

Dina Muta'allimatul Choiro, 4130017016, **Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Al-Hidayah Sidoarjo**, PGSD, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Juli, 2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara metode pembelajaran *role playing* dengan demonstrasi. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Hidayah Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian berjumlah 28 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen I menggunakan metode *role playing* 14 siswa dan kelas eksperimen II menggunakan metode demonstrasi dengan 14 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*. Data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. 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 metode *role 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: *Role Playing*, Demonstrasi, Hasil Belajar