Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 3 SDN 5 SUKAJAWA

Sindy Pramudita[1], Wayan Satria Jaya[2], Ambyah Harjanto[3]
[1,2,3]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: sindypramudita2@gmail.com[1], wayan.satria@stkippgribl.ac.id[2], cambyasoul@gmail.com[3]

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) hasil belajar IPAS khususnya siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa masih rendah, 2) metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat ceramah, 3) pembelajaran yang berlangsung belum ada kombinasi dengan metode modern lain dan 4) siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat masih pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan metode demonstrasi pada siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa. Jenis penelitian ini adalah *true experimental design*, dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa yang berjumlah 93 siswa, sampel terdiri dari kelas 3A sebagai kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* berjumlah 32 orang dan 3C sebagai kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran demonstrasi berjumlah 30 orang. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *chi kuadrat*, uji homogenitas dengan uji *fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-*t*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis dengan hasil uji t =4,28 > t_{tab}=2,00. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi (72,34) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran demonstrasi (60,5). sehingga H0 ditolak berarti Ha diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran demonstrasi siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa.
Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, metode pembelajaran demonstrasi, Hasil Belajar IPAS

Abstract: *The problems in this study are 1) the learning outcomes of science, especially students of class 3 of SDN 5 Sukajawa are still low, 2) the learning methods used tend to be lecture-based, 3) the learning that takes place has not been combined with other modern methods and 4) students in participating in learning are still seen as passive. This study aims to determine the differences in science learning outcomes using the role playing learning method and the demonstration method in class 3 students of SDN 5 Sukajawa. This type of research is a true experimental design, using quantitative data analysis. The population in this study were all 3rd grade students of SDN 5 Sukajawa totaling 93 students, the sample consisted of class 3A as a class taught using the role playing learning method totaling 32 people and 3C as a class taught using the demonstration learning method totaling 30 people. The data analysis technique used the normality test with the chi square test, the homogeneity test with the fisher test. Continued with the hypothesis test with the t-test. Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the results of the hypothesis test were obtained with the results of the t test = 4.28> ttab = 2.00. Furthermore, the average learning outcomes of students taught using the role playing learning method were higher (72.34) compared to students taught using the demonstration learning method (60.5). so that H0 is rejected, meaning Ha is accepted so that it can be concluded that there is a significant difference between the learning outcomes of students using the role playing learning method and the demonstration learning method of students in class 3 of SDN 5 Sukajawa.*
Keyword: *Role Playing Learning Method, demonstration learning method, Learning Outcomes of Students in Science*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah melalui proses pembelajaran dengan terlebih dahulu diberikan evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Biasanya hasil belajar dituangkan dalam bentuk angka. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu kemampuan siswa, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis pada siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa metode pembelajaran yang digunakan cenderung *eksplanation* /bersifat ceramah belum ada kombinasi dengan metode modern lain hal ini tentunya dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa dalam proses pembelajaran, apabila kebosanan ini tidak segera diatasi maka akan berdampak pada keaktifan belajar siswa, artinya siswa akan cenderung tidak serius dalam menerima materi yang diajarkan guru dan hal ini akan berdampak serius juga pada hasil belajar siswa.

Selain itu permasalahan siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat masih pasif hal ini dapat dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru, kemudian siswa masih ada yang berbicara saat guru menyampaikan materi pelajaran dan ketika guru bertanya kepada siswa, respon yang dikeluarkan siswa hanya diam tidak menunjukkan respon yang diharapkan, sehingga proses belajar mengajar dikelas belum berjalan dengan maksimal.

Memperhatikan kondisi tersebut perlu adanya suatu perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran dikelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajarannya. Salah satu perubahan yaitu perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta menyukai mata pelajaran IPAS. Adapun metode pembelajaran yang diimplementasikan yakni metode pembelajaran *role playing* dan metode demonstrasi. Diharapkan dengan pemberian dua metode pembelajaran tersebut maka akan mendapat hasil belajar IPAS yang baik.

Menurut Sugiono (2015:81-82) teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan proposi yang disusun secara sistematis. Berdasarkan yang dikemukakan oleh Hoy dan Miskel bahwa; teori itu berkenaaan dengan konsep, asumsi dan generalisasi yang logis, berfungsi untuk mengungkapkan, menjelaskan dan memprediksikan perilaku yang memiliki keteraturan, sebagai stimulan dan panduan untuk mengembangkan pengetahuan.

Sementara Warsita (2014:11) *Edgar Dale* merupakan tokoh paling berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern. Ia berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya diselenggarakan dengan memperhatikan unsur-unsur yang mempengaruhi pencapaian tujuan.

Menurut Aqib dan Murtadlo (2016:10) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran.

Sementara Indrawati (2016:8) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Lebih lanjut Parwati (2018:122) metode pembelajaran adalah suatu cara kerja yang sistematik dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan. Jika dilihat lebih dalam, kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* adalah jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kemudian Hamruni (2012:7) metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah keterampilan memilih metode.

Menurut Aqib (2016:184-185) metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama. Karena itu, dalam pelaksanaan sering disilihgantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio = sosial dan drama.

Sementara Shoimin (2018:161) metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Dilanjutkan oleh Priansa (2019:244) metode pembelajaran sosiodrama adalah metode pembelajaran dengan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

Lebih lanjut Sani (2014:170–171) metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus.

Menurut Chotimah (2018:338) demonstrasi merupakan metode yang sangat efektif sebab dapat membantu peserta didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar.

Sementara itu Huda (2019:231-232) demonstrasi/peragaan merupakan salah satu metode mengajar di mana guru memperlihatkan suatu benda asli, benda tiruan, atau suatu proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa.

Lebih lanjut Parwati (2018:206-207) metode pembelajaran demonstrasi merupakan sebuah praktik atau upaya dengan menggunakan peragaan yang ditunjukan kepada siswa agar semua siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktikkan apa yang telah diperoleh dan didapatkan, siswa yang berhasil mengatasi suatu permasalahan ketika terdapat suatu perbedaan.

Disamping itu Kurniasih & Sani (2015:84-85) metode demonstrasi ialah sebuah upaya atau praktek dengan menggunakan peragaan yang ditujukan pada siswa agar semua siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktekkan apa yang telah diperoleh dan didapatkan ketika berhasil mengatasi suatu permasalahan ketika ada perbedaan.

Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Sementara (Sari, 2016) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa tergantung pada proses pembelajaran guru.

Lebih lanjut (Ganda, 2021) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar yang menjadi hasil peroleh belajar. Kemudian Suprijono (2015:6–7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suhelayanti (2023:4) IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

Kemudian (Anggita et al., 2023) IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS.

Dilanjutkan oleh (Lestari et al., 2023) pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kemudian Umami dan Nugroho (2021:6-7) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang selanjutnya disebut projek IPAS berfungsi untuk membekali peserta didik agar mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada abad 21 ini yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitarnya secara ilmiah dengan menerapkan konsep sains.

METODE

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian *true experimental design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true experimental design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random (Sugiyono, 2019:115).

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *posttest only control design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran demonstrasi.

Pada dasarnya jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan suatu metode pembelajaran sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS dengan metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran demonstrasi pada siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 93 siswa yang terdiri dari 3 kelas. Sementara sampel penelitian yang digunakan terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* yakni

kelas 3A yang berjumlah 32 siswa dan Kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran demonstrasi yakni kelas 3C yang berjumlah 30 siswa.

Uji Validitas Alat Ukur

Pengujian validitas instrumen dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang shahih dan terpercaya. Untuk mengetahui validitas soal digunakan nilai hasil soal yang disusun oleh peneliti. Dalam penelitian ini setiap butir item di uji validitasnya dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson dengan angka kasar, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left\{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right\}\left\{N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi X dan Y
X : Butir Soal
Y : Soal
XY : Perkalian X dan Y
$\sum X^2$: Jumlah kuadrat variabel X
$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat variabel Y
N : Subjek (*teste*)

Arikunto (2010:213)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji *t*. Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = r_{xy}\sqrt{\frac{N-2}{1-(r_{xy})^2}}$$

Jika nilai *t* dari perhitungan lebih besar dari nilai *t* tabel pada taraf signifikan 0,05 $\left(t_{hitung} > t_{tabel}\right)$ maka butir soal tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas Alat ukur

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menyebarkan tes pada siswa diluar sampel penelitian
b. Mengelompokan item tes ganjil genap
   Hasil yang diperoleh akan ditabulasikan dan diselesaikan dengan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N.\Sigma xy - \left(\Sigma x\right)\left(\Sigma y\right)}{\sqrt{\left\{\Sigma N\Sigma x^2 - \left(\Sigma x\right)^2\right\}\left\{\Sigma N\Sigma y^2 - \left(\Sigma y\right)^2\right\}}}$$

c. Selanjutnya menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* dalam Sugiyono (2019:187) sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2(r_b)}{1+r_b}$$

Keterangan :

r_1 = reliabilitas internal seluruh instrumen
r_b = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Hipotesis yang digunakan statistik data berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menguji kenormalan data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

H_o = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
H_a = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2_{hit} = \sum_{i=1}^{k} \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2_{hit} = Chi kuadrat
k = Banyaknya kelas interval
O_i = Frekuensi pengamatan
E_i = Frekuensi yang diharapkan

(Sudjana, 2013:273)

Untuk mencari O_i (frekuensi pengamatan) dan E_i (frekuensi yang diharapkan), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan rentang kelas interval
b. Menentukan panjang kelas interval
c. Menghitung frekuensi pengamatan
d. Frekuensi yang diharapkan

Kriteria uji:

Tolak Ho jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$, selain itu Ho diterima, dengan harga dk = (k-1) untuk taraf nyata 5%.

2. Uji Homogenitas Varians

Perumusan hipotesis:

H_o: $\sigma^2_1 = \sigma^2_2$ (kedua sampel memiliki varians yang sama)

H_a :$\sigma^2_1 \neq \sigma^2_2$ (kedua sampel memiliki varians yang berbeda)

Statistik uji yang dilakukan:

$F_{hit} = \frac{Varians\ terbesar}{varian\ terkecil}$

Kriteria uji:

Tolak Ho jika: $F_{hit} > F_{1/2\ \alpha\ (v1,v2)}$ dengan $v_1 = n_1-1$ dan $v_2 = n_2-1$ dalam hal lain Ho diterima. Untuk selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk data-data yang berdistribusi normal (Sudjana, 2013:250).

3. Pengujian Hipotesis

Setelah data terkumpul, maka penulis menganalisis data rumus statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Apabila kedua data normal dan kedua varians homogen, maka digunakan rumus uji *t* sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1){S_1}^2 + (n_2 - 1){S_2}^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\overline{X_1}$: Rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing*

$\overline{X_2}$: Rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas metode pembelajaran demonstrasi

n_1 : Banyaknya siswa di kelas metode pembelajaran *role playing*

n_2 : Banyaknya siswa di kelas metode pembelajaran demonstrasi

S_1 : Standar deviasi dari kelas metode pembelajaran *role playing*

S_2 : Standar deviasi dari kelas metode pembelajaran demonstrasi

S : Standar deviasi gabungan

Kriteria uji :

Terima Ha jika $-t_{1-1/2\alpha(n1+n2-2)} < t < t_{1-1/2\alpha(n1+n2-2)}$ (Sudjana, 2013:239).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Hasil belajar siswa yang didapat berdasarkan tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Daftar Nilai Tes IPAS Siswa Kelas 3A dan 3C SDN 5 Sukajawa

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	32	30
2	Rata-rata	72,34	60,5
3	Nilai Tertinggi	90	80
4	Nilai Terendah	50	40

Sumber : Pengolahan Data

Analisis Data

Uji Normalitas Data Kelas 3A

Berdasarkan hasil analisis diperoleh χ^2_{hit} = 1,91 maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai Dk = 6 – 3 = 3 dengan taraf signifikan (α) 5%.

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$\chi^2_{daf} = \chi^2_{(1-0,05)(6-3)}$

$= \chi^2_{(0,95)(3)}$

=7,81

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ (1,91 < 7,81) sehingga Ho diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Kelas 3C

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai dari χ^2_{hit} = 3,36 maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai Dk = 6 – 3 = 3 dengan taraf signifikan (α) 5%.

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$\chi^2_{daf} = \chi^2_{(1-0,05)(6-3)}$
$= \chi^2_{(0,95)(6)}$
$= 7,81$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ (3,36 < 7,81) sehingga Ho diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan pengujian dua populasi yang telah terbukti berdistribusi normal langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas varians kedua sampel tersebut.

Varians terbesar = 130,89
Varians terkecil = 111,39
Maka:

$F_{hit} = \frac{130,89}{111,39}$

$F_{hit} = 1,002$

Untuk α = 5% dari tabel didapat:

$F_{daf} = F_{(1-0,05)(32-1)(30-1)}$
$= F_{(0,95)\,(31)\,(29)}$
$F_{daf} = 1,85$

Ternyata $F_{hit} < F_{daf}$ untuk taraf signifikan 5% didapat 1,18 < 1,85. Sehingga dapat disimpulkan kedua data mempunyai varians yang homogen.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil yang didapat t = 4,28 dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% maka:

Kriteria uji:

Terima Ha jika $-t_{1-1/2\alpha(n1+n2\,-\,2)} < t < t_{1-1/2\alpha(n1+n2\,-\,2)}$.

α = taraf signifikan dan derajat kebebasan (dk) $= n_1 + n_2 - 2$

Taraf signifikan 5% (α = 0,05) didapat:

$T_{tab} = t_{(1-1/2\ 0,05)\ (32+20-2)}$
$= t_{(1-\ 0,025)\ (60)}$
$= t_{(0,975)(60)}$
$= 2,00$

Berdasarkan perhitungan di atas didapat $t > t_{tab}$ (4,28 > 2,00) sehingga Ha diterima yaitu ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran demonstrasi siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil perhitungan uji hipotesis, dimana diperoleh uji t = 4,28 dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% (α = 0,05) didapat t_{tab} = 2,00. Sehingga $t > t_{tab}$ berarti hipotesis Ho ditolak, berarti Ha diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran demonstrasi siswa kelas 3 SDN 5 Sukajawa.
2. Rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi (72,34) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran demonstrasi (60,5). Hasil belajar di kelas yang diajarkan dengan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi disebabkan beberapa kelebihan yang dimilikinya antara lain a) verbalisme akan dapat dihindari sebab peserta didik disuruh langsung memerhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan, b) proses pembelajaran akan lebih menarik sebab peserta didik tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi, c) dengan cara mengamati secara langsung, peserta didik akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan kelebihan tersebut maka proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui keberanian siswa dalam memerankan materi yang dipelajari

untuk dapat mengetahui lebih jelas akan materi yang diberikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SDN Panggung Lor*. *Inventa*, *7*(1), 78–84.

Aqib, Zainal & Ali Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif.* Bandung : Satunusa.

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Chotimah, Chusnul. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran.* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Ganda, N. (2021). Pedadidaktika: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *All Rights Reserved*, *8*(1), 72–76.

Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.

Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Indrawati. (2016). *Metode Pembelajaran*. Jakarta : LAN RI.

Kurniasih, Imas & Berlin Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta : Kata Pena.

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 34.

Parwati, Ni Nyoman dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok :Raja Grafindo Persada.

Priansa, Donni Juni. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Tim Redaksi Pustaka Setia.

Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sari, Eka , Inggrid, L. (2016). *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, *2*(1), 23–37.

Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Sudjana. (2013). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* Cet. XXI. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa : Yayasan Kita Menulis.

Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Umami, Laila F dan Karyadi Nugroho. (2021). *Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Projek IPAS) Untuk Kelas X SMK*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Warsita, Bambang. (2014). *Teknologi Pembelajaran* Cet. I. Jakarta: Rineka Cipta.