

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

Sebenarnya banyak teori belajar yang dikenal oleh kalangan pendidik. Teori belajar tersebut memiliki dasar pandangan masing-masing. Dari sekian banyak teori ini, dalam tulisan ini hanya dibicarakan 3 teori belajar, karena tiga teori ini penulis anggap sebagai teori yang dapat dijadikan referensi tanpa mengurangi keunggulan teori belajar yang lain.

1. Teori Belajar Gestalt

Teori belajar Gestalt (Gestalt Theory) ini lahir di Jerman tahun 1912 dipelopori dan dikembangkan oleh Max Wertheimer (1880-1943) yang meneliti tentang pengamatan dan problem solving, dari pengamatannya ia menyesuaikan penggunaan metode menghafal di sekolah, dan menghendaki agar murid belajar dengan pengertian bukan hafalan akademis (Akhmad Sudrajat, 2008)

Suatu konsep yang penting dalam psikologi Gestalt adalah tentang “insight” yaitu pengamatan dan pemahaman mendadak terhadap hubungan pelaksanaan antar bagian-bagian dalam suatu situasi permasalahan. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan teori Gestalt, guru tidak memberikan kesatuan yang utuh. Guru memberikan suatu kesatuan situasi atau bahan yang mengandung persoalan-persoalan, di mana anak harus berusaha menemukan hubungan antar bagian, memperoleh insight agar ia dapat memahami keseluruhan situasi atau bahan ajar tersebut. “insight” itu sering dihubungkan dengan pernyataan spontan seperti “aha” atau “oh, see now.” Menurut

teori Gestalt ini pengamatan manusia pada awalnya bersifat global terhadap objek-objek yang dilihat, karena itu belajar harus dimulai dari keseluruhan, baru kemudian berproses kepada bagian-bagian. Pengamatan artinya proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera seperti mata dan telinga. Hukum pengamatan menurut teori Gestalt meliputi :

1. Hukum Keterdekatan, artinya yang terdekat merupakan Gestalt.
2. Hukum Ketertutupan, artinya yang tertutup merupakan Gestalt.
3. Hukum Kesamaan, artinya yang sama merupakan Gestalt.

Suatu hukum yang terkenal dari teori Gestalt yaitu hukum Pragnanz, yang kurang lebih berarti teratur, seimbang, simetri, dan harmonis. Untuk menemukan Pragnanz diperlukan adanya pemahaman atau insight, menurut Ernest Hilgrad ada enam ciri dari belajar pemahaman ini yaitu :

1. Pemahaman dipengaruhi oleh kemampuan dasar.
2. Pemahaman dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang relevan.
3. Pemahaman tergantung kepada pengaturan situasi, sebab insight itu hanya mungkin terjadi apabila situasi belajar itu diatur sedemikian rupa sehingga segala aspek yang perlu dapat diamati.
4. Pemahaman didahului oleh usaha coba-coba, sebab insight bukanlah hal yang dapat jatuh dari langit dengan sendirinya, melainkan adalah yang harus dicari.
5. Belajar dengan pemahaman dapat diulangi, jika sesuatu problem yang telah dipecahkan dengan insight lain kali diberikan lagi kepada pelajar yang bersangkutan, maka dia dengan langsung dapat memecahkan problem itu lagi.
6. Suatu pemahaman dapat diaplikasikan atau dipergunakan bagi pemahaman situasi lain.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain :

1. Pengalaman tilikan (insight); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek atau peristiwa.
2. Pembelajaran yang bermakna (meaningful learning); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.
3. Perilaku bertujuan (purposive behavior); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.
4. Prinsip ruang hidup (life space); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.
5. Transfer dalam belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian objek dari suatu konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat. Judd menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip

pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya (Marada, 2008)

2. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respons pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan baik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Hukuman kadang-kadang digunakan dalam menghilangkan atau mengurangi tindakan tidak banar, diikuti dengan menjelaskan tindakan yang diinginkan. Pendidikan behaviorisme merupakan kunci dalam semua bidang subjek dan manajemen kelas. Ada ahli yang menyebutkan bahwa teori belajar behavioristik adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret.

Ciri dari teori behavioristik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dari tingkah laku adalah hasil belajar.

Dalam hal konsep pembelajaran, proses cenderung pasif berkenaan dengan teori behavioris. Pelajar menggunakan tingkat keterampilan pengolahan rendah untuk memahami materi dan material seri terisolasi dari konteks dunia nyata atau situasi.

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti : tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik pebelajar, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan (transfer of knowledge) ke orang yang belajar atau pebelajar. Fungsi *mind* atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berfikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid (<http://belajarpsikologi.com/teori-belajar-behaviorisme>)

Metode behavioristik ini sangat cocok untuk perolehan kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti : kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleksi, daya tahan dan sebagainya, contohnya : percakapan bahasa asing, mengetik, menari, menggunakan komputer, berenang, olahraga dan sebagainya. Teori ini juga cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, suka mengulangi dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung

seperti diberi permen atau pujian ([http://belajarpsikologi.com/ teori-belajar-behaviorisme](http://belajarpsikologi.com/teori-belajar-behaviorisme))

3. Teori Belajar Konstruksivisme

Implikasi dari teori belajar konstruksivisme dalam pendidikan anak adalah sebagai berikut :

- (1) Tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruksivisme adalah menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi,
- (2) Kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga terjadi situasi yang memungkinkan pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksi oleh peserta didik. Selain itu, latihan memecahkan masalah seringkali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan
- (3) Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanyalah berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruktur pengetahuan pada diri peserta didik.

Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak hanya dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke siswa. Artinya, bahwa siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Dengan kata lain, siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru (<http://desainwebsite.net/pendidikan/289-teori-belajar-konstruktivisme.html>)

Tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut. Pertama adalah peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima (<http://desainwebsite.net/pendidikan/289-teori-belajar-konstruktivisme.html>)

Selain penekanan dan tahap-tahap tertentu yang perlu diperhatikan dalam teori belajar konstruktivisme, sejumlah aspek dalam kaitannya dengan pembelajaran, yaitu (1) siswa mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengintegrasikan ide yang mereka miliki, (2) pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa mengerti, (3) strategi siswa lebih bernilai, dan (4) siswa mempunyai kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan ilmu pengetahuan dengan temannya.

Dalam upaya mengimplementasikan teori belajar konstruktivisme ada beberapa saran yang diajukan Hanbury (1996) berkaitan dengan rancangan pembelajaran, sebagai berikut : (1) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, (2) memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif, (3) memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru, (4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa, (5) mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka, dan (6) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas

apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

4. Pembelajaran dengan Role Playing

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu : (a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan (b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001).

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasinya dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001)

Menurut Mulyasa (2005) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap nermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai

dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.

Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran.

Dalam hal ini guru menghentikan permainan pada saat terjadi pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. *Role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Djamarah dan Zain, 2002).

Role playing menurut Djamarah dan Zain (2002) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

a. Kelebihan metode *role playing*

1. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

4. Kerjasama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
 6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- b. Kekurangan metode *role playing*
1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
 2. Banyak memerlukan waktu.
 3. Memerlukan tempat yang cukup luas.
 4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Proses pelaksanaan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
2. Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap-tahap permainan peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.

7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Jadi pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan di setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

5. Hasil Belajar

Uzer Usman (1997), berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan sehingga mampu berinteraksi dengan baik dengan lingkungan.

Mulyana (1999), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative manetap. Dalam kegiatan belajar mengajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional. Tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran tujuan instruksional.

Mudhofir (1996), menyatakan bahwa secara garis besar yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu : (a) faktor internal yang bersumber dari diri manusia, yang meliputi faktor biologis dan psikologis dan (b) faktor eksternal yang bersumber dari luar manusia yang meliputi faktor manusia dan faktor non manusia, seperti alam, benda, hewan dan lingkungan fisik. Ada dua cara mengukur

pencapaian belajar siswa, yaitu : (a) norm referenced evaluation (NRE) atau Penilaian Acuan Norma (PAN), dikategorikan cara lama karena pencapaian siswa ukurannya sangat relatif. Cara ini tidak dapat dikategorikan baku karena hasil belajar siswa hanya dibandingkan dengan hasil yang dicapai oleh teman sekelasnya, atau hasil rata-rata pada sekolah dibandingkan dengan hasil rata-rata pada sekolah lain dan (b) adalah cara yang dikehendaki dalam rangka proses belajar mengajar dengan mempergunakan system instruksional. Dengan cara penilaian ini tiap siswa dituntut untuk dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan sebelum siswa melakukan kegiatan belajar, sehingga pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat dengan penguasaan belajar tuntas.

Nana Sujana (2000), menyatakan bahwa ada 3 ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ranah kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan berfikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran. Ranah psikomotorik merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik. Sedangkan ranah afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek.

Dengan demikian dapat dikatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Kemampuan ini berupa kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

6. Kurikulum dan Silabus Mata Pelajaran IPS

Kurikulum yang berlaku saat ini di Sekolah Dasar adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Silabus Mata Pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar untuk semester II memuat :

Standar Kompetensi: 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi dasar, terdiri dari :

2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajah Belanda dan Jepang

2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan (SDN 1 Gadingrejo, KTSP, 2007)

2.2 Kajian Peneletian

Muti'ah, Ina (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukodono Sragen Tahun Ajaran 2007/2008” memberikan hasil bahwa: (1) terjadi peningkatan hasil belajar (nilai) siswa SMP Negeri 1 Sukodono Sragen tahun ajaran 2007/2008 dalam aspek kognitif dari siklus I sampai dengan siklus III setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 5,8, pada siklus II sebesar 7,4 dan pada siklus III sebesar 8,2; (2) terjadi peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Sukodono Sragen tahun ajaran 2007/2008 setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, hasil penilaian aspek afektif pada siklus I rata-rata sebesar 29 (kurang berhasil), pada

siklus II rata-rata sebesar 36,75 (cukup berhasil), dan pada siklus III rata-rata sebesar 40,12 (berhasil).

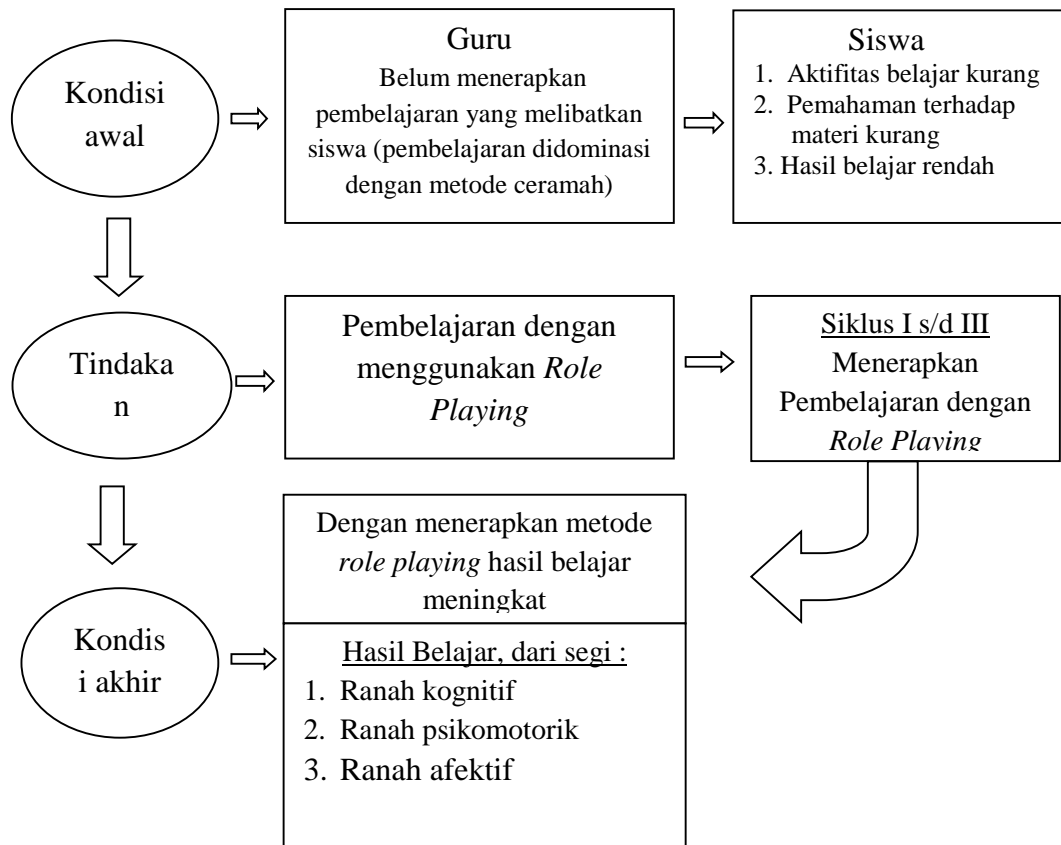
Ahmad Muhson (2011) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar bin Khattab Pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011” didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran masih didominasi pembelajaran yang konvensional, terutama metode ceramah sehingga siswa pasif, aktivitas belajar rendah dan pada gilirannya prestasi belajar juga rendah. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah selalu melibatkan guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator dan mediator. Dengan demikian, guru bertanggung jawab terhadap keberhasilan pengajaran. Penggunaan metode ataupun model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS adalah *role playing* karena *role playing* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkan, maka siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajarnya akan semakin baik pula. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini

adalah aspek (ranah) kognitif, psikomotorik dan afektif. Kerangka pemikiran ini peneliti tuangkan dalam bagan berikut :



Gambar 2.1 Skema kerangka berfikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Gadingrejo Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012.