

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Slameto dalam Syaiful Bahri Djamarah (2018:13) menyatakan “Belajar adalah sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yang merupakan hasil dari pengalamannya individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Muhammad Fathurrohman (2017:8) menyatakan bahwa, “Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang sifatnya permanen”.

Hudojo dalam buku Muhammad Fathurrohman (2017:3) mengemukakan “Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, di modifikasi dan berkembang disebabkan belajar”. Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021:4) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Amral dan Asmar (2020:8) menyatakan bahwa “Belajar proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik”. Dari pendapat di atas dapat

disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan untuk merubah tingkah laku seseorang menuju ke arah yang lebih baik.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Gusnarib Wahab & Rosnawati (2021:4) menyatakan, “Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan sikap serta pola pikir peserta didik” Tuti Supatminingsih dkk (2020:16) menyatakan “Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Suardi (2018:7) mengatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Hamalik dalam Lefudin (2017:13) menyatakan, bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Gagne dan Briggs dalam Lefudin (2017:13) *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang

bersifat internal. Regina Ade Darman (2020:18) menyatakan bahwa “pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa”

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah proses usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar. Terjadinya perubahan perilaku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu didapatkan dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha.

### **2.1.3 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kompleks yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa.

N. Septiana & M. Rohmadi (2021:8) “Mengajar adalah kegiatan memberikan suatu pengalaman, pengetahuan ataupun ilmu kepada seseorang yang belajar kepada mengajar. Habibati (2017:3) “Mengajar merupakan kegiatan yang menuntut siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran sehingga mengajar memerlukan perhatian khusus agar siswa dapat menjadi manusia dewasa yang sadar akan tanggung jawab terhadap diri sendiri, berkepribadian, dan bermoral. .

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang yang telah memiliki keterampilan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain

### **2.1.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

Bloom dalam Rusmono (2017:8) bahwa Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku siswa.

### **2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Agar kita dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal, tentu saja kita harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **a. Faktor Internal**

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

##### **1. Faktor Biologis (Jasmaniah)**

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini diantaranya sebagai berikut. Pertama, kondisi fisik yang normal. Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan

belajar seseorang. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar (fit) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

## 2. Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan 7 kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu misalnya saja adalah kerajinan dan ketekunan dalam belajar, tidak mudah putus asa atau frustrasi dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan, tidak mudah terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan daripada belajar, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya, dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain berkaitan erat dengan sikap mental yang positif, faktor psikologis ini meliputi pula hal-hal berikut.

- Intelegensi
- Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang.  
Kemauan
- Kemauan dapat dikatakan sebagai faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Lebih dari itu, dapat dikatakan kemauan merupakan motor penggerak utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam setiap segi kehidupannya.
- Bakat  
Bakat memang merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu.
- Daya Ingat  
Bagaimana daya ingat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang, kiranya sangat mudah dimengerti.

- Daya Konsentrasi

Daya konsentrasi merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca-indra ke satu objek di dalam satu aktivitas tertentu, dengan disertai usaha untuk tidak memedulikan objek-objek lain yang tidak ada hubungannya dengan aktivitas itu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kondisi lingkungan keluarga yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang di antaranya ialah adanya hubungan yang harmonis di antara sesama anggota keluarga, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang cukup memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

2. Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya. Kondisi lingkungan sekolah yang juga dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan bagi berlangsungnya proses belajar yang baik, adanya teman yang baik, adanya keharmonisan hubungan antara semua personil sekolah. Pengajar

yang mampu mengajar dengan hatinya jelas akan berdampak yang luar biasa ke pembelajarannya. Percaya atau tidak sang guru ini begitu berpengaruh pada pembentukan masa depan si pembelajar. Guru ini tidak perlu menyuruh siswanya untuk belajar di rumah, tapi mereka akan belajar dengan begitu rajinnya. Untuk menegakkan tata tertib dan disiplin yang konsekuen dan konsisten ini tentu saja diperlukan seorang kepala sekolah yang baik. Di sekolah-sekolah yang dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang tidak mempunyai leadership (kepemimpinan) yang baik, biasanya akan sering terjadi masalah-masalah yang menghambat jalannya proses belajar. Biasanya masalah-masalah tersebut tidak hanya menghambat atau merugikan siswa, tetapi juga merugikan guru dan personil sekolah lainnya.

### 3. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes, kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah, sanggar majelis taklim, sanggar organisasi keagamaan seperti remaja masjid dan gereja, sanggar karang taruna. Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menghambat keberhasilan belajar antara lain adalah tempat hiburan tertentu yang banyak dikunjungi orang yang lebih mengutamakan kesenangan atau hura-hura seperti diskotik, bioskop, pusat-pusat perbelanjaan yang merangsang kecenderungan konsumerisme, dan tempat-tempat hiburan 10 lainnya yang memungkinkan orang dapat melakukan perbuatan maksiat seperti judi, mabuk-mabukan, penyalahgunaan zat atau obat. Untuk mengatasi hal ini, kiranya peranan pendidikan di rumah dan di sekolah harus lebih ditingkatkan untuk mengimbangi pesatnya perkembangan lingkungan masyarakat itu sendiri.

### 4. Faktor Waktu (kesempatan)

Memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang, tentunya telah kita ketahui bersama. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa bukan ada atau tidak adanya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Selain itu masalah yang perlu diperhatikan adalah

bagaimana mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya agar di satu sisi siswa dapat menggunakan waktunya untuk belajar dengan baik dan di sisi lain mereka juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi yang sangat bermanfaat pula untuk menyegarkan pikiran (refreshing). Adanya keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi itu sangat perlu. Tujuannya agar selain dapat meraih prestasi belajar yang maksimal, siswa pun tidak dihindangi kejenuhan dan kelelahan pikiran yang berlebihan serta merugikan.

#### **2.1.6 Ciri- Ciri Hasil Belajar**

Ciri-ciri hasil belajar yaitu:

- a. Siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep, yang telah dipelajari dalam kurun waktu yang cukup lama.
- b. Siswa dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari.
- c. Siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan konsep, prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pelajaran maupun dalam praktik kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai.
- e. Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerjasama antar teman yang lainnya.
- f. Siswa memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar.
- g. Siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya minimal 80% dari yang seharusnya dicapai sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang diperuntukkan baginya.



## **2.1.7 Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media**

Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

### **2. Jenis – jenis Media**

#### **a. Media Visual**

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang berupa media gambar atau visual yang bisa dilihat oleh mata sebagai indra penglihatan. Contoh media visual adalah grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, dan lain sebagainya.

#### **b. Media Audio**

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang berupa media suara atau audio yang bisa didengar oleh telinga sebagai indra pendengaran. Contoh media audio adalah radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan lain sebagainya.

#### **c. *Projected Still Media***

*Media projected still media* adalah jenis media pembelajaran yang berupa suatu media proyeksi dengan gambar diam atau tidak bergerak. Contoh *projected still media* adalah slide, *over head projektor* (OHP), *in focus*, dan lain sebagainya.

#### **d. *Projected Motion Media***

*Media projected motion media* adalah jenis media pembelajaran yang berupa suatu media proyeksi dengan gambar bergerak atau *motion*.

Contoh *projected motion media* adalah film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dan lain sebagainya

**e. Media Serbaneka**

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

### **3. Manfaat Media**

Secara umumnya, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien. Namun, selain itu terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam arshad (2017: 25 ) sebagai berikut:

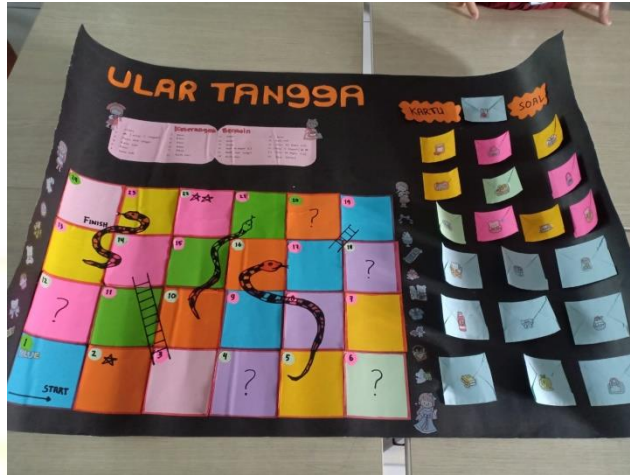
- Materi yang disampaikan menjadi lebih baku, menarik, dan interaktif.
- Mempersingkat waktu dalam penyampaian pesan.
- Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas.
- Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- Meningkatkan sikap positif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif.

#### **2.1.8 Media Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Media Ular Tangga**

Menurut *Ancient Origins* Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun

1870. Faktanya, permainan Ular Tangga adalah penemuan India kuno, dan tidak dimainkan hanya untuk hiburan, tetapi juga memiliki dimensi filosofis. Dikutip *Ancient Origins*, permainan Ular Tangga dikenal sebagai *Gyan Chaupar* yang artinya permainan pengetahuan. Permainan ini sudah dimainkan di India pada awal abad ke-2 Masehi.



Gambar 2.1 Media ular tangga

Sumber: Pixabay.com

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

### a. Kelebihan

Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar. Melatih kerjasama Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

#### b. Kekurangan

Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan. Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

### **3. Manfaat Media Ular Tangga**

Manfaat permainan ular tangga ini diantaranya:

1. Mengenalkan konsep sosial dan ekonomi,
2. Mengenalkan huruf,
3. Mengenalkan angka,
4. Mengenalkan bunyi angka, huruf dan kata,
5. Melatih menulis huruf,
6. Melatih pemecahan masalah.

### **4. Cara Membuat Media Ular Tangga**

1. Siapkanlah alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media ular tangga berita.
2. Ukur dan potonglah kardus sesuai dengan ukuran.
3. Guntinglah kertas lipat dengan bentuk kotak.
4. Guntinglah kertas lipat ungu menjadi bentuk lingkaran dan tulislah nomor 1-24 dengan spidol.
5. Buatlah tanda panah start ,finish,tangga,keterangan (maju 2 langkah,mundur 1 langkah,dan tanda “ ? ”).
6. Setelah semuanya selesai tempel potongan kertas lipat kotak tersebut diatas kardus dengan selingan warna.

7. Untuk pemberian penomoran dikotak/petak tadi, maka tempelilah potongan kertas lipat ungu tadi yang telah ditulisi nomor 1-24.
8. Tempel dan letakkanlah tanda panah start ,finish,tangga,keterangan (maju 2 langkah,mundur 1 langkah,dan tanda “ ? ” ) pada kotak/petak ular tangga berita.
9. Lapisilah bagian belakang media ular tangga berita tadi dengan kertas marmer.
10. Buatlah pertanyaan sebanyak 10 pada kartu pertanyaan.
11. Demikianlah cara pembuatan media ular tangga berita dan siap digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

#### **5. Langkah - Langkah Permainan Ular Tangga**

1. Permainan dalam media ular tangga berita ini terdiri dari 4 orang siswa.
2. Permainan ini dimulai dengan hompipa antar pemain (siswa) ,agar tau urutan pemainnya sehingga tidak berebutan saat bermain.
3. Siswa meletakkan miniatur pemain berbentuk kuda pada kotak start nomor
4. Siswa yang mendapat giliran pertama mengocok dadu terlebih dahulu.
5. Siswa menghitung jumlah titik yang ada di dadu .
6. Jika dadu tersebut berjumlah 4 titik maka siswa harus melangkah/menggeser miniatur pemain berbentuk kuda pada kotak 4, karena di kotak tersebut terdapat tanda tanya maka siswa harus mengambil kartu pertanyaan dan menjawabnya dengan benar.
7. Siswa juga harus mengikuti petunjuk atau peraturan lain yang ada di dalam kotak seperti gambar tangga (siswa dapat naik tangga ke nomor yang ditunjukkan) ,tanda maju 2 langkah dan mundur 1 langkah.
8. Begitu juga dengan langkah selanjutnya sama seperti diatas. Permainan ini dilakukan secara bergantian antar pemain (siswa) ,hingga pemain (siswa) berhasil menyelesaikan permainan ini di kotak finish nomor 24.

### 2.1.9 Sistem Pencernaan Makanan

sistem pencernaan adalah proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan untuk mengolah makanan agar dapat diserap nutrisinya dan diubah menjadi energi. Secara umum, pencernaan dibagi menjadi dua yaitu, pencernaan secara mekanik dan pencernaan secara kimiawi. Pencernaan secara mekanik adalah proses pencernaan makanan menjadi molekul yang lebih kecil tanpa melibatkan enzim. Contoh pencernaan secara mekanik misalnya gigi yang mengunyah makanan dengan enzim. Sedangkan, pencernaan secara kimiawi adalah proses pemecahan makanan dengan bantuan enzim. Organ-organ pencernaan terdiri atas saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan. Saluran pencernaan terdiri atas mulut, kerongkong (esofagus), lambung (ventrikulus), usus halus (intestinum), usus besar (kolon), dan anus.

Dalam setiap bagian dalam sistem pencernaan manusia terjadi gerakan yang penting untuk meneruskan makanan dari satu bagian ke bagian lainnya. Berikut ini adalah bagian lengkap dari sistem pencernaan manusia.

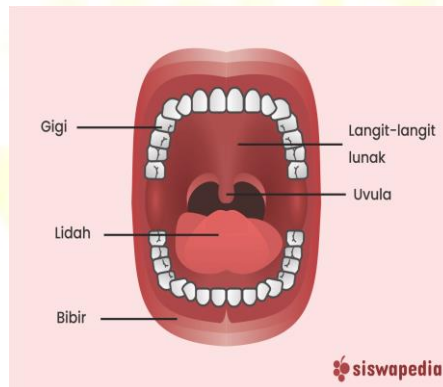
- a. Mulut: Proses Pengunyahan
- b. Tenggorokan (*Faring*) dan Kerongkongan (*esofagus*): Gerakan Peristaltik
- c. Lambung: Otot atas lambung relaksasi agar makanan bisa masuk, otot bawah lambung mencampur makanan dengan zat pencernaan
- d. Usus Halus: Gerakan Peristaltik
- e. Usus Besar: Gerakan Peristaltik

#### 1. Mulut

Bagian mulut merupakan langkah pertama dalam sistem pencernaan manusia. Proses pencernaan dimulai saat kamu mengambil gigitan pertama pada makanan, disebut juga pencernaan mekanik.

1. Bagian mulut seperti lidah, gigi, bibir, langit-langit lunak, uvula membantu proses pengunyahan agar makanan lebih mudah dicerna.
2. Bibir adalah bagian tubuh yang terlihat di mulut manusia maupun pada beberapa binatang. Bibir yang lembut, bergerak, dan berfungsi sebagai pembukaan untuk asupan makanan dan dalam artikulasi suara dan bicara.

3. Lidah merupakan indra pengecap yang terdiri dari sejumlah bagian dan memiliki berbagai macam fungsi. Selain berfungsi sebagai pengecap, lidah juga memiliki beberapa fungsi utama, seperti membantu Anda berkomunikasi serta mengunyah dan menelan makanan.
4. Gigi adalah jaringan tubuh yang sangat keras dibandingkan dengan jaringan yang lainnya. Strukturnya yang berlapis-lapis mulai dari email yang keras, dentin (tulang gigi) di dalamnya, pulpa yang berisi pembuluh darah, pembuluh saraf, dan bagian lain yang memperkokoh gigi.
5. Langit-langit lunak (soft palate): terdiri dari otot yang berfungsi sebagai katup. Fungsinya untuk memisahkan nasofaring (rongga belakang hidung dan belakang langit-langit mulut) dengan orofaring (bagian saluran pencernaan dan saluran pernapasan).
6. Uvula atau uvula palatina adalah daging kecil yang menempel di belakang soft palate (yaitu langit-langit mulut di bagian belakang). Uvula memiliki beberapa fungsi, seperti memerangi infeksi juga memberi pelumas pada tenggorokan saat berbicara atau mencerna makan



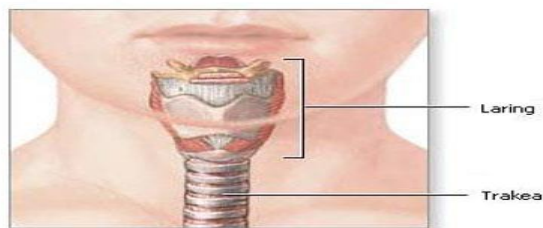
Gambar 2.2 Mulut

Sumber : Siswapedia.com

## 2. Tenggorokan

Tenggorokan (*Faring*) merupakan saluran alat pencernaan yang menghubungkan rongga mulut ke kerongkongan (*esofagus*). Faring juga berhubungan dengan rongga hidung yang berfungsi untuk memproduksi suara. Makanan yang ditelan dari mulut masuk melalui tenggorokan dan diteruskan ke tabung berotot esofagus. Tabung ini memiliki panjang sekitar 25cm. Di bagian esofagus terdapat katup *epiglottis* yang mencegah makanan dan minuman masuk ke dalam trakea agar kamu tidak tersedak. Pada dinding kerongkongan terjadi gerakan *peristaltik*, yaitu gerakan meremas-remas yang mendorong makanan menuju lambung.

tenggorokan adalah bagian dari leher yang terdiri dari faring dan laring Tenggorok memiliki sebuah selaput otot yang dinamakan *epiglottis* yang berfungsi untuk memisahkan *esofagus* dari *trakea* dan mencegah makanan dan minuman untuk masuk ke saluran pernapasan.



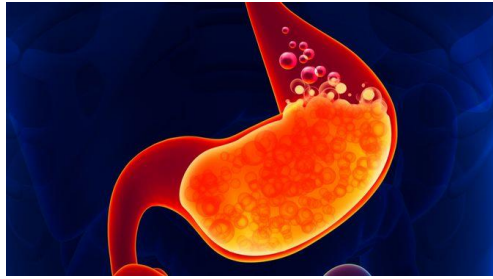
Gambar2.3 Tenggorokan  
Sumber:<http://1.bp.blogspot.com>

## 3. Lambung

Lambung merupakan organ berbentuk seperti kantong yang terdiri dari dinding berotot. Di lambung, terjadi sistem pencernaan mekanik dimana makanan dan minuman diremas dan diaduk menjadi bubur makanan (*kim*) oleh otot polos.

Di bagian lambung juga terjadi pencernaan kimiawi, dimana makanan dicerna oleh enzim dalam getah lambung yang dihasilkan oleh sel kelenjar dinding lambung.





Gambar 2.4 Lambung  
<https://www.medicalnewstoday.com>

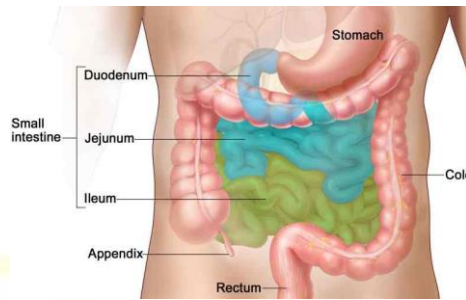
#### 4. Usus halus

Usus halus merupakan sistem pencernaan manusia terpanjang dengan panjang sekitar 670 cm sampai 760 cm. Penyerapan nutrisi paling banyak terjadi pada saluran pencernaan ini. Usus halus terdiri dari tiga bagian penting yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dalam pencernaan makanan. *Duodenum/Usus 12 jari*: Usus dua belas jari adalah bagian usus setelah lambung. Fungsinya untuk menyalurkan makanan ke usus halus dan mencerna makanan secara kimiawi.

*Jejunum* (Usus kosong): Permukaan usus kosong terdapat jonjot-jonjot usus yang disebut vili. Fungsi utama vili adalah memperluas permukaan usus untuk penyerapan makanan. Hampir 90% penyerapan nutrisi terjadi di bagian usus halus ini dan selanjutnya diedarkan ke dalam aliran darah dan limpa. *Ileum* (Usus penyerapan): Bagian akhir pada saluran pencernaan usus halus. Nutrisi, seperti vitamin B12, garam empedu, air, dan elektrolit, yang belum diserap oleh *jejunum* akan diserap oleh bagian usus halus ileum. Seperti jejunum, usus ileum juga memiliki vili.

*Appendix vermicularis*, atau yang dikenal sebagai usus buntu, adalah bagian dari sistem pencernaan yang terletak di persimpangan antara usus halus (*ileum*) dan usus besar (*caecum*), yang terletak di kanan bawah area perut kita. Stomach adalah berupa suatu kantong yang terletak di bawah sekat rongga badan. Lambung (*stomach*) terletak di tengah agak ke kiri dalam tubuh manusia; terhubung dengan kerongkongan/esofagus (*esophagus*) di atasnya dan usus halus (*small intestine*) di bawahnya. *Small Intestine* adalah Usus halus atau usus kecil

adalah bagian dari saluran pencernaan yang terletak di antara lambung dan usus besar. Usus halus terdiri dari tiga bagian yaitu usus dua belas jari (*duodenum*), usus kosong (*jejunum*), dan usus penyerapan (*ileum*). berfungsi untuk memecah dan menyerap nutrisi dari makanan maupun minuman yang dikonsumsi.



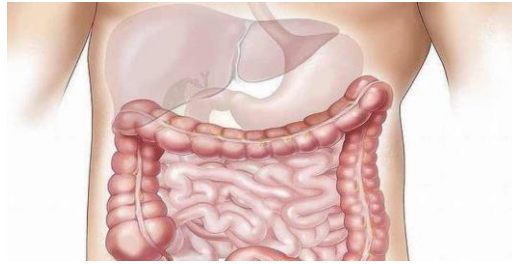
Gambar 2.5 Usus Halus

Sumber: [gramedia.com](http://gramedia.com)

## 5. Pankreas

Pankreas adalah salah satu organ tubuh yang punya peran besar dalam pencernaan. Organ yang terletak di belakang perut ini kira-kira besarnya seukuran tangan. Selama proses pencernaan, pankreas berfungsi. Selama proses pencernaan, pankreas berfungsi membuat cairan yang disebut enzim, enzim ini kemudian digunakan untuk memecah gula, lemak, dan pati., pankreas juga membantu sistem pencernaan dengan membuat hormon. Hormon bekerja membawa pesan kimiawi melalui darah.

Pankreas dapat menghasilkan enzim pencernaan ke dalam usus dua belas jari yang memecah protein, lemak, dan karbohidrat. Pankreas juga memproduksi insulin dan meneruskannya langsung ke aliran darah. Insulin adalah hormon utama dalam tubuh untuk metabolisme gula.



Gambar 2.6 Pankreas

Sumber :suarajogjaid.com

## 6. Hati

Hati atau liver adalah organ padat terbesar dan kelenjar terbesar dalam tubuh manusia. Hati terletak tepat di bawah diafragma di sisi kanan-atas tubuh dan mempunyai sejumlah peran penting. Hati memiliki banyak fungsi, tetapi tugas utamanya dalam sistem pencernaan adalah memproses nutrisi yang diserap dari usus kecil. Empedu dari hati yang dikeluarkan ke usus halus juga memainkan peran penting dalam mencerna lemak dan beberapa vitamin. Hati juga berfungsi mendetoksifikasi bahan kimia berbahaya atau beracun.



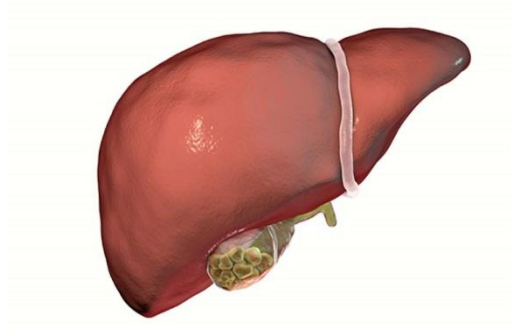
Gambar 2.7 Hati

Sumber: sel.co.idqq

## 7.Kantong Empedu

Kantong Empedu adalah organ berbentuk buah pir di mana empedu disimpan dan dikonsentrasi sebelum disekresi ke dalam usus dua belas jari untuk digunakan dalam proses pencernaan. Kantong empedu berfungsi menyimpan dan

memekatkan empedu dari hati, dan kemudian melepaskannya ke dalam usus dua belas jari di usus kecil untuk membantu menyerap dan mencerna lemak



Gambar 2.8 Kantong Empedu

Sumber : pelajaran.co.id

## 8. Usus Besar

*Usus besar* atau kolon dalam anatomi adalah bagian usus antara usus buntu dan rektum. Fungsi utama organ ini adalah menyerap air dari feses. Sebagian besar dari sisa-sisa pencernaan makanan dan air diserap di usus besar, lalu disimpan sebagai feses sebelum dieliminasi. Usus besar terdapat bagian sekum, kolon, rektum, dan kanalis anal.

Fungsi utama usus besar adalah membusukkan sisa makanan atau limbah oleh bakteri *Escherichia coli* agar lebih mudah untuk dikeluarkan. Di bagian kolon ini juga terjadi penyerapan air dan vitamin K. Setelah itu, zat makanan yang sudah dicerna akan disimpan di rektum dan dieliminasi melalui kanalis anal ke anus dengan gerakan peristaltik.



Gambar 2.9 Usus Besar

Sumber: cantiktempo.com

## 9. Rektum dan Anus

Terakhir yaitu rektum dan anus. Sisa isi usus besar yang telah menjadi feses kemudian disalurkan ke arah rektum. Rektum adalah bagian akhir dari usus besar yang berfungsi sebagai tempat penampungan feses sementara sebelum dikeluarkan dari tubuh. Saat rektum sudah mulai penuh, otot-otot di sekelilingnya akan terangsang untuk mengeluarkan feses. Inilah yang membuat Toppers merasa mulas dan ingin buang air besar. Feses nantinya akan dikeluarkan melalui anus.

Anus merupakan bagian paling akhir dari saluran pencernaan yang berbatasan langsung dengan lingkungan luar. Fungsi anus tak lain adalah sebagai tempat keluarnya feses.



Gambar 2.10 Rektum dan Anus

Sumber: .sciencephoto.com

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu kegiatan untuk merubah tingkah laku seseorang menuju ke arah yang lebih baik. Proses belajar dipengaruhi oleh guru mengajar. Mengajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang yang telah memiliki keterampilan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Menyampaikan materi juga memerlukan keahlian bagi guru agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif serta tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

### **2.3 Definisi Operasional**

1. Belajar merupakan suatu kegiatan untuk merubah tingkah laku seseorang menuju ke arah yang lebih baik.
2. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan siswa dalam belajar mengajar.
3. Mengajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang yang telah memiliki keterampilan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.
4. Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku siswa.
5. Media Pembelajaran adalah adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien.
6. Media Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain.