

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komparasi adalah proses membandingkan dua atau lebih objek untuk melihat persamaan dan perbedaannya. Metode ini digunakan dalam berbagai bidang untuk memahami variasi, pola, dan mengevaluasi efektivitas suatu hal. Komparasi membantu peneliti memperoleh wawasan yang lebih dalam dan membuat kesimpulan berdasarkan perbedaan atau kesamaan yang ditemukan. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa metode komparasi merupakan teknik yang sering dipakai penelitian kuantitatif untuk membandingkan dua atau lebih kelompok yang berbeda karakteristik. Komparasi bertujuan guna melihat perbedaan signifikan antar variabel yang diteliti. Misalnya, dalam penelitian pendidikan, komparasi dapat digunakan untuk membandingkan efektivitas model pembelajaran di berbagai sekolah. Muryanti & Herman (2021) mengemukakan, tujuan dari komparasi untuk membandingkan serta memahami dua variabel yang memberikan pemahaman lebih baik pada keunikan dan keunggulan masing-masing.

Model kooperatif *learning* menekankan kolaborasi siswa dalam kelompok demi mencapai target belajar saling berbagi dan mendukung. Yulia, Juwandani, & Mauliddya (2020) Model pembelajaran kooperatif biasanya berguna menyampaikan materi yang kompleks dan membantu guru mencapai tujuan yang berfokus pada aspek sosial dan interaksi antar siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi dalam kelompok kecil, diberikan tugas, lalu hasilnya dipresentasikan dan ditanggapi oleh kelompok lain. (Satria, 2021).

Model pembelajaran *role play* adalah pembelajaran aktif di mana siswa mempunyai peran tertentu dalam situasi yang dirancang untuk mensimulasikan

pengalaman nyata. model pembelajaran *role play*, siswa akan berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain, memerankan karakter atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berpartisipasi dalam peran yang berbeda, siswa dapat melihat sudut pandang yang berbeda dan belajar berkolaborasi dengan teman sekelas. Halifah (2020) Model *role play* memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui interaksi sosial. Dengan memainkan peran sesuai tema, siswa dapat mengembangkan empati, simpati, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Dengan model bermain peran, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri berani mengungkapkan pendapat, dan menghargai orang lain (Inten, 2017).

Model pembelajaran *ekspositori* merupakan model pengajaran di mana guru berperan sebagai penyampai informasi atau penjelasan pada siswa langsung dan sistematis. Model *ekspositori*, guru memberikan ceramah, presentasi, atau penjelasan mengenai materi pelajaran, sementara siswa berperan sebagai pendengar dan pencatat. Islam, Napitupulu, & Situmorang (2022) Model *ekspositori* merupakan strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan diskusi atau ceramah, memfokuskan tersampainya materi yang bersifat verbal kepada siswa. Model *ekspositori* digunakan supaya siswa bisa berpikir yang lebih kritis dan penguasaan materi ada pada tangan siswa Model pembelajaran ekspositori adalah pendekatan yang berfokus pada penyampaian materi secara langsung oleh guru kepada siswa, dengan tujuan utama agar siswa dapat memahami materi pelajaran secara optimal. (Bramantha, 2021).

Peneliti bermaksud membandingkan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan guru, yaitu *role play*, dengan model yang biasa digunakan yaitu *ekspositori* dalam pembelajaran IPS kelas II di MI Pesantren Nurul Islam (PENI) Bukur, Jiwan, Madiun. Berdasarkan hasil observasi dengan guru IPS kelas II, pembelajaran yang dilakukan biasanya berupa tanya jawab dan diskusi kelompok. Namun, diskusi sering

kurang efektif karena kelompok dibentuk tidak heterogen dan siswa cenderung berkelompok berdasarkan jenis kelamin. Akibatnya, sebagian siswa tidak fokus dan guru lebih memilih model *ekspositori*. Data awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki nilai di bawah KKM.

Model kooperatif tipe *role play* dinilai berpotensi sebagai alternatif variasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II. Karena belum pernah diterapkan oleh guru di mata pelajaran IPS, peneliti tertarik mencoba model ini dan membandingkannya dengan model ekspositori di MI Pesantren Nurul Islam (PENI). Diharapkan, penerapan model *role play* dapat mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan capaian belajar.

B. Batasan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang ada penelitian dibatasi pada:

1. Model yang dibandingkan adalah kooperatif *learning* tipe *role play* dan tipe *ekspositori*.
2. Mata pelajaran IPS dengan materi kedudukan dalam keluarga
3. Siswa yang berpartisipasi adalah kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Pesantren Nurul Islam (PENI).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dapat dirumuskan dalam penelitian yaitu “Apakah ada perbedaan hasil belajar pada pembelajaran IPS antara model kooperatif *learning* tipe *role play* dengan model *ekspositori* pada kelas II sekolah dasar?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan guna menguji perbedaan hasil belajar IPS materi kedudukan dalam keluarga antara siswa kelas II MI Pesantren Nurul Islam (PENI) yang menggunakan model *role play* dan model *ekspositori*..

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilaksanakan adalah

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa mampu merasakan model pembelajaran yang paling efektif.
 - b. Siswa berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
 - c. Siswa merasa lebih termotivasi mengetahui bahwa model pembelajaran dievaluasi untuk kepentingan.
2. Bagi Guru
 - a. Informasi dari penelitian memungkinkan guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pengajaran berdasarkan model yang terbukti lebih efektif, sehingga hasil belajar siswa lebih optimal.
 - b. Hasil penelitian menyediakan data empiris yang membantu guru dalam membuat keputusan pengajaran yang lebih tepat dan berbasis bukti.
3. Bagi Sekolah

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengadopsi model yang terbukti lebih efektif, baik kooperatif *learning* tipe *role play* atau *ekspositori* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan reputasinya sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Role Play*

Model *role play* sendiri merupakan model pembelajaran interaktif melibatkan siswa dalam bermain peran disituasi atau skenario sesuai dengan tema pelajaran, atau pemahaman mudahnya merupakan bermain drama.

2. Model *Ekspositori*

Model pembelajaran ekspositori adalah pendekatan dimana guru sebagai pusat informasi, menyampaikan materi secara langsung dan sistematis, sementara siswa berperan sebagai pendengar dan penyimak.

3. Hasil Belajar IPS

Hasil dari belajar IPS diukur melalui tahap tes secara tertulis yang mencakup pertanyaan yang berhubungan dengan tentang materi kedudukan dalam keluarga yang telah diberikan dengan indikator menjelaskan posisi serta tanggung jawab setiap anggota keluarga, mengidentifikasi siapa saja anggota keluarga masing-masing siswa, dan menguraikan peran ayah, ibu, serta anak dalam kehidupan keluarga.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini meliputi tiga aspek utama. Model *role play* adalah model pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran berdasarkan situasi atau skenario yang sesuai dengan tema pelajaran, sehingga memudahkan pemahaman materi melalui pendekatan dramatik. Model *ekspositori* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat informasi, di mana penyampaian materi dilakukan secara langsung dan sistematis, sementara siswa berperan sebagai pendengar dan penyimak. Adapun hasil belajar IPS diukur melalui tes tertulis yang mencakup pemahaman siswa terhadap materi kedudukan dalam keluarga, dengan indikator mencakup kemampuan menjelaskan posisi dan tanggung jawab anggota keluarga, mengidentifikasi

anggota keluarga masing-masing, serta menguraikan peran ayah, ibu, dan anak dalam kehidupan keluarga.