

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Role Play*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Play*

Model *role play* adalah proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif melalui peran, peragaan, dan diskusi sesuai dengan materi yang dipelajari.. Kasmahidayat dkk,. (2024) mengatakan *role play* dilakukan guna meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran, diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, pendapat, dan gaya komunikasi menirukan suatu peran yang sudah ditentukan. Linda (2022) menyatakan penggunaan model *role play* untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional pada siswa. Model *role play* efektif membantu siswa dalam mengembangkan rasa empati, kemampuan berkomunikasi, dan merasakan perasaan orang lain melalui simulasi peran. Model *role play* adalah suatu upaya untuk menumbuhkan karakter kepemimpinan siswa guna memperoleh rasa tanggung jawab, mampu mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan dapat memerankan peran sesuai dengan skenario yang diberikan (Ningsih & Lusy, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli, bahwa *role play* berguna untuk memungkinkan siswa dalam mengambil keputusan, dan merasakan bagaimana menjadi orang lain didalam memainkan peranya serta dapat mengidentifikasi situasi dunia nyata.

b. Sintak Model Pembelajaran *Role Play*

Salah satu proses dalam pembelajaran perlu adanya sintak yang biasanya disebut juga dengan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, dalam konteks model *role play* ada beberapa tahapan untuk mendukung dan tercapainya tujuan dari pembelajaran. Model pembelajaran *role play* memiliki berbagai tahapan seperti, (1) Pemanasan/pemaparan suatu kasus oleh guru yang akan dipentaskan, (2) Proses pemilihan dan pembagian peran atau karakter kepada siswa, (3) Penataan latar atau tempat untuk melakukan pentas, (4) Melakukan pementasan drama dan diamati oleh siswa yang lainnya, (5) Terakhir tahapan evaluasi dan saling berbagi pengalaman. Pembahasan langkah-langkah secara jelas dan rinci ada dalam tabel berikut :

Tabel 2.1. Sintak Model Pembelajaran *Role Play*

Tahap	Keterangan
Pemanasan (Warming Up)	Guru menyampaikan masalah melalui cerita atau pertanyaan agar siswa dapat merasakan dan memahami situasinya.
Memilih aktor (Partisipan)	Siswa dan guru merundingkan karakter pemain menentukan pembagian yang akan memainkan peran.
Menata Tempat	Guru mengarahkan siswa terkait dimana letak konsep dan bagaimana peran dimainkan
Menyiapkan Pengamat (Observer)	Siswa yang tidak mendapatkan bagian peran akan sebagai pengamat permainan.

Memainkan Peran/Manggung	Siswa mulai memainkan perannya.
Diskusi dan Evaluasi	Guru memberikan bimbingan dan mengevaluasi permainan peran yang telah selesai.
Memainkan Peran Ulang/Manggung Ulang	Jika ada siswa yang belum memahami atau masih banyak kesalahan, maka permainan peran perlu untuk diulang.
Diskusi dan Evaluasi ke Dua	mengevaluasi permainan siswa ke-2.
Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan	Guru dan siswa menyimpulkan hasil role play, guru memberi penguatan agar siswa memahami nilai-nilai yang dipelajari, lalu mengaitkannya dengan situasi nyata dan kemungkinan masalah yang muncul.

Sumber : (Kencana Sari, 2018)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Play*

Menurut Rambe & Apriani (2021) suatu proses pembelajaran dengan model *role play* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihan seperti materi yang diberikan lebih berkesan dan menambah daya tarik siswa dan juga mendapatkan pengalaman menyenangkan sehingga melekat dalam memori siswa. Kekurangan yang terlihat yaitu, *role play* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada model lain, serta membutuhkan kreativitas tinggi dari siswa maupun guru agar pembelajaran menjadi menarik. Kekurangan

yang kedua yaitu sebagian siswa malu untuk melakukan peran yang dilakukan, dan tidak semua materi dapat menggunakan model *role play*. Menurut pendapat Halimatus (2018) Kelebihan pada penggunaan *role play* memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menjadi lebih bersemangat untuk memperhatikan dan memperagakan peran yang diberikan. Keunggulan model *role play* antara lain mendorong kreativitas siswa dalam mencari dan membaca materi sesuai tema. Namun, kekurangannya adalah tidak semua siswa dapat terlibat langsung dalam peran, karena biasanya hanya dua kelompok terampil yang dipilih guru agar waktu pelajaran cukup untuk pembahasan dan evaluasi.

2. Model Pembelajaran *Ekspositori*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Ekspositori*

Model *ekspositori* adalah model pembelajaran yang diawali dengan penjelasan konsep, prinsip, dan definisi, disertai contoh soal melalui ceramah, tanya jawab, dan tugas. Pendekatan yang berpusat pada penyampaian langsung dari guru ke siswa. (Afnan, 2017). Menurut Hasbiyalloh, Harjono, & Verawati (2017) Model *ekspositori* menekankan penyampaian materi secara lisan agar siswa mampu memahami serta menguasai materi dengan maksimal. Nababan & Mika (2023) menyatakan, Dalam model *ekspositori*, guru berperan utama sebagai penyampai materi yang terstruktur agar siswa dapat memahaminya dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli, Model *ekspositori* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru, di mana penyampaian materi dilakukan secara langsung melalui metode ceramah, diskusi tanya

jawab, demonstrasi, serta pemberian tugas. Dalam model ini, guru memegang peran utama untuk memastikan tercapainya hasil belajar yang maksimal.

b. Sintak Model Pembelajaran *Ekspositori*

Sama halnya dengan model *role play*, pembelajaran *ekspositori* juga memiliki langkah-langkah atau prosedur dalam penyampaian materi sehingga dapat tercapai target dari hasil pembelajaran. Penjelasan tahapan pembelajaran *ekspositori* pada tabel berikut:

Tabel 2.2. Sintak Model Pembelajaran *Ekspositori*

Tahap	Prosedur Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
1	Persiapan	Mempersiapkan siswa menerima materi dengan memberikan sugesti positif dan menghindari yang negatif, serta menyampaikan tujuan pembelajaran di awal.
2	Penyajian Materi	Guru menyampaikan materi melalui ceramah dan tanya jawab, kemudian memperjelas dengan demonstrasi. Siswa mendengarkan, mencatat, dan bertanya bila ada yang belum dimengerti.
3	Korelasi	Langkah tahap korelasi menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman atau pengetahuan

		siswa sebelumnya, agar materi lebih bermakna dan dapat memperkuat pemahaman serta kemampuan berpikir dan motoriknya.
4	Menyimpulkan	Tahap memahami pokok materi yang disampaikan, di mana melalui kegiatan menyimpulkan, siswa dapat menangkap inti dari pembelajaran.
5	Mengaplikasikan	Langkah untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran, dilakukan dengan memberi tugas dan tes yang sesuai materi untuk mengetahui tingkat penguasaan mereka.

Sumber : (Siswondo & Agustina, 2021)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Ekspositori*

Nababan, Manurung, & Marbun, (2018) mengatakan, kelebihan dari model ekspositori antara lain: (1) Guru dapat mengatur urutan dan kedalaman materi serta memantau pemahaman siswa, (2) Cocok untuk materi yang luas, (3) Siswa tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati, (4) Efektif diterapkan pada kelas besar. Kekurangannya: (1) Tidak memperhatikan perbedaan karakter dan kemampuan siswa, (2) Kurang mengembangkan keterampilan sosial karena dominan ceramah, (3) Tidak efektif bagi siswa dengan gangguan pendengaran atau daya ingat auditori yang lemah. Sedangkan menurut

Cahyani, Akil, & Nurlaeli (2024) Model *ekspositori* memiliki beberapa kelebihan, seperti kemampuan guru dalam mengatur penyampaian materi secara sistematis dan menilai pemahaman siswa. Model ini juga efektif saat materi luas namun waktu terbatas, serta memungkinkan siswa mengamati penjelasan guru secara langsung. Meski demikian, model ini kurang cocok bagi siswa dengan kemampuan menyimak yang rendah, dan tidak cukup mengakomodasi perbedaan individu seperti minat, bakat, atau gaya belajar. Karena dominan menggunakan ceramah, siswa cenderung kurang berkembang dalam aspek sosial, hubungan interpersonal, dan berpikir kritis. Keberhasilan model ini pun sangat bergantung pada kesiapan dan penguasaan guru terhadap materi.

3. Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Marzuki & Boroneo (2023) Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang mencerminkan adanya perubahan setelah melalui suatu proses, sedangkan belajar adalah proses interaksi antara individu dan lingkungannya yang menyebabkan perubahan dalam perilaku. Dukalang & Sudirman (2024) Hasil belajar menggambarkan sejauh mana kemampuan siswa tercapai setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diukur melalui skor atau nilai sebagai indikator penguasaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga mencerminkan perubahan yang diperoleh siswa dari pengalaman interaksinya dengan lingkungan, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu mata pelajaran dapat diketahui melalui prestasi belajar yang dicapai (Kurniawan, Rahmawati, & Dian, 2024).

b. Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir, memahami, serta menyelesaikan masalah secara intelektual. Menurut Putra (2024), Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan siswa, yang mencakup enam tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Paputungan & Paputungan (2023) mengatakan pendekatan serta peran Afektif dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, bermakna, dan memotivasi. Memahami sisi emosional siswa dapat memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Pendekatan afektif menjadi bagian penting dalam pendidikan karena menekankan perhatian pada emosi, sikap, dan nilai-nilai yang dimiliki siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menjalin hubungan yang harmonis, serta menumbuhkan sikap positif, motivasi, dan nilai-nilai yang baik, pendekatan ini mampu memberikan dampak positif dalam proses belajar. Sementara itu, ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik atau tindakan yang berkembang sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif, yang akan tampak dalam bentuk perilaku nyata ketika siswa mampu menerapkan pengetahuan dan nilai yang telah dipelajari dalam tindakan atau aktivitas fisik tertentu, (Zainudin & Ubabuddin, 2015).

4. Penelitian Relevan

Berdasarkan penjelasan penelitian yang dipaparkan, terdapat hubungan yang saling berkaitan:

1. Suciati (2021), Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Talking About Self* di SMAN 4 Kota Bima melalui penerapan model *role playing* (bermain peran), yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Ardani (2021), Penelitian tentang penerapan model bermain peran pada materi pecahan sederhana dalam pelajaran Matematika di SD Inpres I Namaru menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai kelas dari 67,70 menjadi 80,42.
3. Pratiwi (2024), Penelitian tentang penggunaan model bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Model ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 526 Buntu Kamiri, Kabupaten Luwu.

Berdasarkan ketiga pernyataan terdahulu yang telah dilaksanakan ada beberapa kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama menggunakan model *role play* serta ketiganya memiliki hasil penelitian yang meningkatkan hasil pembelajaran.

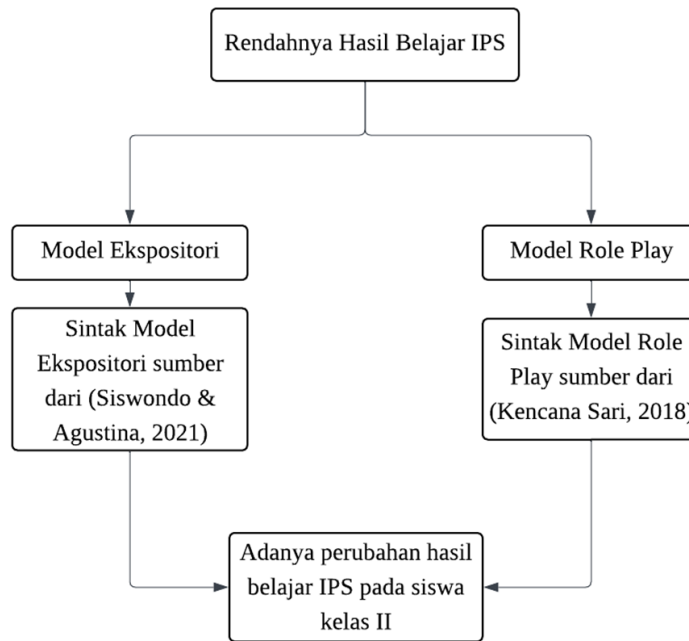
B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir yang ditampilkan, permasalahan utama dalam penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rendahnya hasil belajar ini menjadi dasar pertimbangan penting bagi guru untuk mengevaluasi pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas. Dalam konteks ini, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini membandingkan dua model pembelajaran yang berbeda, yaitu model *Ekspositori* dan model *Role Play*. Model *Ekspositori*, sebagaimana dijelaskan oleh Siswondo & Agustina (2021), merupakan model yang berpusat pada guru dan berorientasi pada penyampaian langsung materi pelajaran. Menekankan pemberian informasi secara sistematis dan terstruktur, namun kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, model *Role Play*, berdasarkan sintak dari Kencana Sari (2018), memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi sosial yang relevan dengan materi IPS. Melalui peran yang dimainkan, siswa dapat memahami konsep-konsep sosial secara kontekstual dan lebih bermakna. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, kerja sama, serta pemahaman terhadap nilai-nilai sosial yang dipelajari.

Dengan membandingkan kedua model tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Diharapkan, penerapan model *Role Play* mampu memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas II dibandingkan model *Ekspositori*. Perubahan hasil belajar ini menjadi indikator efektivitas masing-masing model dalam mendukung pemahaman konsep IPS di tingkat sekolah dasar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian mencakup asumsi awal, hubungan antara variabel, serta pengujian terhadap kebenarannya. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah bahwa model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi perkalian di kelas V SD.

Berlandaskan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis pada penelitian adalah :

H_a : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas II antara menggunakan model kooperatif tipe *role play* dan yang menggunakan model *ekspositori*.

H_0 : Adanya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif *learning* dengan tipe *role play* dengan tipe *ekspositori* pada hasil belajar siswa kelas II.