

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung baik itu di sekolah ataupun di luar sekolah untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.¹ Tujuan pendidikan adalah menumbuhkan budaya belajar yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam mewujudkan potensi dirinya dan memperoleh kualitas moral, sikap, dan kemampuan yang diperlukan untuk menegakkan standar moral masyarakat, bangsa, dan negaranya.² Pendidikan juga salah satu faktor penting bagi kehidupan masyarakat, sebab melalui pendidikan manusia akan berubah dan berkembang menjadi lebih baik. Proses berkembangnya pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan tersebut. Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus menjadi prioritas agar pembelajaran dalam negeri bisa lebih baik.³ Seperti yang Allah SWT jelaskan dalam QS. Al-Ankabut/29:43:⁴

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ

¹ Darissalam At Taufiq dan Basuki Basuki, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (31 Juli 2022): 303, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1814>.

² Nurkholis, "Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi," *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2013): 34.

³ Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal INPAFI* 1, no. 3 (2013): 253.

⁴ "Qur'an Kemenag," diakses 17 Oktober 2023, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/29?from=43&to=69>.

Pada ayat di atas Allah SWT menunjukkan pentingnya belajar. Melalui belajar manusia dapat mengetahui apa yang belum diketahui serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman untuk mencapai hasil yang maksimal. Kegiatan belajar dilakukan dengan cara berbeda-beda dapat berupa ceramah, mencari, mengkaji, dan meneliti.

Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Kegiatan belajar dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesulitan, seni, agama, sikap dan keterampilan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi.⁵ Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran kadang guru hanya sekedar menjelaskan dan memberikan contoh dan latihan soal, tetapi guru tidak memahami karakteristik siswa yang mudah bingung dan bosan. Hal inilah yang harus diperbaiki agar siswa bisa mengembangkan pola pikirnya dan berharap agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Berhasilnya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dan siswa yang kompak dan berkerjasama dengan baik, serta dipengaruhi oleh model pembelajaran. Model yang baik akan berdampak positif pada hasil

⁵ Rusman, *Model-model pembelajaran (Cet.VI)* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 1.

belajar di kelas baik itu siswa maupun guru, maka dari itu guru harus bisa membandingkan model pembelajaran yang lebih efektif agar dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁶ Model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran dikelompokkan menjadi empat; model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal, dan model modifikasi tingkah laku. Penelitian ini menggunakan model interaksi sosial, karena kebanyakan siswa sekarang lebih malu bertanya dan tidak berani mencoba. Model interaksi sosial ini memiliki beberapa model yaitu; *discovery learning*, *role play*, penentuan kelompok, metode labolatori, dan lain-lainnya.⁷ Untuk membuat siswa lebih aktif dan berani bertanya atau mencoba, peneliti memilih model pembelajaran model pembelajaran *role play* dan *discovery learning*.

Pertama, model pembelajaran *role play* adalah salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkap dalam bentuk cerita sederhana.⁸ Model pembelajaran *role play* juga strategi pengajaran yang menciptakan pandangan optimis pada siswa dan

⁶ Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar, dan Dimas Kurniawan Murpri, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): 280.

⁷ Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (30 Maret 2020): 5.

⁸ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Negeri 13 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (24 Maret 2017): 103, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>.

memberikan rasa belajar yang solid dan tahan lama dalam pikiran mereka.⁹ Dengan demikian peneliti ingin menggunakan model ini agar siswa lebih optimis dan memahami pembelajaran dalam jangka panjang, karena model ini dilakukan dengan mempraktikkannya langsung. Dan model ini memiliki kelebihan yang membuat siswa terlatih dalam memahami, mengingat, berinisiatif, berkreatif, berkerjasama, dan bertanggung jawab. Tetapi model ini juga memiliki kelemahan seperti kurangnya minat dan keberanian siswa dalam pembelajaran, tempat, dan waktu dalam pelaksanaan.¹⁰ Yang kedua, model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan untuk pemecahan masalah.¹¹ Model ini membuat siswa termotivasi untuk menemukan dan mengajukan pertanyaan sehingga siswa dapat mengambil kesimpulan sendiri. Model ini sangat bagus untuk membuat siswa berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran, namun siswa harus memiliki mental yang kuat. Dengan demikian, peneliti ingin menggunakan model ini untuk melatih siswa dalam berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran bisa berupa komunikasi maupun berani berpendapat. Dan model ini memiliki kelebihan yaitu membantu siswa untuk meningkatkan komunikasi dan pengetahuan, serta menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang pasti.¹² Namun model ini juga

⁹ Andy Bagus Alfianto, Sulistiono, dan Budhi Utami, "Penerapan Model Bermain Peran Pada Materi Sistem Pernapasan Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Semen Kediri," *Jurnal UNS* 12, no. 1 (2015): 5.

¹⁰ Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Negeri 13 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," 104.

¹¹ Nabila Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 22.

¹² Yuliana, 23.

memiliki kelemahan yaitu siswa harus memiliki kesiapan mental dan pengetahuan untuk belajar, serta kondisi lingkungan yang mempengaruhi pembelajaran.¹³

Dengan demikian peneliti mencoba membandingkan antara model pembelajaran *role play* dengan model pembelajaran *discovery learning*, karena peneliti termotivasi untuk membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan berinteraksi dengan baik. Menurut peneliti dua model pembelajaran yang digunakan memiliki kesamaan dalam membuat siswa lebih berfokus untuk lebih terlibat aktif, berpikir kritis, dan dapat berkomunikasi dengan baik dalam pembelajaran sedangkan guru hanya membantu, namun dua model ini juga memiliki perbedaan dalam penggunaan waktu dengan efektif.¹⁴

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib ada di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi Sederajat, karena matematika adalah ilmu terstruktur yang berkembang dari unsur atau istilah yang tidak didefinisikan ke unsur atau istilah yang didefinisikan, ke pernyataan pangkal (aksioma) yang selanjutnya diturunkan suatu teorema. Matematika juga memuat angka, rumus, dan logika-logika yang susah di mengerti siswa.¹⁵ Kebanyakan siswa merasa matematika itu sulit saat berada di SMP/MTs, sebab ada beberapa materi yang membuat siswa bingung dan bosan, seperti; pola bilangan, koordinat kartesius, relasi dan fungsi, persamaan

¹³ Yuliana, 23.

¹⁴ Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar, dan Dimas Kurniawan Murpri, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar," 280.

¹⁵ Novi Mayasari, Anita Dewi Utami, dan Puput Suriyah, *Matematika Sekolah* (Tasikmalaya: PRCI, 2022), 23.

garis lurus, sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), dan lain-lainnya. Peneliti memilih SPLDV, karena banyak siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kandangan masih kurang memahami dan teliti dalam proses pembelajaran, terlebih pada materi SPLDV. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar siswa yang masih rendah dengan nilai rata-rata yaitu 79,24 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 76.

SMP Negeri 1 Kandangan merupakan salah satu sekolah terbaik di Hulu Sungai Selatan dengan siswa yang memiliki banyak prestasi, sehingga peneliti menganggap siswa di sekolah tersebut sudah memiliki dasar, pola pikir, dan mental yang baik. Namun sangat disayangkan jika ada salah satu materi pembelajaran yang merusak nama baik sekolah tersebut, sehingga peneliti mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengambil SMP Negeri 1 Kandangan sebagai tempat penelitian berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik menggunakan judul “Perbandingan Model Pembelajaran *Role play* Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandangan”. Hal ini dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran yang lebih efektif.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam menginterpretasikan judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu

adanya definisi istilah sebagai pegangan dalam kajian permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

1. Perbandingan

Perbandingan adalah suatu hal yang terjadi saat ada dua objek atau lebih yang mempunyai persamaan dan perbedaan kemudian hal tersebut dipaparkan dalam bentuk uraian atau kalimat simpulan. Jadi maksud perbandingan disini adalah beda (selisih) antara hasil belajar siswa dalam model pembelajaran *role play* dengan *discovery learning*.

2. Model Pembelajaran *Role Play*

Model pembelajaran *role play* ialah model yang menugaskan siswa memerankan salah satu tokoh dalam lingkungan tersebut. Model pembelajaran *role play* meminta siswa untuk mengambil peran berbagai karakter dalam latar. *role play* juga metode pengajaran lain yang meninggalkan dampak yang tak terhapuskan pada pikiran siswa, mengasyikkan, hidup, dan bersemangat, serta mendorong pandangan positif dalam diri mereka.¹⁶ Dengan kata lain model ini membuat siswa berperan aktif agar meninggalkan dampak yang tidak mudah hilang dalam pikiran siswa.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk

¹⁶ Andy Bagus Alfianto, Sulistiono, dan Budhi Utami, "Penerapan Model Bermain Peran Pada Materi Sistem Pernapasan Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Semen Kediri," 5.

mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan untuk pemecahan masalah.¹⁷ Sehingga model pembelajaran *discovery learning* adalah model yang membuat siswa untuk mengajukan pertanyaan sehingga siswa dapat mengambil kesimpulan sendiri.

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹⁸ Dengan demikian hasil belajar siswa merupakan nilai akhir dari kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat siswa terapkan dalam pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari segi domain kognitif yang diukur dengan melakukan kegiatan *post-test* dengan instrumen.

5. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) adalah dua PLDV yang memiliki penyelesaiannya berupa pasangan berurutan, misalnya (x,y) yang memenuhi kedua persamaan tersebut.¹⁹ Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah materi yang banyak hubungannya dengan kehidupan sehari-hari,

¹⁷ Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," 22.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), 5.

¹⁹ Anggun Purnamasari dan Riska, "Model Pembelajaran Osborn Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)," *Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara* 2, no. 1 (2020): 12.

contohnya adalah ketika kita sedang belanja dan ingin mengetahui harga sesuatu, tetapi kita hanya mengetahui total belanjanya saja.²⁰

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pembelajaran penerapan model *role play* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandangan?
2. Bagaimana hasil pembelajaran penerapan model *discovery learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandangan?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *role play* dan *discovery learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran penerapan model *role play* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandangan.

²⁰ Nelly Fitriani, Risma Amelia, dan Diana, "Sistem Persamaan Linear Dua Variabel : Ditinjau Dari Analisis Kesalahan Siswa MTs Kelas VIII Pada Pembelajaran Daring" 4, no. 4 (2021): 986.

2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran penerapan model *discovery learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandangan.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *role play* dan *discovery learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

E. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran agar menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran dan membuatnya tidak bosan dengan terpaku pada satu model pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan kehadiran penelitian ini sebagai panduan ketika membedakan paradigma pembelajaran untuk menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kepercayaan orang tua terhadap sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk membandingkan hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role play* dengan *discovery learning*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau referensi untuk penelitian yang relevan

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian perbandingan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, peneliti menemukan beberapa penelitian. Diantaranya penelitian tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Diorama Dengan Media *Pop-Up Book* Pada Pembelajaran IPA Kelas III Di MI Al-Istiqamah Pekapuran Raya Banjarmasin. Fitriyani Misran, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin 2021. MI Al-Istiqamah menunjukkan bahwa masih sering bermasalah dalam pelajaran IPA, guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang antusias dan

merasa bosan. Penelitian ini lebih mengkhususkan terhadap guru dan siswa tertentu, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah mengenai perbedaan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan yang membuat siswa tidak mudah bosan.²¹

2. Perbandingan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) dan *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *Assessment For Learning* (AFL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP AL Mazaakhirah Baramuli Kab. Pinrang, Ilmiah, Fakultas Tarbiyah & Keguruan, UIN Alauddin Makassar, 2016. Sekolah sudah mengusahakan berbagai model pembelajaran, tetapi masih banyak kendala minat belajar siswa. Penelitian ini mencoba mengatasi hal tersebut dengan membandingkan dua model pada kelas yang berbeda, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah mengenai kecocokan model pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah.²²
3. Perbandingan Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII Di MTs Negeri Gowa Kabupaten Gowa, Hikmawati Nur, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, 2017. Siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, saat proses pembelajaran siswa terkadang melamun, berbicara sendiri, dan nada juga yang asik bermain. Maka dari itu penelitian ini mencoba membandingkan dua model pembelajaran untuk

²¹ Fitriyani Misran, "Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Diorama Dengan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Kelas III Di MI Al-Istiqamah Pekapuran Raya Banjarmasin" (Banjarmasin, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, 2021).

²² Ilmiah, "Perbandingan Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) Dan *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *Assesment For Learning* (AFL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Al Mazaakhirah Baramuli Kab. Pinrang" (Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2016).

meningkatkan minat belajar siswa, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah model yang diterapkan terhadap siswa.²³

4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Story Telling* Dengan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin, Ahmad Zarkasi, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2020. Sekolah cenderung masih menggunakan metode ceramah, begitu juga dalam pembelajaran SKI, hal ini membuat pembelajaran SKI menjadi membosankan dan menjenuhkan. Maka dari itu penelitian ini mencoba metode pendidikan yang menarik agar siswa lebih termotivasi dan perhatian dalam pembelajaran, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah Materi yang digunakan.²⁴
5. Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Strategi Jigsaw Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Al-Istiqamah Banjarmasin, Mukhyar Salim, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2020. Proses pembelajaran fiqih masih menggunakan strategi ceramah dan mencatatkan di papan tulis saja, sehingga membuat siswa hanya fokus sekitar 15-20 menit saja. Maka dari itu penelitian ini mencoba meminimalisir rasa jenuh dan kebosan siswa dalam belajar, perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah model dan materi yang digunakan.²⁵

²³ Hikmawati Nur, "Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing Dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII Di MTs Negeri Gowa Kabupaten Gowa" (Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2017).

²⁴ Ahmad Zarkasi, "Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Storytelling Dengan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin" (Tarbiyah Dan Keguruan, 22 Juni 2020), <https://idr.uin-antasari.ac.id/14303/>.

²⁵ Mukhyar Salim, "Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Strategi Jigsaw Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Al-Istiqamah

G. Hipotesis Penelitian

Adapun Hipotesis berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *role play* dan model *discovery learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *role play* dan model *discovery learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

H. Asumsi Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa terdapat perbandingan model pembelajaran *role play* dengan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) kelas VIII SMP Negeri 1 Kandangan.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran awal tentang penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Definisi Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian

Terdahulu yang Relevan, Hipotesis Penelitian, Asumsi Dasar, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir yang terdiri dari Tinjauan Teoritik dan Kerangka Pikir.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Setting Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan yang terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.