

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku serta pengetahuan yang terarah dan bersifat positif. R. Garne dalam Susanto (2013:1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perlakunya sebagai akibat pengalaman. Maksudnya adalah dari belajar kita akan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik karena pengalaman-pengalaman yang didapat selama proses belajar.

Piaget berpendapat dalam Dimiyati (2009:13) pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar akan meningkat jika setiap individu mampu berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Hergenhahn dan Olson dalam Rahyubi (2012:3) mendefinisikan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam

perilaku atau potensi perilaku. Hal ini merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dicirikan oleh kondisi diri yang sifatnya sementara seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan, atau obat-obatan. Maksudnya adalah seseorang akan terus dan terus belajar selama dan masih bernafas, karena dari belajarlah setiap manusia akan mengalami perkembangan-perkembangan ke arah yang lebih baik lagi.

Belajar adalah proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, ketrampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik (Hergenhahn dan Olson, 2012:3). Jadi belajar akan memberikan manfaat yang baik bagi setiap orang karena dari sinilah akan berkembang pengetahuannya serta bertambah pengalamannya. Ahmadi (2013:128) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

W.S Winkel dalam Susanto (2013:4) mengemukakan belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif dan konstan yang berkelas. Jadi, jika seseorang dikatakan belajar IPS adalah apabila pada diri seseorang ini terjadi sesuatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan IPS. Perubahan ini terjadi dari tidak tahu

menjadi tahu konsep IPS dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya diawali dari proses melihat lalu mengamati dan memahami suatu agar dapat mempengaruhi tingkah lakunya sehingga menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Susanto, 2013:5) karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya ditetapkan sebagai tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan interaksional.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dirmiyati dan Mudjiono, 2009:3). artinya dari belajar maka seseorang akan mengetahui kemampuannya ada dibatasan mana dan hasil belajar yang telah dilakukukan selama proses pembelajaran maka akan terjadi tolak ukur apakah kemampuan dan pengetahuannya berkembang. Suprijono (2013:7) menyatakan hasil

belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek prtensi kemampuan saja. Artinya hasil belajar tidak hanya perubahan yang akan terjadi pada pengalaman saja tetapi merubah semua perilakunya, dari cara bersikap, berbicara dan berpendapat.

Sudjana N. dalam Kusnandar (2011:276) menyatakan hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajaer dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu dengantes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Sedangkan menurut S. Nasution berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan hasil belajar dinilai dengan ukuran guru tingkat sekolah dan tingkat nasional. Hasil akhir yang diharapkan adanya peninngkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak dari siswa serta tujuan-tujuan pembelajaran sesuai yang ingin dicapai.

c. Tipe Hasil Belajar

Benyamin Bloom dalam Sudjana (2013:22-23) berpendapat bahwa hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi 3 yaitu, pertama ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ketiga ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemauan bertindak, ada enam aspek ranah psikomotorik yakni, gerakan refleks, ketrampilan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Suyono menyatakan bahwa taksonomi Bloom memusatkan perhatian terhadap pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Pengertian kognitif semakna dengan pengetahuan, mengetahui, berfikir atau intelek. Afektif semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku, terkait dengan perilaku menyikapi, bersikap atau merasa. Sedangkan psikomotorik semakna dengan aturan dan ketrampilan fisik, terampil dan melakukan. (Suyono. 167:2011).

Guna pengukuran ketrampilan afektif siswa selama proses pembelajaran hanya mengacu pada beberapa aspek penilaian yaitu kehadiran, keaktifan, dan kerajinan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kehadiran berasal dari kata hadir atinua ada, datang, dan

kehadiran dapat diartikan perihal hadir, adanya (seseorang, sekumpulan orang) dalam suatu tempat. Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat, keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan. Kerajinan berasal dari kata rajin yang berarti suka bekerja (belajar), sungguh-sungguh bekerja, selalu berusaha giat, sedangkan untuk kerajinandiartikan sebagai bentuk kegiatan, kegetolan dalam melakukan suatu kegiatan.

Beberapa kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha untuk mengadakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2010:54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern dibedakan menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi belajar yaitu faktor yang ada didalam diri individu itu sendiri atau biasa disebut faktor intern dan faktor yang ada diluar individu atau biasa disebut faktor ekstern.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang erat kaitanya dengan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Indonesia disesuaikan dengan berbagai prespektif kajian sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa yang luas, lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang atau di masa lampau. Sehingga siswa dapat menghayati masa sekarang dengan dibelaki pengetahuan tentang masa lampau umat manusia. Menurut Somantri (2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Mulyono Tj (1980:8) menjelaskan bahwa IPS adalah suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan sebagainya. Sedangkan

Saidijaharjo (1996:4) menyatakan IPS merupakan kombinasi atau hasil penafsiran atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi dan politik.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial secara umum bertujuan untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat. (Awan Mustakim dalam Supardi, 2011:185) hal ini selaras dengan pendapat Etin Solihatin dan Raharjo (2008:15) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pendapat di atas menjadikan sasaran utama dari tujuan pembelajaran IPS adalah siswa atau anak didik. Dalam hal ini, siswa dipersiapkan agar ia kelak dapat bermanfaat serta menempatkan dirinya dalam lingkungan bermasyarakat maupun bernegara. Ia juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dasar pada dirinya sehingga dapat menjadi bekal bagi siswa untuk mengatasi masalah yang akan terjadi kelak.

Tujuan umum pembelajaran IPS yang dikemukakan diatas berasal dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam GBHN (Oemar Hamanik, 2011:5) yaitu pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani, menumbuhkan jiwa patriotik dan mempertebal rasa cinta terhadap tanah air, meningkatkan semangat bangsa dan kesetiakawanan sosial serta kesadaran pada sejarah bangsa dan sikap menghargai jasa para pahlawan, serta berorientasi masa depan. Tujuan pendidikan nasional IPS di Indonesia diperinci lagi kr dalam tiga aspek menurut Mulyono TJ, dkk (Max Helly Waney, 1989:64-65) yaitu aspek pengetahuan dan pemahaman, aspek nilai dan sikap, aspek ketrampilan.

Pembelajaran IPS yang telah diuraikan diatas dapat dikaitkan dengan tujuan pendidikan secara umum meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif mengenai kemampuan siswa untuk mengerti dan memahami tentang konsep dan fakta tentang manusia dan lingkungannya. Menurut Preston dan Herman (Djojo Suradisastra 1991:7) bahwa perolehan pengetahuan dan pemahaman dapat mendorong tindakan yang berdasarkan analar sehingga dapat dijadikan alat berkiprah dalam hidup. Ranah afektif mengenai cara siswa

melakukan tindakan / bersikap ataupun menilai sesuatu berdasarkan pemahaman konsep yang telah dipahami pada ranah kognitif. Sedangkan ranah psikomotor dapat diwujudkan dengan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan, nilai serta sikap terhadap kemanusiaan, masyarakat, negara serta bangsa sehingga dapat menghargai martabat manusia dan sensitif terhadap perasaan orang lain.

Berdasarkan hukum, adapun tujuan pendidikan IPS menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 (Supardi, 2011 :11) yaitu :

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki ketrampilan sosial untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial.

- 5) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

c. Materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

Materi IPS yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V Mata Pelajaran IPS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peran tokoh perjuangan dan masyarakat dalam menyiapkan kemerdekaan Indonesia	2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Standar kompetensi dan kompetensi dasar diatas dapat diketahui bahwa materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan kompetensi dasar menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Materi menceritakan peristiwa 10 November 1945 di Surabaya dan menceritakan peristiwa medan area diaplikasikan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

3. Pengertian Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode

Nana Sudjana (2004:29) menyatakan mengajar adalah proses membelajarkan siswa yang berkaitan dengan apa yang dilakukan guru

dalam proses pembelajaran, yaitu memberikan bimbingan/bantuan kepada siswa. Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung agar tujuan tercapai dengan efektif. Sehingga, peran guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran efektif. Maka, guru harus pandai dalam memilih metode yang tepat dengan pembelajaran yang akan di ajarkan, mengingat banyak sekali jenis metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Metode *Role Playing*

Pelajaran IPS kelas V SD dengan standar kompetensi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, serta kompetensi dasar menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, akan diajarkan menggunakan metode *role playing*.

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengalaman imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang

belajar seta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu dapat menjamin partisipasi seluru siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama sehingga berhasil dan permaian ini merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo,2001).

Ada tujuh tahap dalam pembelajaran *role playing* yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa 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 menambahkan dialognya 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. Pada tahap ini para siswa mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Dalam hal ini guru menghentikan permainan pada saat terjadi pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan.

Role Playing menurut Djamarah dan Zain (2002) mempunyai

beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

- a) **Kelebihan *Role Playing***
 - 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Dengan demikian 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 antar pemain 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) **Kelemahan Metode *Role Playing***
 - 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
 - 2) Banyak memakan waktu.
 - 3) Memerlukan waktu yang cukup lama
 - 4) Mengganggu kelas lain

c. Proses Pelaksanaan *Role Playing*

- 1. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupanpeserta 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 bermain 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 role playing merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

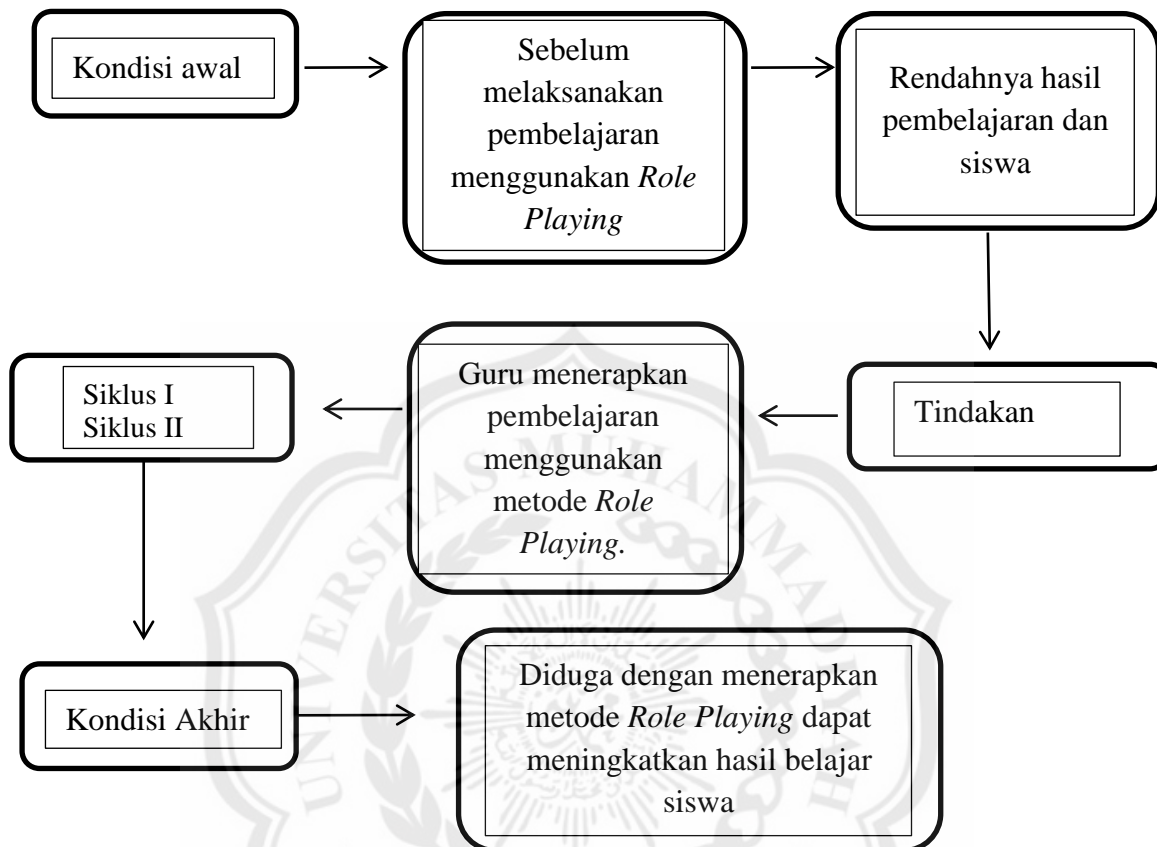
Penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian oleh Dea Khelmi berjudul “Upaya Meningkatkan Sikap Menghargai Prestasi dan Prestasi Belajar IPS Materi Jasa Peranan Tokoh di Media Film Soekarno di SD Negeri Sokaraja Lor Tahun Pelajaran 2016”, menyimpulkan

bahwa berdasarkan penelitian tindakan kelas, maka pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil tes pemahaman konsep dalam proses pembelajaran siklus I tergolong sedang yaitu rata-rata presentasi belajar sebesar 65,22 dengan presentasi ketuntasan belajar 59,09% dan meningkat pada siklus II rata-rata prestasi belajar 80 dengan presentase ketuntasannya sebesar 86,36%.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Dedi Rizkia Saputra yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen Tahun Ajaran 2015”, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Klaten. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59,64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57,14%, dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92,2%. selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas ikut mengalami peningkatan.

Hasil penelitian di atas menjadikan peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SB Negeri 1 Pandak. Diharapkan dengan penelitian tersebut dapat memberi inovasi bagi guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

Pemahaman materi yang diberikan guru kepada siswa merupakan syarat mengetahui keberhasilan siswa dalam menyusun materi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada bahwa siswa kelas V semester 1 tahun pelajaran 20018/2019 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kompetensi dasar mempertahankan kemerdekaan Indonesia, siswa kurang berhasil dalam menguasai ketrampilan proses maupun hasil belajar, disebabkan oleh ketidakpatenan penggunaan metode pembelajaran pada materi tersebut. Sehingga, dipandang perlu untuk menggunakan metode pembelajaran lain yang lebih tepat, yakni metode *Role*

Playing ini diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran dan bersungguh-sungguh dalam memerankan tokoh, dalam bermain peran, sehingga materi pembelajaran lebih mudah diingat, dan dengan demikian hasil belajar siswa dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah dan landasan teori, maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia secara optimal.