

BAB II

LANDASAN TEORITIS

3.1 Model Pembelajaran *Role Playing*

1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing atau bermain peran merupakan sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas siswa bisa merasakan berada di luar kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Maka dapat dipahami bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi siswa dan penghayatan di lakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pengertian *role playing* menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah “mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat”

Pengertian lain dijelaskan bahwa *role playing* atau bermain peran menurut Istarani adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan semuanya berbentuk

tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya.” Dari beberapa pengertian *role playing* atau bermain peran diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan *role playing*, peneliti mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peneliti dapat mengeksplorasikan perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. *Role playing* dapat menciptakan situasi belajar yang lebih aktif, berdasarkan pada pengalaman dan lebih menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran siswa, kemampuan berperan disini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa sendiri, lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam

pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

1.2 Tujuan *Role Playing*

Metode *role playing* mempunyai tujuan yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya. Bermain peran digunakan dalam rangka mencapai tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut: (1) Memahami perasaan orang lain, (2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, (3) Menghargai pendapat orang lain, (4) Mengambil keputusan dalam kelompok, (5) Membantu penyesuaian diri dengan kelompok, (6) Memperbaiki hubungan sosial, (7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap (8) Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah.

1.3 Langkah-langkah *Role Playing*

Langkah-langkah bermain peran atau *role playing* menurut Hesti dkk, dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

- 1) Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai.

- 2) Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
- 3) Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
- 4) Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup.

Penerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran memiliki beberapa ooojokk,oolangkah yang perlu dilakukan oleh guru . Langkah-langkah tersebut menurut Wicaksono dkk dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompotensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4) Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompok nya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.

7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang harus dilakukan oleh guru, ketika menerapkan suatu teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran perlu disusun oleh guru dengan cara sebaik mungkin. Meninjau dari skenario yang harus disusun oleh guru.

Apabila hal-hal diatas dapat dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh maka secara otomatis percakapan akan hidup, karena percakapan dilakukan oleh anak-anak yang aktif dan kreatif sesuai watak masing-masing. Untuk pembelajaran kostum disesuaikan dengan kondisi anak, sekolah, dan tema pelajaran.

1.4 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Penggunaan metode *role playing* atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka. 2) Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, 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 menghayati. 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan

masalah yang di hadapi dengan tepat. 7) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Kelemahan dari *role playing* atau bermain peran ialah: 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. 2) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengatakan pembelajaran. 3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama. 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

3.2 Hasil Belajar

Hakikat belajar dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai guru adalah evaluasi pembelajaran. Kompetensi ini sejalan dengan tugas dan tanggungjawab guru dalam pembelajaran, yaitu mengevaluasi pembelajaran termasuk di dalamnya melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar. Menurut Nana Sudjana “Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Kingsley seperti dikutip Sudjana “ada tiga macam hasil belajar yakni keterampilan dan kebiasaan; pengetahuan dan pengertian; dan sikap dan cita-cita.” Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam

kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajar. Belajar dikatakan berhasil bila terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik, penambahan pengetahuan, dan juga lebih terampil dari sebelumnya

Pengertian belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia. Dalam usahanya mempertahankan hidup dan mengembangkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dirasakan belajar sebagai sesuatu kebutuhan yang urgen karena semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menimbulkan berbagai perubahan yang melanda segenap aspek kehidupan dan penghidupan manusia. Tanpa belajar, manusia akan mengalami kesulitan yang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan tuntutan hidup, kehidupan dan penghidupan yang senantiasa berubah. Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh pendidik. Sedangkan menurut R. Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat

pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan.

Pengertian Hasil Belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, Rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi). Sebagaimana menurut para ahli Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, sedangkan Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indicator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.

Pengertian hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun Nonformal. Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu”. Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Peserta didiklah yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara intern. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan baik. Faktor intern yang dialami siswa berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut:

1. Sikap Terhadap Belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak atau mengabaikan.

2. Motivasi belajar

Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar, terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung, misalnya anak kecil tidak akan mampu mengucapkan kata-kata atau berbicara jika fungsi organ bicara belum mencapai taraf kematangan tertentu.

3. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupu proses memperolehnya. Untuk memperkuat perhatian pada

pelajaran, pendidik perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat. Dalam pengajaran klasikal, kekuatan perhatian selama tiga puluh menit telah menurun. Untuk itu, agar pendidikan memberikan istirahat selingan selama beberapa menit. Dengan selingan istirahat tersebut, prestasi belajar siswa akan meningkat kembali.

4. Mengolah Bahan Belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa. Isi bahan belajar berupa pengetahuan, nilai kesusilaan, nilai agama, nilai kesenian, serta keterampilan mental dan jasmani. Cara pemerolehan anjkkkkkkjaran berupa cara-cara belajar sesuatu, seperti bagaimana menggunakan kamus, logaritma, atau rumus matematika. Kemampuan menerima isi dan cara pemerolehan tersebut dapat dikembangkan dengan belajar berbagai mata pelajaran. Kemampuan siswa mengolah bahan tersebut menjadi makin baik, bila siswa berpeluang aktif belajar.

5. Menyimpan Perolehan Hasil Belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan. Kemampuan menyimpan tersebut dapat berlangsung dalam waktu pendek dan waktu yang lama. Kemampuan menyimpan dalam waktu pendek berarti hasil belajar cepat dilupakan. Kemampuan menyimpan dalam waktu lama berarti hasil belajar tetap dimiliki siswa. Pemilikan itu dalam waktu

bertahun-bertahun, bahkan sepanjang hayat. Proses belajar di ranah kognitif tentang hal pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan kembali pesan. Proses belajar terdiri dari proses pemasukan (*input processes*), proses pengolahan kembali dan hasil (*out processes*), dan proses penggunaan kembali (*activation processes*).

6. Menggali Hasil Belajar yang Tersimpan

Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses pengaktifan pesan yang telah menerima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali, atau mengaitkannya dengan bahan lama.

7. Kemampuan berprestasi

Kemampuan berprestasi merupakan suatu puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar, siswa membuktikan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

8. Rasa percaya diri siswa

Dalam proses belajar diketahui bahwa prestasi merupakan tahap “pembuktian diri” yang diakui oleh pendidik dan rekan sejawat peserta didik. Makin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin memperoleh pengakuan umum, dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat.

9. Intelegensi dan Keberhasilan Belajar

Intelegensi adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien. Jadi kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh bakat khusus, kecerdasan, dan minat.

10. Kebiasaan Belajar

Dalam kegiatan sehari-hari ditemukan adanya kebiasaan belajar yang kurang baik. Maka pendidik sangat perlu untuk memberikan penguat dalam keberhasilan belajar yang dapat mengurangi kebiasaan kurang baik.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial, lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah

direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru

3.3 Ketuntasan Belajar Siswa

Salah satu orientasi penilaian kelas adalah ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar merupakan pencapaian hasil belajar yang diterapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggung jawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut. Ketuntasan dalam belajar pada dasarnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang dipelajari. Melalui pembelajaran tuntas ini siswa diberi peluang untuk maju sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka sendiri serta dapat meningkatkan tahap penguasaan pembelajarannya. Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan

Faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar siswa Faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar dapat dibedakan menjadi dua macam antara lain sebagai berikut:

- 1) Fisik (jasmaniah) Jasmaniah merupakan keadaan fisik atau tubuh dari pelajar, dimana kondisi umum yang menandai tingkat kesehatan organ-organ dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Jadi kesehatan seseorang sangatlah berpengaruh terhadap belajar. Apabila seseorang dalam keadaan sakit kegiatan belajar sudah terhambat sehingga hasil belajar

yang didapatkan diakhir juga kurang maksimal. Proses belajar seseorang dapat berjalan dengan baik, maka haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olah raga, rekreasi dan ibadah.

2) Non fisik (rohaniah) Non fisik (rohaniah) adalah hal yang sangat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Adapun yang termasuk dalam non fisik antara lain sebagai berikut:

a) Bakat

Bakat adalah potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Kemampuan seseorang itu akan terlihat menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih, karena keahlian yang tumbuh dalam diri seseorang sangatlah bergantung pada bakat yang dimiliki. Bakat juga merupakan salah satu hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar seseorang. Seseorang yang berbakat dalam suatu bidang akan dapat mencapai hasil yang tinggi dalam bidang itu. Sehingga bakat akan dapat mengetahui tinggi rendahnya hasil belajar bidang-bidang studi tertentu.

b) Minat

Minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Misalnya seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap biologi akan memuaskannya lebih banyak dari pada perhatian siswa lainnya,

karena pemusatan perhatian yang cukup baik terhadap materi tersebut yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan mendapat hasil yang diinginkan.

c) Kecerdasan (intelejensi)

Intelejensi merupakan hal yang dapat menentukan tinggi rendah prestasi seseorang. Intelejensi dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan pada diri seseorang. Kemampuan seseorang yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) siswa merupakan salah satu hal yang sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Intelejensi pada umumnya dapat diartikan kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau penyesuaian diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi, intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja melainkan organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol dari pada peran-peran organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktifitas manusia.

d) Motivasi

Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Seperti halnya belajar, maka motivasi adalah yang mempengaruhinya. Jika guru atau dapat memberikan motivasi yang baik pada anak-anak timbullah dalam hati anak-anak itu dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik.

e) Sikap

Sikap siswa adalah gejala internal yang berupa kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya. Sikap siswa yang positif sangat berpengaruh pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan guru pertanda awal yang baik bagi proses guru siswa tersebut. Tetapi juga sikap negatif siswa terhadap guru dan mata pelajarannya dan diiringi dengan kebencian maka dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut. Upaya yang dilakukan untuk mengantisipasi kemungkinan munculnya sikap tersebut maka guru dituntut untuk terlebih dahulu menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri dan mata pelajarannya.

f) Sarana dan prasarana sekolah

Sarana merupakan sesuatu yang berkaitan langsung dengan peserta didik dan mendukung kelancaran serta keberhasilan proses belajar peserta didik yang meliputi media pembelajaran, alat-alat pembelajaran dan perlengkapan sekolah. Sedangkan prasarana merupakan segala sesuatu yang tidak secara langsung berkaitan dengan peserta didik, namun dapat mendukung kelancaran dan keberhasilan peserta didik yang meliputi jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya.

g) Peran guru Dalam konteks pendidikan merupakan peran yang sangat penting dan strategis, guru berada dalam barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru adalah pelaku utama dalam pendidikan karena guru yang akan bersinggungan langsung dengan peserta didik.

Faktor guru adalah faktor yang sangat penting dan tidak dapat diganti oleh apapun karena guru sebagai subjek dan sebagai penentu keberhasilan pendidikan itu sendiri. Prestasi siswa dapat dipengaruhi oleh guru dan guru merupakan pelaku utama dalam peningkatan hasil belajar. Kompetensi guru merupakan seperangkat penguasaan kemampuan yang harus ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan kinerja secara tepat dan efektif. Untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas nantinya akan diajarkan kepada siswa. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru adalah mengenal dan menguasai berbagai metode dan media pembelajaran.

h) Media atau metode pembelajaran

Media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media merupakan sebagai alat bantu mengajar yang berkembang sesuai kemajuan teknologi, ragam dan jenis media cukup banyak sehingga dapat memanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan. Metode pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dan dipilih dalam strategi belajar mengajar. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan pelajar pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

3.4 Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan adalah suatu proses penghancuran bahan makanan yang terjadi di dalam saluran pencernaan sehingga bahan makanan berada dalam bentuk molekul-molekul sederhana dan dapat diserap oleh darah untuk diedarkan oleh darah keseluruh tubuh. Pengertian dari alat-alat pencernaan yaitu organ tubuh yang mempunyai fungsi dalam proses pencernaan. Alat-alat pencernaan tersebut terdiri dari saluran pencernaan dan juga kelenjar pencernaan yang dapat menghasilkan enzim-enzim pencernaan. Adapun saluran pencernaan pada manusia terdiri dari a) rongga mulut, b) kerongkongan, c) lambung, d) usus halus dan e) usus besar. Setelah makanan masuk ke dalam mulut kemudian makanan akan dicerna sepanjang saluran makanan. Makanan yang sudah tidak bisa dicerna akan dibuang ke luar tubuh dalam bentuk tinja (feses)

1. Rongga mulut

Bagian ini merupakan awal dari saluran pencernaan yang mana di dalamnya terdapat adanya alat-alat dan kelenjar pencernaan seperti halnya lidah, gigi dan juga kelenjar ludah

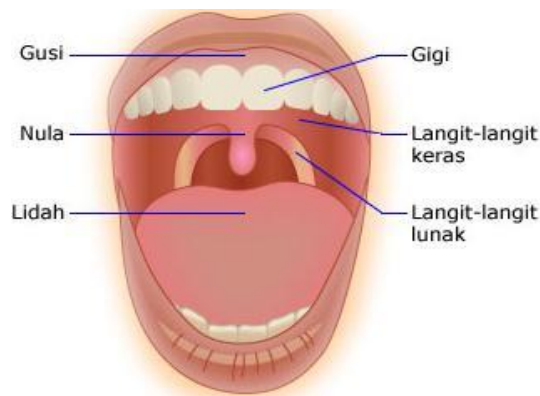
a) Lidah

Fungsi dari organ tubuh manusia ini adalah untuk mengatur makanan pada saat kita mengunyah dan untuk mendorong makanan supaya dapat masuk ke dalam kerongkongan. Selain dari pada itu, lidah juga mempunyai fungsi untuk indra pengecap rasa (asin, manis, pahit, asam dan pedas) serta peka terhadap panas, dingin dan juga tekanan

b) Gigi

Gigi berfungsi sebagai alat pencernaan makanan. Penggolongan gigi berdasarkan pada fungsinya dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, antara lain 1). Gigi seri berfungsi untuk mengigit dan memotong makanan. 2). Gigi taring berfungsi untuk mengoyak atau merobek, 3). Gigi geraham berfungsi untuk mengilas dan mengunyah makanan.

Gigi mulai tumbuh pada usia 6 bulan. Gigi pertama yang muncul adalah gigi seri. Gigi pada anak adalah gigi susu. Pada usia 6 tahun, gigi anak berjumlah 20 buah, yang terdiri dari 8 gigi seri, 4 gigi taring dan 8 gigi geraham. Menjelang usi 14 tahun, gigi ini mulai mengalami pergantian digantikan oleh gigi tetap serta mengalami penambahan. Setelah dewasa tidak ada lagi penambahan. Gigi tetap berjumlah 32 buah.



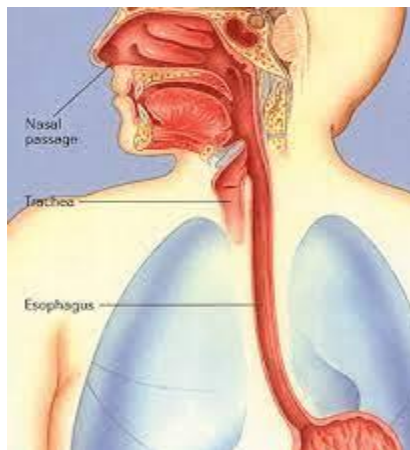
Gambar 2.1 Struktur Rongga Mulut pada Manusia

c) Kelenjar Ludah

Pada bagian mulut terdapat adanya ludah yang dikeluarkan oleh kelenjar ludah. Letak kelenjar ludah yaitu di bawah lidah dan di bawah telinga. Air ludah sendiri mengandung enzim *ptyalin* atau *amylase* yang mempunyai fungsi untuk memecah karbohidrat secara kimiawi menjadi maltosa.

2. Kerongkongan (esofagus)

Bagian kerongkongan adalah saluran makanan dari mulut menuju lambung. Adapun panjang dari kerongkongan yaitu sekitar 20 cm, Kerongkongan bisa melakukan gerakan meremas-remas makanan dapat terdorong dan masuk ke dalam lambung. Gerak kerongkongan tersebut dikenal dengan sebutan gerak peristaltic. Pada bagian kerongkongan ini tidak terjadi proses pencernaan

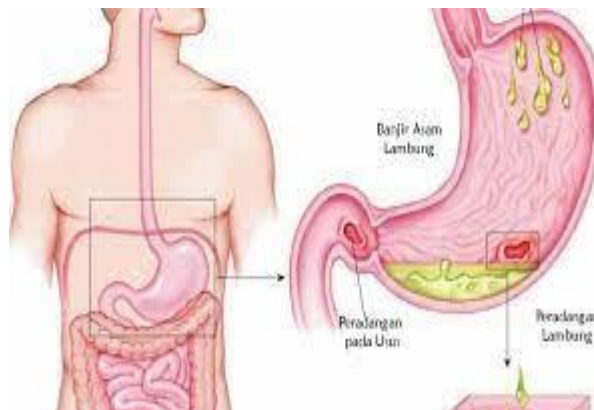


Gambar 2.2 Struktur Kerongkongan pada Manusia

3. Lambung (ventrikulus)

Bagian lambung (ventrikulus) mempunyai bentuk seperti halnya kantong. Letak lambung yaitu terletak di dalam rongga perut agak ke sebelah kiri, tepatnya di bawah sekat rongga badan (diaphragma). Pada bagian lambung, makanan yang

masuk mengalami proses pencernaan yang mana dinding lambung yang penuh dengan otot-otot akan berkontraksi dan mengaduk-aduk makanan tersebut. Selain dari pada itu, dinding lambung akan mengeluarkan getah yang dikenal dengan sebutan getah lambung dan getah ini mengandung pepsin, rennin, lipase dan asam klorida. Pepsin mempunyai fungsi untuk memecah protein. Renin memiliki fungsi untuk memecah protein susu sedangkan lipase mempunyai fungsi untuk mencerna lemak. Asam klorida berfungsi mematikan mikroorganisme yang masuk bersamaan dengan makanan. Lalu makanan sedikit demi sedikit didorong menuju ke dalam usus halus. Proses pengosongan lambung berlangsung sekitar 2-3 jam.



Gambar 3.2 Struktur Lambung pada Manusia

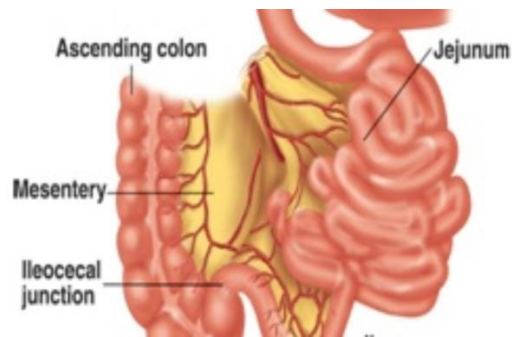
4. Usus Halus (intestinum)

Alat pencernaan usus halus ini merupakan saluran pencernaan terpanjang.

Bagian usus halus terdiri dari tiga bagian yaitu :

- 1) Usus duabelas jari (duodenum)
- 2) Usus kosong (jejenum)
- 3) Usus penyerapan (ilium)

Bagian pertama dari usus halus yaitu usus duabelas jari, didalam usus ini terdapat adanya saluran yang berasal dari kantong empedu dan pancreas. Empedu akan menghasilkan garam empedu yang mempunyai fungsi untuk membantu mencerna lemak. Sedangkan untuk pancreas akan menghasilkan enzim makanan yaitu enzim tripsin yang memiliki fungsi memecah protein menjadi asam –asam amino serta enzim lipase yang mempunyai fungsi untuk mencerna lemak menjadi asam lemak dan gliserol. Pada usus dua belas jari tersebut, kemudian makanan berubah bentuk menjadi seperti halnya bubur yang lumat dan encer. Usus kosong adalah kelanjutan dari usus dua belas jari. Disebut usus kosong karena usus ini tidak menghasilkan enzim. Pencernaan secara enzimatis masih dilakukan pada usus kosong sebagai proses kelanjutan dr pencernaan di dalam usus dua belas jari. Panjang dari usus penyerapan yaitu antara 0,75m sampai 3,5m. Pada usus halus terjadi suatu proses penyerapan sari-sari makanan. Permukaan dinding dalam usus penyerapan berjonjot oleh karenanya sari-sari makanan akan terserap dengan baik. Hasil akhir dari pencernaan yaitu berupa glukosa, fruktosa, galaktosa, asam lemak, gliserol dan asam-asam amino. Vitamin dan juga mineral tidak dicerna, baik itu pencernaan dilakukan secara mekanik maupun kimiawi/enzimatis. Glukosa, fruktosa, galaktosa, gliserol, vitamin, mineral dan juga asam amino akan diserap oleh darah. Lalu zat-zat tersebut diedarkan ke seluruh tubuh. Asam lemak diserap oleh getah bening. Pembuluh getah bening bermuara juga pada pembuluh darah

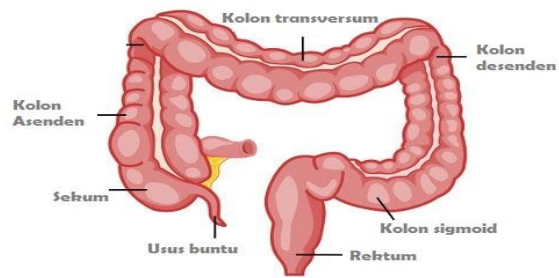


Gambar 3.3 Struktur Usus Halus pada Manusia

5. Usus Besar (kolon)

Disebut usus besar sebab usus ini mempunyai ukiran yang besar. Sisa-sisa atas proses pencernaan dari usus halus akan dilepaskan ke usus besar. Usus besar mempunyai tambahan usus yang disebut usu buntu (sektum). Pada ujung usus buntu terdapat usus tambahan yang disebut umbai cacing (apendiks).

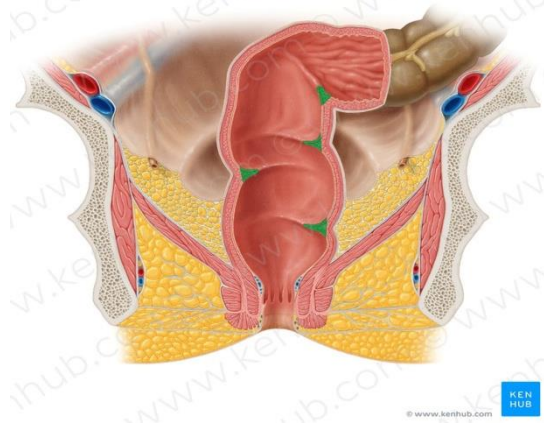
Fungsi utama usus besar adalah untuk mengatur kadar air dalam sisa pencernaan. Jika berlebih maka air dalam sisa pencernaan tersebut akan diserap oleh usus besar. Demikian juga dengan kondisi sebaliknya. Di dalam usus besar terdapat adanya bakteri koli (*Escherichia coli*) yang mempunyai peran membusukan atas sisa-sisa pencernaan menjadi kotoran. Oleh sebab itu kotoran menjadi lunak dan mudah dikeluarkan. Bagian akhir dari usus besar yang panjangnya kira-kira 15cm yaitu dikenal dengan sebutan rectum atau lubang pelepasan. Rektum bermuara pada anus. Proses pengeluaran kotoran disebut defekasi



3.4 Gambar Struktur Usus Besar pada Manusia

6. Pelepasan (rectum)

Pelepasan (rectum) bagian akhir dari proses pencernaan merupakan bagian yang menggelembung, yang disebut dengan rectum. Proses penyerapan air tidak terjadi lagi di rektum. Rektum dapat berkontraksi, aktifitas kontraksinya dapat menimbulkan refleksi defekasi, yaitu proses pengeluaran zat-zat hasil pencernaan makanan melalui anus. Rektum pada umumnya berada dalam keadaan kosong sampai gerakan peristaltik kolon mendorong feses masuk ke dalamnya. Gelombang peristaltik tersebut biasanya muncul setelah kita makan, terutama ketika makan memasuki duodenum. Dinding rectum akan diregangkan oleh masuknya feses dan hal ini akan merangsang reflek defekasi.



2.6 Gambar Struktur Rektum pada Manusia