

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Basyiruddin Usman (2013:239) Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan tehnik mengajar yang banyak kaitannya dengan pendemonstrasian kejadian-kejadian yang bersifat sosial. Menurut Istarani (2014:76) *Role Playing* ialah penyajian bahan dengan memperlihatkan peragaan, semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang untuk memerankannya.

Menurut Hamzah B.Uno (2007:25) Model pembelajaran *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang termasuk kedalam Model Kooperatif dimana dalam model bermain peran peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya. Dalam bermain peran peserta didik harus memiliki sikap kerja sama untuk memerankan sebuah drama tersebut.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Afifi (2017:32) model *Role Playing* bertujuan untuk melatih siswa tampil menghayati peran yang diperankan dan kerjasama toleransi dalam

menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah. Menurut kurniasih (2016:68) tujuan model *Role Playing* adalah untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.

Sedangkan menurut Hamzah B Uno (2014:26) *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut Djamarah (2013:70) tujuan penggunaan dari model *Role Playing* yaitu agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model Pembelajaran *Role Playing* adalah untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dan memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

c. Manfaat Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Hughes, 2010: 111-112) *Role Playing* (bermain peran) memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. *Simple imitation of adults*. Mudah mengimitasi atau mencontoh hal-hal yang dilakukan orang dewasa layaknya kehidupan orang dewasa.
2. *Intensification of a real life role*, anak bermain dengan lebih intensif seperti memerankan kehidupan nyata yang diketahui oleh anak-anak.
3. *Reflecting home relationship and life experience*, ketika bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya menampakkan informasi yang baik tentang kehidupan nyata sehingga dengan bermain peran akan menunjukkan bagaimana kehidupan anak tersebut dengan karakter yang muncul pada anak.
4. *Expretion ugent need*, bermain peran juga dapat dilakukan untuk memberikan pembelajaran atau pemahaman kepada anak mengenai hal-hal penting.
5. *Serves as an outlet for forbidden impuses*, anak-anak yang memiliki karakter impulsive agresif pada kehidupan nyata dapat mengambil peran dengan agresif yang tinggi atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang dapat dilakukan dalam kegiatan bermain peran.
6. *Allos for the revesal of roles*, kegiatan sehari-hari anak juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan dalam bermain peran dengan cara mengenalkan hal- hal apa saja yang seharusnya dilakukan di rumah seperti membantu ibu dan sebagainya.

d. Kelebihan dan kekurangan Model Pembeajaran *Role Playing*

1. Kelebihan Model Pembeajaran *Role Playing*

Menurut Mulyasa (2017:121-122) kelebihan yang diperoleh dari model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengajar peserta didik agar dapat menempatkan dirinya dengan orang lain.

Dengan bermain peran setiap peserta didik diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya. Pelaksanaan bermain peran selalu menyangkut antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain yang benar-benar merasakan sesuai dengan yang diperankan.

- b. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.

Jika dalam pembelajaran guru hanya mengetahui kemampuan peserta didik dengan jalan observasi saja, sehingga guru tidak bisa melihat dengan sebenarnya sampai mana kemampuan peserta didik dalam memainkan peranan yang dipegangnya.

- c. Bermain peran dan permainan peran menimbulkan diskusi yang hidup. Ketika hal yang diperankan tersebut menarik maka peserta didik yang menjadi pengamat akan melakukan kritik terhadap penampilan dari temannya

- d. Peserta didik akan mengerti sosial psychologis.

Dalam bermain peran peserta didik akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia.

- e. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.

Dalam model ini peserta didik akan dapat menemukan bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

- f. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Pada model ini peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada waktu menyelesaikan drama, dan disamping itu mereka juga dapat mengembangkan daya fantasinya dalam peran yang diinginkan.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Mulyasa (2017:121-122) kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sukar untuk memilih anak-anak yang benar-benar berwatak yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut.
- b. Perbedaan adat istiadat kebiasaan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
- c. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
- d. Kalau model ini dipakai untuk tujuan yang tidak layak.
- e. Jika guru kurang bijaksana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak memuaskan.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Huda (2013:209-210) langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

1. Pemanasan, Guru berupaya memperkenalkan peserta didik permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
2. Memilih pemain (partisipan), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
3. Menata panggung, dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan

yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks yang paling sederhana adalah hanya membahas scenario yang menggambarkan urutan permainan peran.

4. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.
5. Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan.
6. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usaha perbaikan akan muncul.
7. Permainan peran ulang, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
8. Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. karena banyak peran yang melampaui batas kenyataan.
9. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

2. Media belajar Canva

a. Pengertian media belajar Canva

Herwin (2021:14) menyampaikan bahwa canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis berbasis website dan dapat digunakan dengan secara gratis setiap pengguna akun. Canva mempunyai fitur yang sangat banyak untuk mendukung aktivitas di sektor apapun, terlebih dalam dunia pendidikan memberikan secara gratis.

Utarini (2022:106) canva merupakan media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pada proses pembelajaran, karena canva dapat menjadi alternatif seorang pembelajar dalam berkreaitivitas agar dapat mewujudkan ide-ide yang telah ditemukannya guna untuk membuat kegiatan belajar menjadi menarik, sehingga sesuai dengan kebutuhan abad 21 maka canva dapat dikatakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa.

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, G, 2020).

Tabel 2.1 Fitur-fitur Canva

Jutaan Gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Filter Foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih professional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Ikon dan Bentuk Gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari ribuan elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri.

Ratusan Font	Akses beragam font keren yang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di Canva.
--------------	--

b. Kelebihan dan kekurangan media belajar Canva

1) Kelebihan media belajar canva

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
- b. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- c. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

2) Kekurangan media belajar canva

- a. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

- b. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016). Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Hamzah B. Uno (2011:23) menyatakan “Hakikat Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa

indikator atau unsur yang mendukung” . Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang siswa. Prestasi belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar.

Djamarah (2008:150) mengemukakan motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar adalah suatu keinginan atau kondisi tertentu dari dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai dengan timbulnya efektivitas dan reaksi untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai prestasi belajar yang diinginkan diperlukan motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri siswa

b. Manfaat Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Menurut Hamalik (2011:106) manfaat motivasi belajar meliputi:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan/suatu perbuatan
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar

Sardiman (2018:25) mengemukakan manfaat dari motivasi belajar antara lain:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi merupakan daya penggerak dari kegiatan yang akan dikerjakan
- 2) Menentukan arah perbuatan, artinya motivasi memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
- 3) Menyelesaikan perbuatannya, artinya motivasi menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan motivasi belajar adalah sebagai pendorong, penggerak dan penyeleksi suatu perbuatan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Sardiman (2011:83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang efektif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)

- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Ciri-ciri motivasi belajar seperti di atas akan sangat penting menunjang proses pembelajaran. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno (2011:23) menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan dalam dirinya dalam mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya, senang berkerja mandiri, bosan terhadap tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik dan lingkungan yang koondusif dalam belajar.

d. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Menurut pendapat Djamarah (2011: 152-155) ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

- 1) Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar

- 2) Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar
Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik.
- 3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian.
- 4) Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar
- 5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Oemar Hamalik (2019:159) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol – simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar”, (Tohirin, 2011:151). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”, (Hamalik, 2004:49). Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah “kemampuan

yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”, (Mulyono Abdurrahman, 2003:37).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sabri (2010:59-60) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa hal. Secara umum hasil belajar dipengaruhi 2 hal yaitu:

a. Faktor internal (faktor dalam diri)

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indra perlu dijaga dengan cara makanan/minuman bergizi, istirahat, olahraga. Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar. Inteligensi memang bisa dikembangkan tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri.

b. Faktor eksternal (faktor diluar diri)

Selain faktor internal hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal :

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Lingkungan sosial meliputi teman, guru, keluarga dan masyarakat.

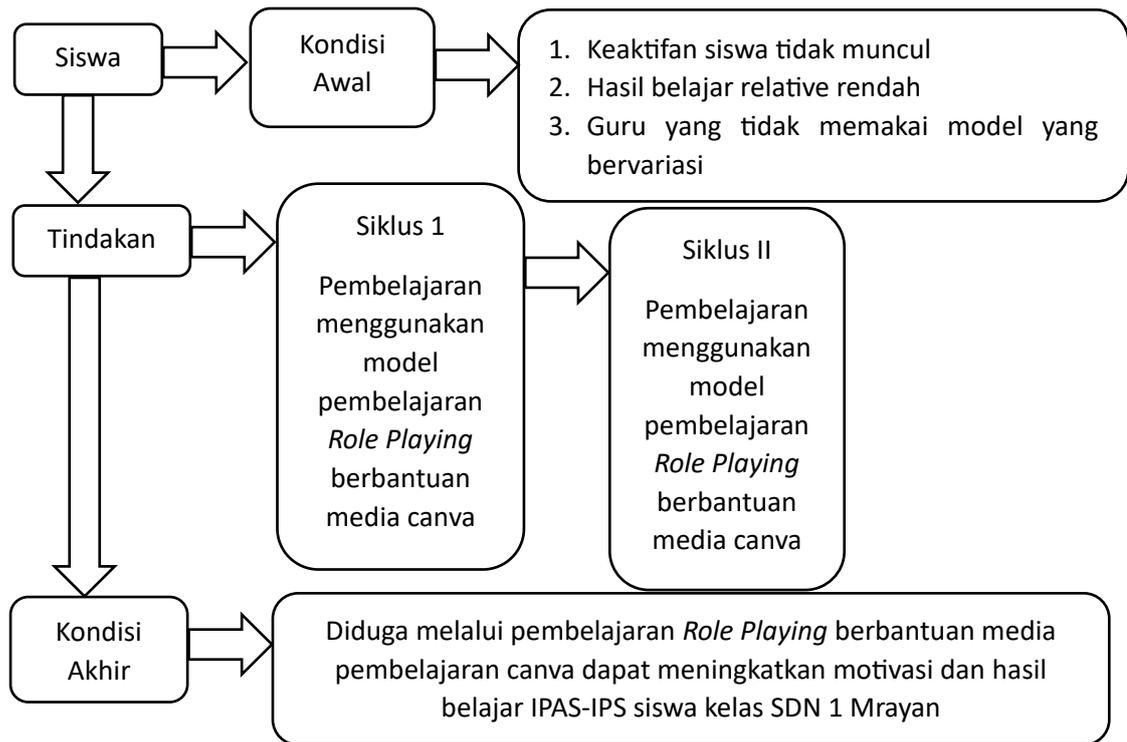
2) Lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik) apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Lingkungan non-sosial meliputi kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca).

B. Kerangka Berpikir

Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPAS-IPS kelas IV SDN 1 Mrayan kecamatan Ngrayun kabupaten Ponorogo. Sebelumnya telah diuraikan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan Model Pembelajaran yang memainkan peran dimana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut.

Dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* harapannya yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS kelas IV SDN 1 Mrayan. Adapun kerangka pemikiran penelitian ini tersaji dalam gambar berikut ini :



C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan motivasi belajar IPAS-IPS melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva di Kelas IV SDN 1 Mrayan kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS-IPS melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva di Kelas IV SDN 1 Mrayan kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.
3. Terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media canva di Kelas IV SDN 1 Mrayan kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan bahan penulisan penelitian :

Tabel 2.2 Kebaruan Penelitian

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian dengan milik Penulis
1.	Elsa Welmanora (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Mata Pelajaran IPS Kelas V Min 3 Aceh Besar"	Bahwasanya dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.	1. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa IPAS-IPS. 2. Berbantuan media Canva
2.	Novita Ayu Wardani (2016) dalam penelitiannya yang berjudul " Pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD"	Bahwasanya dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.	1. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa IPAS-IPS. 2. Berbantuan media Canva