengandung satuan pendidikan, kelas, semester, materi, dan alokasi waktu				✓
2.	Pertemuan Indikator				
a.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar (kalau indikator tercapai, maka KD juga akan tercapai)				✓
b.	Indikator dirumuskan menggunakan kata kerja operasional (kata kerja yang terdapat, dapat diukur) Rumusan indikator terdiri atas KKO dan materi pelajaran				✓
c.	Terdapat indikator aspek pengetahuan yang sesuai dengan KD.				✓
3.	Perumusan Tujuan Pembelajaran				
a.	Kesesuaian dengan indikator, kata kerja dan materi di dalam indikator sama dengan yang terdapat pada tujuan				✓
b.	Tujuan mengandung komponen <i>Audience, Behaviour, Condition, dan Degree</i>				✓
4.	Pemilihan Materi Pelajaran				
a.	Materi pelajaran sesuai dengan referensi pada rumusan tujuan				✓
b.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
c.	Keruntutan uraian materi pembelajaran				✓
5.	Penilaian Sumber Belajar				
a.	Media yang digunakan pada pembelajaran ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
b.	Materi di dalam media ini benar, mutakhir dan tidak ada miskonsepsi				✓
c.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓
6.	Pemilihan Model Pembelajaran				
a.	Model pembelajaran yang digunakan sangat sesuai untuk				✓

	mencapai tujuan pembelajaran	
	b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	✓
7.	Metode Pembelajaran	
	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓
	b. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	✓
8.	Skenario Pembelajaran	
	a. Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dengan jelas	✓
	b. Kegiatan pendahuluan terdapat apersepsi, pemotivasian dan menyampaikan tujuan pembelajaran	✓
	c. Pada kegiatan inti guru membimbing siswa melakukan kegiatan untuk menemukan informasi terkait tujuan pembelajaran	✓
	d. Kegiatan penutup dilakukan guru untuk memperkuat ingatan siswa akan informasi yang dipelajari misalnya melakukan evaluasi atau membuat rangkuman atau membuat tindak lanjut (bisa salah satu atau kombinasi)	✓
	e. Materi disajikan secara runtut dari yang mudah ke yang sukar, tidak terdapat miskonsepsi, dan upto date.	✓
	f. Kesesuaian alokasi waktu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan cakupan materi	✓
9.	Rancangan Penilaian Autentik	
	a. Kesesuaian bentuk, teknik, dan instrumen dengan kata kerja pada setiap indikator pencapaian kompetensi pada semua butir instrument	✓
	Skor Total	100

Berdasarkan tabel 1, hasilnya menunjukkan bahwa prosentase langkah-langkah guru dalam mengajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi 100% terlaksana. Tabel diatas mencakup seluruh indicator pembelajaran yang dirancang sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan dilaksanakan oleh guru.

Hasil Belajar Siswa (*pretest* dan *posttest*)

Hasil yang didapatkan setelah melakukan *pretest*, eksperimen I dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan eksperimen II dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi, kemudian dilanjutkan dengan memberikan *posttest* kepada peserta didik kelas 5 MI Al-Hidayah yang berjumlah 28 siswa. Adapun hasil yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Siswa Eksperimen I

No	Nama	Tes Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	DMA	70	100
2	AYB	70	80
3	QZA	60	100
4	FS	70	90
5	F	50	90
6	PRA	60	90
7	TV	40	80
8	RA	50	90

9	MAF	40	80
10	AAB	70	100
11	MAM	40	80
12	MAA	40	90
13	AAJ	40	80
14	MAF	70	100

Kemudian dibawah ini merupakan rekapitulasi hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen II yakni penggunaan metode pembelajaran demonstrasi, berikut hasilnya:

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siswa Eksperimen II

No	Nama	Tes Metode Pembelajaran Demonstrasi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
1	QZY	60	100
2	VS	20	60
3	TAP	50	80
4	SJR	70	90
15	SAA	70	90
6	MNK	40	70
7	MAFR	30	70
8	MAWZ	60	80
9	FM	30	70
10	RZP	40	90
11	MF	30	90
12	ACS	60	90
13	MAZ	50	80
14	MH	60	80

Dari data nilai *pretest* dan *posttest* siswa diatas mendapatkan hasil rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Deskriptive Statistic

Hasil Deskriptive statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Role Playing	14	40	70	55.00	13.445
Posttest Role Playing	14	80	100	89.29	8.287
Pretest Demonstrasi	14	20	70	47.86	16.257
Posttest Demonstrasi	14	60	100	82.86	9.945
Valid N (listwise)	14				

Diperoleh hasil uji deskripsi data penelitian tentang hasil tes kegiatan ekonomi yang berada di Tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 sebagai berikut: Nilai rata-rata (*mean*) pada *pretest role playing* sebesar 55,00 pada *posttest role playing* sebesar 89,29. Kemudian pada *pretest Demonstrasi* mendapatkan rata-rata sebesar 47, 86 dan *posttest Demonstrasi* rata-rata sebesar 82,86. Kemudian *standar deviasi (SD) pretest role playing* sebesar 13,445, nilai *posttest role playing* sebesar 8,287, *standar deviasi pretest demonstrasi* 16,257, untuk *posttest demonstrasi* sebesar 9,945. Kemudian nilai *minimumpretest Role Palying* sebesar 40 sedangkan nilai

maximum pretestnya sebesar 70, nilai minimum posttest role playing sebesar 80, sedangkan nilai maximum posttest role playing sebesar 100. Untuk nilai minimum pretest demonstrasi sebesar 20 sedangkan nilai maximum pretest nya sebesar 70, kemudian nilai minimum posttest demonstrasi sebesar 60 dan nilai maximum posttest desmonstrasisebesar 100.

Uji Prasyarat

Perhitungan uji prasyarat pada penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil perhitungan analisis dari masing-masing pengujian adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Role Playing	.225	14	.053	.793	14	.004
	Posttest Role Playing	.226	14	.051	.810	14	.007
	Pretest Demonstrasi	.201	14	.130	.921	14	.227
	Posttest Demonstrasi	.244	14	.230	.892	14	.087

Dari hasil uji normalitas nilai *pretest* kelas eksperimen I didapat nilai signifikansi sebesar 0,53 dan kelas eksperimen II didapat nilai signifikansi sebesar 1,30. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sehingga, kesimpulannya adalah data dalam kategori normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.000	1	26	1.000
	Based on Median	.000	1	26	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	26.000	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	26	1.000

Dari analisis homogenitas pada tabel diatas dapat dinyatakan bahwa nilai probabilitas sebesar 1.000. Pada uji homogenitas sebuah data dikatakan homogen jika *p value* > 0,05. Karena nilai probabilitas dari data tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan peneliti bersifat homogen.

Uji	Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample Test Paired Samples Test								Hipotesis
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Role Playing - Posttest Role Playing	34.286	10.163	2.716	-34.459	-34.112	12.622	13	.000
Pair 2	Pretest Demonstrasi - Posttest Demonstrasi	35.000	13.445	3.593	35.230	-34.770	9.740	13	.000

Berdasarkan uji t pada table 7 di atas, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan dari nilai signifikansi 0,00 atau nilai kurang dari 0,05. Pada metode pembelajaran demonstrasi juga menunjukkan hasil yang sama. Ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,00. Dengan demikian diketahui bahwa metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode *role playing* dan metode demonstrasi berikut disajikan hasil uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t. Di bawah peneliti menyajikan perhitungan uji-T (*paired sample test*) dari kedua metode pembelajaran tersebut:

		Tabel 8. Uji Paired Sample Test Posttest Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest Role Playing - Posttest Demonstrasi	6.429	10.082	2.695	.607	12.250	2.386	13	.033

Pada tabel diatas hasil dari perhitungan dengan menggunakan uji-T (*paired sample test*) diketahui nilai signifikansi sebesar 0,033. Pedoman yang uji adalah apabila nilai signifikansinya $0,033 < 0,05$ artinya signifikan. Berdasarkan tabel di atas nilai pada kolom sig bahwa nilai signifikansi 0,033 maka H_0 ditolak ($0,000 < 0,05$) dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Hidayah Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* di MI-AI Hidayah Sidoarjo

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V MI Al-Hidayah Sidoarjo pada mata pelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil dari tes yang dilakukan sebelum *treatment* dan sesudah dilakukannya *treatment* penggunaan metode *role playing*, bahwa hasil tes yang didapatkan terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 89,29 sedangkan nilai yang didapatkan sebelum dilakukan *treatment* adalah 55,00.

Tabel 9. Perbandingan Rata-rata Role Playing

Rata-rata Role Playing	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
55,00	89,29

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanif Nur Partiwi (2013) bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar karena metode tersebut dikatakan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk melakukan suatu hal berdasarkan materi, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dapat dikatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan penggunaan metode *role playing*.

Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran yakni seperti suasana belajar yang baik bagi siswa, siswa dapat lebih aktif dan focus saat pembelajaran, dan interaksi antar siswa dalam kelas, sehingga mereka dapat bersosialisasi (Z.I. Paudi, 2019).

Penerapan metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu langkah yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada pokok bahasan kegiatan di masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil belajar yang didapatkan pada saat penelitian yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,29.

Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi di MI-AI Hidayah Sidoarjo.

Penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V MI Al-Hidayah Sidoarjo pada mata pelajaran IPS, hal ini terbukti dari adanya hasil tes yang dilakukan sebelum *treatment* dan sesudah dilakukannya *treatment* penggunaan metode demonstrasi, bahwa hasil tes yang didapatkan terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 82,86 sedangkan nilai yang didapatkan sebelum dilakukan *treatment* adalah 47,86. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Hidayah Sidoarjo.

Table10. Perbandingan Rata-rata Demonstrasi

Rata-rata Demonstrasi	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
47,86	82,86

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan demonstrasi di MI A-HidayahSidoarjo

Dari hasil uji deskripsi data yang diperoleh terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* antara penggunaan metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi. Pada nilai *posttest* metode pembelajaran *role playing* diperoleh nilai sebesar 89,29 sedangkan rata-rata nilai *posttest* demonstrasi diperoleh nilai sebesar

82,86. Dari perhitungan dari metode pembelajaran *role palying* dan metode pembelajaran demonstrasi maka dapat diketahui yakni nilai demonstrasi lebih besar dari pada nilai *role playing*.

Pada uji analisis data *paired samples test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,622 sedangkan pada t_{tabel} adalah sebesar 2,201 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,622 > 2,056$. Pada uji eksperimen metode pembelajaran demonstrasi diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,740 sedangkan pada t_{tabel} mendapatkan nilai sebesar 2,201 sehingga nilai t_{hitung} dari kedua metode pembelajaran tersebut lebih besar dari t_{tabel} . Artinya hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil yang signifikan dari sebelum diberikan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan demonstrasi dengan sesudah diberikan *treatment* kedua metode pembelajaran tersebut.

Dengan demikian hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kegiatan ekonomi siswa kelas 5 MI Al-Hidayah Sidoarjo dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi, diterima. Hasil pengujian statistika menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II tidak terdapat kemampuan awal yang signifikan kedua kelas berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas menunjukkan kedua kelas memiliki varians yang sama dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial. Setelah diketahui bahwa kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan maka kelas tersebut diberikan *treatment* yang berbeda. Kelas eksperimen I diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* sedangkan untuk kelas eksperimen II diberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Dan setelah kedua kelas tersebut diberikan *treatment* yang berbeda maka dilakukan tes kemampuan akhir atau biasa disebut dengan *posttest*.

Hasil perbandingan uji-T (*One Sample Test*) dari kedua *posttest* diatas yakni *posttest role playing* dan demonstrasi mendapatkan hasil rata-rata 89,286 untuk hasil *posttest role playing*, dan mendapatkan hasil 82,857 untuk hasil *posttest* demonstrasi. Dari kedua hasil *posttest* tersebut dapat dijelaskan dengan uji-T (*paired sample test*) mendapatkan nilai sebesar 6,429 yang artinya bahwa kedua metode pembelajaran tersebut terdapat sedikit selisih dari rata-rata yang didapatkan, namun antara keduanya sama-sama memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di MI Al-Hidayah Sidoarjo, artinya kedua metode tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan pada nilai *posttest* yang didapatkan dan data yang didapatkan diterima. Untuk mengetahui perbedaan antara metode pembelajaran *role playing* dengan demonstrasi telah diuji dengan menggunakan uji T. Berdasarkan hasil uji T diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,033. Berdasarkan ketentuan signifikansi maka nilai signifikansinya $0,033 < 0,05$ artinya signifikan. Berdasarkan tabel di atas nilai pada kolom sig bahwa nilai signifikansi 0,033 maka H_0 ditolak ($0,000 < 0,05$) dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Hidayah Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait studi komparasi metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada kelas V di MI Al-Hidayah, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing* mengalami perbedaan yang signifikan dari sebelum dilakukannya *treatment* dengan sesudah dilakukan *treatment* yakni dengan nilai *posttest* sebesar 89,29 dan nilai *pretest* sebesar 55,00. Hasil belajar siswa kelas V meningkat dengan menggunakan metode *role playing*. Hal ini didukung dengan nilai signifikansi $0,00 > 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar secara signifikan. Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode demonstrasi dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil data menunjukkan nilai *posttest* metode pembelajaran

demonstrasi sebesar 82,86, dan nilai *pretest* sebesar 49,87. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V meningkat dengan menggunakan metode demonstrasi. Hal ini didukung dengan nilai signifikansi $0,00 > 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar secara signifikan. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Hidayah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi dengan nilai akhir metode *role playing*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,033 > 0,05$. Selain itu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode demonstrasi sebesar 82,86 dan metode pembelajaran dengan *role playing* sebesar 89,29. Kedua metode tersebut sama-sama memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,00.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani, A. (2018). Pembelajaran Ppkn Dengan Value Clarification Technique Berbantuan Role Playing Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa SMA. *Education And Human Development Journal*, 3(2), 121–129. <https://doi.org/10.33086/Ehdj.V3i2.50>
- Akhwani, H. S. (2014). Pengembangan Karakter Religius Melalui Ekstrakurikuler Yasinan Di Sma Negeri 1 Kayen Kabupaten Pati. *Unnes Civic Education Journal*, 3(1), 11–17. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ucej/article/view/3684>
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2477–8427), 41–46. <https://journal.stkip.singkawang.ac.id/index.php/jurnalpipsi/article/view/1012>
- Desmarita Khairoes, T. (2021). Analisis Komponen TPACK Guru SD Sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional Di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1119>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Dwi Setyorosadi, D., & Pardijono. (2014). Perbedaan Penggunaan Metode Demonstration Dan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Spike Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02(01), 70–75. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Eka Wulandari, Supriyadi, M. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Pedagogi*, 6(9), 1–10.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>
- Niryandi. (2017). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas III SD Negeri 008 Rambah Samo Kecamatan Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Aksara Public*, 1(2), 164–169. <https://aksarapublic.com/index.php/home/article/view/29>
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Pratiwi, H. N., & Sudianto, M. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–10.

- 3363 *Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar – Dina Muta'allimatul Khoiro, Akhwani, Muslimin Ibrahim, Syukron Djazilan*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
- <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2987>
- Prawiro, C. E., Setyawan, M. Y. H., & Pane, S. F. (2021). Studi Komparasi Metode Entropy Dan ROC Dalam Menentukan Bobot Kriteria. *Jurnal Tekno Insentif*, 15(1), 1–14. <https://doi.org/10.36787/jti.v15i1.353>
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpgsd.v4i1.7454>
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., & Permata, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2(1), 23–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jpsd.v2i01.435.g242>
- Sulfemi, W. B. (2020). Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 151–158. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/229>
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(3), 102–112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/jpfkip/article/view/3898>
- Ulfa, S. & M. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Wibowo, N. A. (2012). *Penggunaan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Pada Materi Pembagian Waktu Dengan Media Globe Siswa Kelas V SDN Baleharjo 2 Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zuhriyyah, F. (2015). Penerapan Role Playing Pada Materi Jual Beli IPS Kelas III Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di SDN Gedang II. *PTK A3 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 5(December), 118–138. <http://eprints.umsida.ac.id/3065/>