

Studi Komparasi Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya

Mazidatun Nabilah¹, M.Sukron Djazilan², Pance Mariati³, Syamsul Gufron⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

mazidatunnabilah065.sd20@student.unusa.ac.id¹

Abstrak

Kata Kunci:

Metode pembelajaran Demonstrasi, Metode Pembelajaran Role playing, Hasil belajar, PPKn.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengenai pengaruh metode pembelajaran Demonstrasi dan Role playing terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimental* dengan desain *pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen I yang menggunakan metode demonstrasi dan kelompok eksperimen II yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Data penelitian dikumpulkan melalui tes pengetahuan dan tes sikap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi sebesar 82,2, sementara rata-rata hasil belajar yang menggunakan metode *role playing* sebesar 80,0. Metode pembelajaran demonstrasi lebih unggul dari metode *role playing*. Hasil uji t menunjukkan bahwa antara metode demonstrasi dan *role playing* sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,00. Terdapat perbedaan yang signifikan antara metode demonstrasi dan *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas IV di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya dengan nilai signifikansi 0,00.

Abstract

Key Word:

Demonstration learning method, Role playing learning method, learning outcomes, PPKn.

This research aims to analyze the influence of demonstration and role playing learning methods on student learning outcomes in Civics learning at Al-Khoiriyyah Islamic Elementary School, Surabaya. The research method used was quasi-experimental with a pretest-posttest design. The research subjects were fourth grade students at Al-Khoiriyyah Islamic Elementary School, Surabaya, who were divided into two groups, namely experimental group I which used the demonstration method and experimental group II which used the role playing learning method. Research data was collected through knowledge tests and attitude tests. The research results show that the average learning outcome using the demonstration learning method is 82.2, while the average learning outcome using the role playing method is 80.0. The demonstration learning method is superior to the role playing method. The results of the t test show that the demonstration and role playing methods both have an effect on student learning outcomes with a significance value of 0.00. There is a significant difference between the demonstration and role playing methods on student learning outcomes in the PPKn subject for class IV students at Al-Khoiriyyah Islamic Elementary School, Surabaya with a significance value of 0.00.

Copyright © 2024 Mazidatun Nabilah, M.Sukron Djazilan, Pance Mariati, Syamsul Gufron
This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn memiliki peran strategis dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kebangsaan, moral, serta dinamika sosial dan politik yang ada di masyarakat. Menurut Auliyyarrahmah et al. (2021), PPKn merupakan instrumen kunci dalam membangun pemahaman siswa terhadap aspek-aspek kehidupan bermasyarakat yang beragama, termasuk politik, ekonomi dan budaya.

Meskipun penting, optimalisasi hasil belajar PPKn masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran sering kali menjadi hambatan dalam mencapai hasil yang diharapkan. Dalam hal ini, penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, seperti model

demonstrasi dan role playing, menjadi alternatif yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Baro'ah (2020) menyatakan bahwa metode-metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Metode demonstrasi, yang melibatkan penyajian langsung dari konsep atau keterampilan oleh guru, memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui observasi dan praktik langsung. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode ini telah mengalami peningkatan dengan penggunaan multimedia, animasi, dan simulasi komputer, yang memungkinkan demonstrasi menjadi lebih interaktif dan dinamis (Bandi & elihami, 2021). Disisi lain metode role playing menawarkan pendekatan yang mengajak siswa untuk berperan dalam skenario tertentu, membantu mereka memahami dinamika sosial dan interpersonal serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis (Kristin, 2018).

Studi ini dilakukan di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya dengan fokus pada siswa kelas IV, dimana hasil belajar PPKn dengan materi "Keberagaman" masih berada di bawah kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil pra survey yang dilaksanakan padabtanggal 20 Agustus, ditemukan bahwa metode pembelahan yang digunakan belum mampu mendorong hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan metode demonstrasi dan role playing dalam meningkatkan hasil belajar siwa.

Penelitian inia bertujuan untuk menganalisis perbandingan antara metode pembelajaran demonstrasi dan role playing serta dampaknya terhadap hasil belahar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Diharapkan. Hasil penelitian ini dapat memberuikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran PPKn di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi-Eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas dua metode pembelajaran yaitu demonstrasi dan role playing. Penelitian ini berjudul studi komparasi atau membandingkan maka perlu adanya eksperimen dua metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajarnya yakni metode pembelajaran demonstrasi dan metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada amata pelajaran PPKn di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jjumlah siswa sebanyak 18 orang. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal materi kegiatan Keberagaman dengan kurun waktu selama satu bulan pada bulan mei 2024.

Data dikumpulkan melalui tes yang diberikan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) intervensi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan uji statistik, termasuk uji normalitas dan uji t berpasangan, untuk menganalisis hasil pretst dan posttest serta membandingkan efektivitas kedua metode pembelajaran tersebut. Instrumen penelitian diuji validitas dan reabilitasnya untuk memastikan data yang akurat dan konsisten. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan tentang metode pembelajaran yang lebih efektif untuk diterapkan dalam konteks PPKn, dengan tujuan menigkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan judul Studi Komparasi Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Islam Al- Khoiriyyah Surabaya"

Pengaruh siswa dalam penggunaan Metode Pembelajaran Demonstrasi di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya.

Penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya pada mata pelajaran PPKn, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil tes yang dilakukan sebelum *treatment* dan sesudah dilakukannya *treatment* penggunaan metode demonstrasi, hasil tes yang didapatkan terdapat perbedaan dengan nilai rata-rata sebesar 82,2 sedangkan nilai yang didapatkan sebelum dilakukan *treatment* adalah 26,6.

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Demonstrasi

Rata-rata Demonstrasi	
Pretest	Posttest
26,6	82,2

Terdapat dalam penelitian Arif (2020) bahwa metode demonstrasi dapat memberikan pengaruh pada siswa yaitu siswa dapat berdiskusi dengan baik dan kemampuan presentasi siswa meningkat, siswa terlibat dan

menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa dapat menguasai materi, memiliki ketelitian dan kecermatan serta mempunyai daya tangkap yang baik.

Implementasi penelitian ini yaitu memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan dari siswa kelas IV di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), kemudian memberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi kepada siswa dengan kelas Eksperimen I.

Penerapan metode pembelajaran demonstrasi merupakan salah satu langkah yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), 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 82,2.

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Nama	Tes Metode Pembelajaran Demonstrasi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Glx	10	80
2	Khf	20	80
3	Mld	30	70
4	Rfl	20	90
5	Dng	50	80
6	Ayr	30	70
7	Khz	10	90
8	Azz	30	90
9	Jlt	40	90

Pengaruh siswa dalam penggunaan metode *Role Playing* di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD Islam AL-Khoiriyyah Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), hal ini dibuktikan dengan adanya hasil tes yang dilakukan sebelum *treatment* dan sesudah dilakukannya *treatment* penggunaan metode *role playing*, bahwa hasil tes yang didapatkan dengan nilai rata-rata sebesar 80,0 sedangkan nilai yang didapatkan sebelum *treatment* adalah 48,8.

Tabel 3. Perbandingan rata-rata *role playing*

Rata-rata <i>Role Playing</i>	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
48,8	80,0

Hasil penelitian agel (2019) menyatakan bahwa metode ini terbukti efektif dalam proses pembelajaran karena merupakan pendekatan berbasis permainan yang sesuai untuk semua tingkatan kelas di sekolah dasar, sehingga hasil belajar pada tabel di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* dapat digunakan untuk pembelajaran. Penggunaan metode *role playing* dapat memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih memahami materi serta hasil belajar dapat meningkat.

Implementasi penelitian ini yaitu dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan dari siswa kelas IV di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), kemudian memberikan *treatment* dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* kepada siswa dengan kelas eksperimen II. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* peneliti memberikan *posttest* untuk menilai kemampuan setelah diberikan *treatment*. Adapun media-media yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu teks dialog drama dengan tema keberagaman di Indonesia.

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Nama	Tes Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rf	40	70
2	Rsk	40	70

3	Hfz	50	90
4	Msf	50	90
5	Hbb	40	80
6	Tm	60	80
7	Ady	60	90
8	Dnr	60	80
9	Shl	40	70

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dan Role Playing di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya.

Dari hasil uji deskripsi data yang diperoleh terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* antara penggunaan metode pembelajaran demonstrasi dan role playing. Pada nilai *posttest* metode pembelajaran demonstrasi diperoleh nilai sebesar 82,2 sedangkan rata-rata nilai *posttest role playing* diperoleh nilai sebesar 80,0. Dari perhitungan metode pembelajaran demonstrasi dan metode pembelajaran *role playing* maka dapat diketahui yakni metode demonstrasi lebih besar dari pada nilai *role playing*. Hal ini diperkuat dengan Uji Prasyarat yang digunakan.

Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS IV		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR	PRETEST ROLE PLAYING	.275	9	.048	.780	9	.012
	POSTEST ROLE PLAYING	.209	9	.200*	.823	9	.037
	PRETEST DEMONSTRASI	.178	9	.200*	.936	9	.545
	POSTEST DEMONSTRASI	.269	9	.059	.808	9	.025

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas nilai *pretest* kelas eksperimen I didapat nilai signifikansi sebesar 0,48 dan kelas eksperimen II didapat nilai signifikansi sebesar 200. Hasil inimenunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sehingga, kesmpulannya adalah data dalam kategori normal. Kemudian untuk hasil uji normalitas nilai *posttest* kedua kelas eksperimen I didapat nilai signifikansi sebesar 200 dan kelas eksperimen II didapat nilai signifikansi sebesar 0,59. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa data layak digunkan.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa tes kemampuan awal siswa (*pretest*) serta hasil belajar siswa (*posttest*). Sebelum dilakukan pembelajaran pada kedua kelas, maka terlebih dahulu diadakan *pretest*, hal ini dilakukan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi keberagaman pada kedua eksperimen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan uji-T (*paired sample test*) hasil analisis dengan bantuan software SPSS23 secara singkat ringkas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Paired Sample Test

Table 6: Paired Sample Test								
Paired Sample Test								
Paired Differences								
95% ConfidenceInterval of the Difference								
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)	

Pair 1	PreTestRolePlaying PostTestRolePlaying	-31.111	7.817	2.606	- 37.120	- 25.102	-11.939	8	.000
Pair 2	PreTestDemonstrasi PostTestDemonstrasi	-55.556	16.667	5.556	- 68.367	- 42.744	-10.000	8	.000

Pada Uji analisis data *paired samples test* metode pembelajaran *role playing* diperoleh nilai t hitung sebesar 11.939 dan t_{tabel} sebesar 2,120 dari perhitungan jumlah responden dikurangi jumlah variable (xy) yang mendapatkan hasil sebesar 16 kemudian dicocokkan dengan tabel taraf signifikan (T tabel) untuk uji dua pihak (*two tail test*). Kemudian nilai probabilitas sebesar 0,00 sedangkan pada uji analisis data *paired samples test* metode pembelajaran demonstrasi nilai t hitung sebesar 10,00 kemudian nilai t_{tabel} sebesar 2,120 dan nilai probabilitas sebesar 0,00. Jadi pada penelitian ini diperoleh data bahwa t hitung > t tabel metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi dengan nilai probabilitas <0,05 maka data dinyatakan signifikan.

Hasil perbandingan uji-T (*One Sample Test*) dari kedua *posttest* diatas yakni *posttest* demonstrasi dan *role playing* mendapatkan hasil rata-rata 82,2 untuk hasil *posttest* demonstrasi, dan mendapatkan hasil 80,0 untuk hasil *posttest* *role playing*. Dari kedua hasil *posttest* tersebut dapat dijelaskan dengan uji-t (*paired sample test*) mendapatkan nilai sebesar 56,94 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 IV pada mata Pelajaran PPKn SD Islam Al-khoiriyyah Surabaya, artinya kedua metode tersebut ada perbedaan yang signifikan pada nilai yang didapatkan dan data yang didapatkan diterima.

Untuk mengetahui perbedaan antara metode pembelajaran demonstrasi dengan *role playing* telah diuji dengan menggunakan uji-T. berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar 0,00. Berdasarkan ketentuan signifikansi maka nilai signifikansinya 0,00<0,05 artinya signifikan. Berdasarkan tabel diatas nilai pada kolom sig bahwa nilai signifikansinya 0,00 maka H₀ ditolak (0,000 < 0,05) dan H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran demonstrasi dan *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

KESIMPULAN

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa kedua metode pembelajaran, demonstrasi dan *role playing*, secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SD Islam Al-Khoiriyyah Surabaya. Metode demonstrasi menghasilkan peningkatan dari nilai pretest 26,6 menjadi posttest 82,2, sementara metode *role playing* meningkatkan nilai dari 48,8 menjadi 80,0. Meskipun kedua metode efektif, metode demonstrasi menunjukkan pengaruh yang lebih kuat dengan perbedaan nilai signifikan. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode demonstrasi sedikit lebih efektif dibandingkan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Auliyaairrahmah, A., Djazilan, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Implementasi pendidikan karakter integritas sub nilai kejujuran melalui program kantin kejujuran di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3565– 3578. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.939>
- Bando, U. D. M. A., & Elihami, E. (2021). Pengaruh metode demonstrasi terhadap pembelajaran fiqh di pesantren melalui konsep pendidikan nonformal. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 81–90.
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan merdeka belajar sebagai peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063–1073.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Harris, A. M. (2015). Studi komparasi variasi media kultur terhadap pertumbuhan populasi bakteri bacillus subtilis dan bacillus licheniformis untuk probiotik unggas. *Sains Dan Teknologi*, 1(2), Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Airlangga.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan teknologi dan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65.

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Hutagaol, R. S., Sirait, J., Thesalonika, E., & Sihite, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ips siswa kelas iv uptd sd negeri 124391 pematang siantar. *Journal on Education*, 06(01), 2915–2923.
- Kahar, A. (2015). Deskripsi teoritis, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. *Potret Pemikiran*, 19(1), 1–17. <https://doi.org/10.30984/pp.v19i1.712>
- Kaharuddin, K. (2021). Kualitatif: ciri dan karakter sebagai metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–8 <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4489>.
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan pancasilasebagai pembentuk karakter disiplin siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 7497–7500. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2187/1914>
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (n.d.). *Bukan Kelas Biasa: Teori Dan PraktikBerbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Di Kelas-Kelas Inspiratif*. CV Kekata Group. <https://books.google.co.id/books?id=JKJoDwAAQBAJ>
- Nisoh, A. (2019). Manajemen peningkatan mutu madrasah (studi komparasi lembaga pendidikan di indonesia madrasah pembangunan uin jakarta) dan thailand (ma'had al-ulum adiniyah pohontanjong ruso narathiwat). *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 4(No. 2), 85–94. <https://doi.org/10.24853/tahdzibi.4.2.85-94>
- Prasetyono, R. N., & Trisnawati, E. (2018). Pengaruh pembelajaran ipa berbasis empat pilar pendidikan terhadap kemampuan berpikir kritis. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.679>
- Suardana, P. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl)dengan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar permainan tolak peluru. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 270. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.179>.