

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### ***1. Role Playing***

###### **a. Pengertian *Role Playing***

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan

unsur senang. Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa *role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi *dalam* Kartini (2007) yang menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

#### b. Langkah-Langkah Penerapan *Role Playing*

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011:136) :

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.

- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberi kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

c. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan.

Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).

- 9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
- 11) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;
- 12) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).

Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing* :

- 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Djumingin, 2011: 175-176).
- 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 5) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi diartikan sebagai kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi yang tinggi dapat memberi dorongan pada seseorang untuk melakukan pekerjaannya secara maksimal. Motivasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi menurut Sugihartono, dkk. (2007:20) tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Hal senada juga dikemukakan Prayitno (1989: 30) bahwa motivasi adalah jantung proses belajar, bukan saja menggerakkan tingkah laku, tetapi juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku. Siswa yang termotivasi dalam belajar, menunjukkan minat, kegairahan dan ketekunan yang tinggi dalam belajar, tanpa tergantung banyak kepada guru. Sedangkan Winkel (1991: 92) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya pengaruh yang ada di diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar mengandung peranan penting dalam menumbuhkan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar.

## b. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang berasal dari diri sendiri yang biasa disebut motivasi intrinsik, sedangkan yang munculnya dibutuhkan rangsangan dari luar yang biasa disebut dengan motivasi ekstrinsik (Herlina, 2006).

Biggs dan Telfer *dalam* Dimiyati, dkk. (1994) menyatakan bahwa pada dasarnya siswa memiliki bermacam-macam motivasi dalam belajar. Macam-macam motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi 4 golongan yaitu:

- 1) Motivasi instrumental
- 2) Motivasi sosial
- 3) Motivasi berprestasi
- 4) Motivasi intrinsik

Motivasi instrumental berarti bahwa siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau menghindari adanya hukuman. Motivasi sosial berarti siswa belajar untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan siswa pada tugas menonjol. Motivasi berprestasi bahwa siswa belajar untuk meraih prestasi. Motivasi intrinsik bahwa siswa belajar karena keinginan sendiri.

## c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain:

- 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
- 2) Adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- 3) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi (Sugihartono, dkk. 2007:78)

Munandar (1992: 34-35) menyatakan ciri siswa yang bermotivasi, antara lain:

- 1) tekun menghadapi tugas,
- 2) ulet menghadapi tugas,
- 3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi,
- 4) ingin mendalami bahan/bidang pengetahuan yang diberikan,
- 5) selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin,
- 6) menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah,
- 7) senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif),
- 8) dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya,
- 9) mengejar tujuan-tujuan jangka panjang,
- 10) senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Dari indikator-indikator motivasi yang diuraikan oleh ahli, peneliti mengambil beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur tinggi rendah motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan pada pelajaran IPS setelah menerapkan model *role playing* sebagai berikut:

- 1) Ketekunan menghadapi tugas
- 2) Keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan belajar
- 3) Adanya minat belajar siswa
- 4) Siswa senang bekerja mandiri

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Djamarah (1996:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pengukuran hasil belajar. Menurut Sugihartono, dkk. (2011:130) pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah menghayati proses belajar. Pengukuran yang lazim dilakukan guru menggunakan tes sebagai alat pengukur. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa.

Hasil belajar yang mencakup ranah kognitif dapat dilihat perubahan perilaku ranah kognitif. Menurut Benjamin S. Bloom *dalam* Dimiyati, dkk. (2006: 26-27) enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.



- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian dan beberapa cakupan hasil belajar, peneliti mengambil cakupan ranah kognitif dalam penilaian. Yaitu menggunakan kriteria nilai angka dalam mengukur hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan pada pembelajaran IPS setelah penerapan model *role playing*.

#### b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran *role playing*. Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS.

#### **4. Pendidikan IPS**

- a. Pengertian Pendidikan IPS

Pendidikan IPS adalah salah satu pendidikan yang paling erat hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat. Karena pendidikan IPS berisi materi-materi pelajaran yang langsung berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Menurut Sundawa (2006) ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan *thinking skill*. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Tujuan ini mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa. Termasuk dalam tujuan ini adalah

pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat.

Menurut Winataputra (2009:1.1) Pendidikan IPS merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah dan luar sekolah yang mencakup mata pelajaran PPKN dan IPS terpadu di SD dan Paket A Luar Sekolah; IPS terkorelasi di SLTP dan Paket B Luar Sekolah, yang di dalamnya tercakup materi geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi, dan IPS terpisah di SMU yang terdiri atas mata pelajaran geografi, sejarah, antropologi, sosiologi, ekonomi, dan tata negara.

#### b. Fungsi dan tujuan pembelajaran IPS di SD

Pemberian mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memahami atau menguasai konsep IPS serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi sehingga siswa menyadari kebesaran dan kekuasaan Sang Pencipta (Winataputra, 2009).

Selanjutnya Winataputra (2009:8.10) mengemukakan fungsi mata pelajaran IPS antara lain:

- 1) Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan ketrampilan dan konsep-konsep dasar IPS.
- 3) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah dalam menghadapi masalah-masalah yang ada.
- 4) Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya.

- 5) Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
- 6) Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK.
- 7) Memupuk diri serta mengembangkan minat siswa terhadap IPS.

Melihat pentingnya pendidikan IPS bagi siswa untuk mempersiapkan diri dalam kehidupan nyata. Skripsi ini memilih mata pelajaran IPS sebagai materi dalam tindakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dilaksanakan saat ini, mengacu pada penelitian terdahulu sebagai bahan kajian.

Berdasarkan penelitian Adellia Shinta Dewi (2010) disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* pada Pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Disarankan untuk penelitian selanjutnya hendaknya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada sehingga pembelajaran diharapkan berjalan seoptimal mungkin. Sehingga dari penelitian ini disarankan agar para guru memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, menarik dan komunikatif agar siswa lebih aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian Angga Yuanita Ratna Sari (2009), disimpulkan bahwa penggunaan *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep keanekaragaman suku bangsa siswa kelas V di SDN Langon 02 Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar yang ditandai dengan meningkatnya ketiga aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu, penggunaan *role playing* dapat meningkatkan penerapan konsep keanekaragaman suku bangsa siswa kelas V di SDN Langon 02 Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar, hal ini terbukti bahwa keseharian siswa selama di lingkungan sekolah mendapat kualifikasi B.

Berdasarkan penelitian Nareswara Nugraha (2013) diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V SDN Kedundung 1 Kota Mojokerto. Saran dari peneliti untuk dilaksanakan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang sudah dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian Sandhi Sirna Prahara (2012) disimpulkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar IPS siswa kelas 5 SDN Kemirisewu 2 Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan penelitian ini, disarankan kepada guru agar dalam kegiatan pembelajaran mampu mengaktifkan siswa dalam belajar yang salah satunya adalah *role playing*.

Berdasarkan penelitian Aries Noerfitha Ramadhan (2013) dari analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan. Saran dari penelitian ini yaitu guru dapat menerapkan *role playing* agar proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul yang diambil oleh peneliti, terlihat bahwa judul penelitian yang diambil peneliti belum pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian mempunyai persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan model *role playing*. Sedangkan perbedaannya pada masalah yang diangkat oleh peneliti, masalah yang diteliti adalah motivasi dan hasil belajar. Penelitian dengan subyek siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Tahun 2013/2014 belum pernah dikenai tindakan dengan judul yang diambil peneliti.

Posisi penelitian ini dapat dilihat secara rinci dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Perbedaan Variabel Penelitian

Nama Peneliti	Variabel					
	Pemahaman Konsep	Aktivitas Belajar	Hasil Belajar	IPS	<i>Role Playing</i>	Motivasi Belajar
Adellia Shinta Dewi	-	V	V	V	V	-
Angga Yuanita Ratnasari	V	-	-	V	V	-
Nareswara	-	V	V	V	V	-
Shandi Sirna Prahara	-	V	V	V	V	-
Aris Noerfitha Ramadhan	-	V	V	-	V	-
Peneliti	-	-	V	V	V	V

### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran bersumber dari kajian teoritik.

#### 1. Model *role playing* dan Motivasi Belajar

*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: 1) *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari; 2) *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; 3) *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Motivasi adalah kondisi yang menimbulkan perilaku tertentu dan memberi arah serta ketahanan pada perilaku tersebut.

Motivasi dalam belajar dapat menumbuhkan gairah atau semangat belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar.

Model *role playing* dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan model ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

## 2. Model *role playing* dan Hasil Belajar

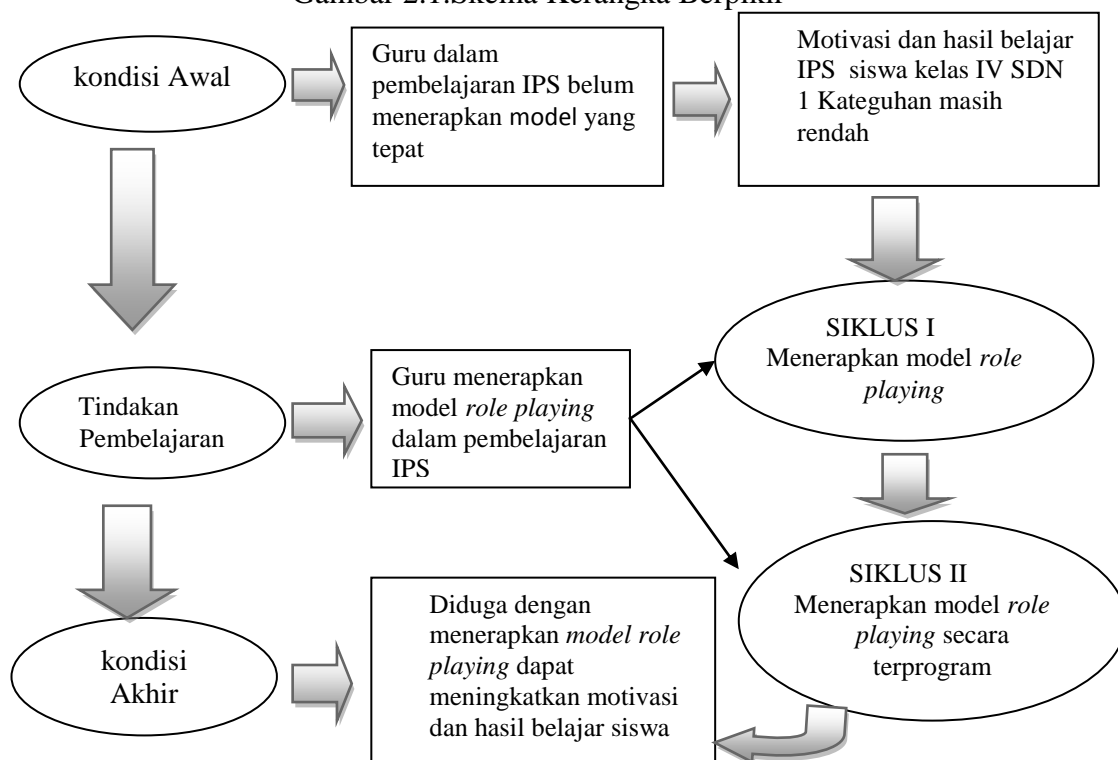
*Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Hasil belajar didapat oleh siswa setelah dia mengikuti pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan

sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Siswa yang diajar dengan model *role playing* diharapkan akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dengan digunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran, diharapkan motivasi dan hasil belajar IPS akan meningkat. Keadaan sebelum adanya motivasi dan hasil belajar IPS siswa masih rendah. Bertolak dari hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing*. Setelah adanya tindakan perbaikan dengan model *role playing*, diharapkan motivasi belajar dapat meningkat dengan hasil yang memuaskan. Secara ringkas dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut :

Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir





#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan model *role playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali.
2. Dengan menerapkan model *role playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali.