

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut sugiyono (2018) Belajar merupakan proses individu yang berintraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak akan terpisahkan dari kehidupan manusia ,maka seseorang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermakna Menurut Ishana (2018 : 40) bahwa belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa, untuk mencapai hal yang optimal. Menurut Siregar (2019: 3) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Ernest R. Hirtgard(2018:6) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan olehnya. Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk menerima suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya yang dilakukan setiap orang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku melalui proses interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar suatu jika ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku dan setiap orang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang telah dilakukan orang berproses..

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan akhir proses pembelajaran adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa melalui hasil belajar yang diperolehnya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa setelah kegiatan belajar. Menurut (Kunandar 2018 : 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut (Susanto 2019 : 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Donna, ddk (2022 : 18) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Purba ddk (2022 : 4786) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang diberikan guru kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan, pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Lebih lanjut menurut Nurma Wati (2019 : 53) menyatakan bahwa hasil belajar adalah 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.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa berupa kemampuan yang baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik..

2.1.3 Model Pembelajaran

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam maupun faktor dari luar. Menurut Istirani dan Pulungan (2019 : 23) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut;

1. Faktor *internal*

Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Siswa yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk belajar bertindak belajar siswa menghadapi masalah- masalah secara *internal*. Faktor internal yang dialami siswa berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut;

- a. Sikap terhadap belajar, merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap penerima, menolak atau mengabaikan
- b. Motivasi belajar merupakan motivasi dengan kesiapan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ- organ biologis dan fisiologis, serta upaya belajar sukar berlangsung.
- c. Konsentrasi belajar, merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.
- d. Mengelola bahan ajar, merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa.
- e. Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan
- f. Menggali hasil belajar yang tersimpan, merupakan proses pengaktifan pesan yang telah diterima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali atau mengaitkannya dengan bahan lama.
- g. Kemampuan berprestasi, merupakan suatu puncak proses belajar
- h. Rasa percaya diri siswa, merupakan rasa percaya diri siswa yang timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil.
- i. Intelegensi dan keberhasilan belajar, merupakan suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara

terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien.

- j. Kebiasaan belajar, dapat dilakukan dengan kegiatan yang dilakukan secara berulang.

2. Faktor *Eskternal*

Proses belajar didorong oleh motivasi intrinstik siswa. Program pembelajaran sebagai rekayasa pendidikan guru di sekolah merupakan faktor *eksternal* belajar. Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi peningkatan belajar sebagai berikut;

- a. Guru sebagai pembina siswa belajar, artinya guru adalah pengajar yang mendidik. Ia tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik generasi muda bangsanya.
- b. Prasarana dan sasaran pembelajaran, artinya proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika ditunjang oleh sarana yang lengkap
- c. Kebijakan penilaian, artinya proses belajar mencapai puncaknya pada hasil belajar siswa atau unjuk kerja siswa. Sebagai suatu hasil maka dengan unjuk kerja tersebut, proses belajar berhenti untuk sementara dan terjadilah penilaian.
- d. Lingkungan siswa sosial siswa di sekolah, artinya pengaruh lingkungan sosial siswa di sekolah sangat menentukan peranan dan kedudukan siswa sehingga mampu menyesuaikan diri sendiri.
- e. Kurikulum sekolah artinya perubahan kurikulum sekolah akan menimbulkan masalah. Masalah-masalah itu adalah tujuan yang akan dicapai mungkin berubah, dan apabila tujuan berubah maka pokok bahasan, kegiatan belajar mengajar dan evaluasi akan berubah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari faktor internal seperti

cara belajar, minat, perhatian. Dan faktor eksternal seperti lingkungan di sekolah yang dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa karena model pembelajaran dan kurikulum yang membuat siswa lemah karena tidak sesuai dengan kapasitas dan minat anak dalam belajar.

2.1.4 Model Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Seorang guru sangat penting memahami perencanaan struktur dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini seorang pengajar harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan kegiatan pembelajaran berupa langkah-langkah yang akan dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arwnt Dn Tesalonikha (2022 : 34) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis yang mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan cara pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Asyafaf (2019 : 22) juga menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Model pembelajaran sebagai suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas Siti dan Mohamad bahwa model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan

tahap kegiatan yang sistematis dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Adapun buku yang dijadikan bahan ajar pada penelitian ini adalah buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas V pada bab empat, yang ditulis oleh Wida Widaningsih,dkk dan diterbitkan oleh Grafindo Media Permata. Bagan berikut akan memaparkan peta konsep terkait topic-topik yang akan dibahas pada materi bumi dan peristiwa alam ;

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat mempengaruhi materi yang akan dibelajarkan dan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik serta kompetensi yang akan dicapai dapat berhasil.

Menurut Atsyafah (2019 : 23) menyatakan fungsi model pembelajaran adalah;

- a. Pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Pedoman dimana guru dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran dan segala sesuatunya selama melakukan pembelajaran bagi guru.
- c. Fasilitasi bagi guru dalam mengajari siswa untuk mencapai tujuan mereka tetapkan
- d. Membantu siswa memperoleh informasi,ide, keterampilan, nilai, cara berpikir dan belajar bagaimana melakukannya pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Yasyakur (2018 : 70) bahwa model pembelajaran memiliki fungsi atau kegunaan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas
- b. Kegiatan pembelajaran sebagai alat evaluasi pemantauan sekolah dalam pengajaran di satuan pendidikan
- c. Membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan terstruktur yaitu, pengetahuan atau keterampilan dalam melakukan sesuatu

- d. Membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif
- e. Membantu kegiatan belajar mengajar lebih efisien
- f. Membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik
- g. Untuk membantu guru dalam mengajar sehingga jadi lebih inovatif
- h. Dengan berbagai model yang berbeda oleh guru membuat siswa senang belajar dan tidak bosan
- i. Memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran
- j. Memberikan peningkatan untuk pembelajaran itu sendiri

Berdasarkan beberapa pendapat atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi model pembelajaran adalah pedoman guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dan sebagai fasilitasi guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.6 Model Pembelajaran *Role Playing*

2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *Role Playing* mampu mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan dan memiliki keyakinan yang mengarah pada kesadaran melalui peran secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Menurut Huda (2019 :115) bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok.

Menurut Shoimin (2018 : 326) bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Menurut Zaini (2018 : 98) model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik

Menurut Komalasari (2019,hal 80) Model pembelajaran *Role Playing* adalah bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Sejalan dengan pendapat di atas, Majid (2018 : 326) bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran dengan simulasi yang diarahkan untuk mendesain peristiwa atau momen sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, maupun peristiwa yang mungkin muncul pada masa depan.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya serta mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karna ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peranan terjadi, seperti dalam situasi dimana begitu banyak peranan terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan mengajarkan siswa untuk berperan langsung pada peristiwa yang terjadi pada mata pelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan dan berorientasi pada siswa.

2.1.7 Langkah-Langkah Penerapan Model *Role Playing*

Menurut Uno(2018) mengemukakan langkah-langkah penerapan Model *Role Playing* adalah :

- a. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang telah diberikan
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang

- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-Masing para peserta didik berada dikelompokkan sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembaran kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi dan penutup

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* tersebut maka proses pembelajaran akan terlaksana dengan sistematis sehingga kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan menumbuhkan kreativitas masing-masing siswa pada saat proses belajar mengajar.

2.1.8 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

2.1.8.1 Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Syafruddin dan Adriantoni (2018 : 69) bahwa; kelebihan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut;

- a. Bagi siswa, berperanan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi
- b. Melatih siswa untuk mendesain penemuan
- c. Berpikir dan bertindak kreatif
- d. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya
- e. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- f. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

- g. Merangsang perkembangan kemauan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- h. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
- i. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- k. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- l. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

2.1.8.2 Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Istirani (2019 :78-79) menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki kekurangan sebagai berikut;

- a. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam pelaksanaan model ini peranan yang diperankan oleh tiap-tiap anak hendaknya melaksanakan apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
- b. Perbedaan adat istiadat, kebiasaan dan kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya. Dalam bermain peran kadang-kadang perasaan orang lain mudah tersungging dikarenakan dipengaruhi oleh perbedaan
- c. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif. Dalam bermain peran tidak semua dapat diikuti dan tidak mempunyai watak maupun bakat.

Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan, untuk mencapai kesuksesan dalam pelaksanaannya akan ada langkah-langkah yang harus dituruti oleh peserta didik.

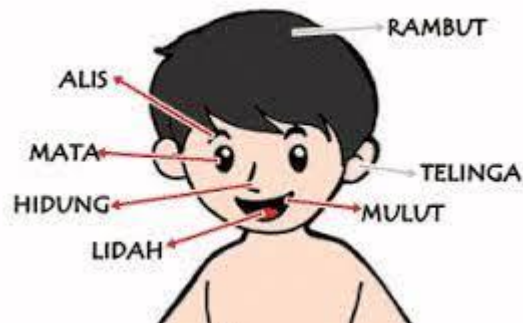
2.1.9 Materi IPA Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia



Gambar 2.1 Bagian-bagian anggota tubuh manusia

Pada makhluk hidup, tubuh atau badan adalah bagian fisik materi pada makhluk hidup baik itu manusia, hewan ataupun tumbuhan yang dapat dikontraskan dengan roh, sifat, dan tingkah laku. Tubuh manusia terbentuk dari sel-sel hidup dan ekstraseluler yang membentuk jaringan, organ, dan sistem. Tubuh manusia merupakan keseluruhan struktur fisik organisme manusia. Ketinggian rata-rata tubuh manusia dewasa sekitar 160 cm. Ukuran tubuh manusia biasanya ditentukan oleh gen. Jenis dan komposisi tubuh dipengaruhi oleh faktor pascakelahiran seperti diet dan olahraga. Pada saat manusia mencapai kedewasaan, tubuh terdiri dari hampir 100.000.000.000 sel. Masing-masing merupakan bagian sistem organ yang dirancang untuk melakukan fungsi kehidupan yang esensial. Bagian-bagian tubuh manusia dibagi atas tujuh bagian, antara lain yaitu:

1. Bagian Kepala



Gambar 2.2 Bagian Kepala

Bagian kepala memuat sebuah organ bernama otak yang menjadi pengendali utama tubuh manusia. Otak bertanggung jawab untuk mengatur emosi dan tindakan manusia. Lalu kepala juga memuat bagian tubuh manusia yang merupakan indera penglihatan, indera pengecap, indera pendengaran, dan indera penciuman atau pembau. Indra penglihatan adalah indera yang digunakan oleh manusia untuk melihat. Indra ini terdapat pada bagian kepala, yaitu mata. Indera pengecap manusia adalah indera yang digunakan manusia untuk makan dan merespon rasa. Indera ini terdapat pada bagian kepala, yaitu lidah. Kemudian kepala juga memuat indera pendengaran yaitu, telinga. Telinga berfungsi sebagai alat pendengaran dan keseimbangan manusia. Terakhir indera yang juga terdapat pada bagian kepala adalah indera penciuman atau pembau, yaitu hidung. Hidung berfungsi untuk merespon bau dan sebagai alat pernapasan manusia. Sementara panca indera yang kelima adalah indera peraba atau kulit. Indera ini melekat di seluruh bagian tubuh manusia, tidak hanya kepala. Selain indera tubuh bagian kepala juga membuat bagian-bagian lain meliputi rambut, wajah, dahi, alis, kelopak mata, pelipis, pipi, mulut, bibir, gigi, gusi, kumis dan dagu.

2. Bagian atas

Tubuh bagian atas dimulai dari leher hingga perut. Tubuh bagian atas berfungsi untuk menopang sebagian besar anggota tubuh manusia dan

menjadi tempat berlindung banyak organ dalam. Tubuh bagian atas memuat beberapa bagian tubuh lainnya, seperti leher, pundak, dada, puting, perut, pusar, punggung, dan rusuk. Pada manusia dewasa, tubuh bagian dewasa, tubuh bagian atas akan ditumbuhi jakun untuk laki-laki dan payudara untuk perempuan

3. Bagian Bawah

Tubuh bagian bawah dimulai dari pinggang hingga kemaluan. Tubuh bagian awal meliputi fungsi yang berbeda, mulai dari penopang tubuh hingga menjadi bagian dari sistem pembuangan manusia. Bagian-bagian tubuh tersebut antara lain, pinggang, panggul, pantat, kemaluan dan dubur. Bagian kemaluan berbeda antara laki-laki dan perempuan. Bagian kemaluan pada perempuan disebut dengan vagina, sementara laki-laki disebut penis, Pada laki-laki bagian tubuh bawah terdapat buah pelir atau testis.

4. Bagian tangan



Gambar 2.3 Bagian Tangan

Tangan adalah bagian tubuh gerak yang digunakan untuk berbagai kegiatan. Pada manusia yang sehat dan normal, tangan terdiri atas, dua bagian yaitu tangan kiri dan tangan kanan. Setiap bagian tangan terdiri atas ketiak, lengan atas, siku, lengan bawah, telapak tangan, pergelangan tangan, jari-jari tangan dan kuku. Jari-jari tangan kemudian dibagi lagi atas lima bagian yaitu ibu jari, jari telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking.

5. Bagian Kaki



Gambar 2.4 Bagian Kaki

Selain tangan, manusia juga memiliki kaki yang berfungsi sebagai bagian tubuh gerak. Seperti halnya tangan, manusia yang sehat dan normal memiliki dua buah kaki yaitu kaki kanan dan kaki kiri. Bagian tubuh kaki dimulai dari paha, lutut, betis, mata kaki, telapak kaki, punggung kaki, tumut, jari kaki, dan kuku kaki.

6. Bagian Umum

Bagian umum dari tubuh manusia adalah panca indera yang kelima yaitu indera peraba atau kulit. Kulit terdapat diseluruh bagian tubuh manusia. Menurut rumah belajar, kulit berfungsi sebagai penerima respons berupa sentuhan, tekanan, temperatur [panas dan dingin], dan rasa sakit. Selain kulit, bagian umum dalam tubuh manusia adalah bulu dan pori-pori.

7. Bagian Dalam

Bagian dalam tubuh manusia meliputi organ dalam. Organ dalam berfungsi untuk mengatur pernapasan, peredaran darah, hingga pencernaan. Tubuh bagian dalam meliputi otak, darah, daging, tulang, otot utus, jantung, paru-paru, lambung, ginjal, hati dan pankreas. Sama halnya dengan bagian tubuh lainnya, bagian-bagian ini juga bisa merasakan sakit. Sehingga menjaga kesehatan bagian tubuh dalam sama pentingnya dengan menjaga tubuh bagian luar.

Cara menjaga bagian-bagian anggota tubuh:

1. Setiap anggota tubuh harus dijaga harus dijaga agar selalu bersih dan sehat. Bagian tubuh yang sakit dapat mengganggu fungsi bagian tubuh lainnya dan menyebabkan terhambatnya kegiatan sehari-hari. Ada beberapa cara untuk menjaga agar tubuh selalu sehat dan bersih yaitu;
2. Rajin menjaga kebersihan dengan mandi dua kali sehari, mencuci tangan, menggosok gigi, dan berpakaian yang nyaman dan sopan.
3. Makan makanan yang sehat dan bergizi seperti buah, sayur, daging, susu, dan banyak mengonsumsi air putih. Penting juga untuk tidak jajan disembarang tempat.
4. Tidur cukup setiap hari
5. Rajin berolahraga.

2.2 Kerangka Berfikir

Menurut pendapat Ronny Kountur (2028 : 89) kerangka adalah “gambaran hubungan antara satu dengan yang lainnya “. Berdasarkan penjelasan tersebut, landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka pikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok, dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari dalam kehidupan nyata, dengan pembelajaran aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik.

Model pembelajaran *Role Playing* yaitu, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang diberikan. Kemudian setiap kelompok diminta untuk

melakukan presentasi secara suka rela. Dan kelompok mengirimkan anggota mereka untuk membagikan hasil diskusi kelompok mereka. Kemudian kembali pada keadaan semula dan materi diakhiri dengan membuat kesimpulan yang dipandu oleh guru. Model pembelajaran apapun lebih mudah diterapkan pada siswa yang memiliki tingkat aktivitas, intelegensi dan motivasi yang tinggi. Pada model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dimana peserta didik diberikan kebebasan untuk mengutarakan pendapat, maka yang terjadi ialah siswa yang memiliki aktivitas lebihlah yang akan mendominasi kelas itu.

2.3 Variabel Penelitian

Adapun variabel penelitian dalam penelitian ini yaitu:

- a. Model penelitian pengaruh merupakan model penelitian yang digunakan untuk pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran untuk membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para siswa dan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dengan menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran.
- b. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.
- c. Hasil belajar adalah peningkatan belajar yang lebih baik dan perubahan tingkah laku siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata tetapi dapat diterapkan kedalam diri peserta didik.
- d. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar di kelas dan dilakukan oleh siswa-siswi untuk kegiatan bermain peran, memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama atau berkelompok mengeksplorasi perasaan, sikap, dan nilai dari suatu masalah atau kegiatan permainan tadi. Tujuannya agar di dalam proses pembelajaran tidak terlalu monoton karena terlalu ceramah. Sehingga

dengan menggunakan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga melibatkan unsur keceriaan dan menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan jiwa sosial siswa.

- e. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan fenomena alam sekitar serta gejala-gejala yang muncul di alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penemuan para ilmuwan.
- f. Materi bagian-bagian anggota tubuh manusia merupakan keseluruhan struktur fisik organisme manusia yang terdiri atas tubuh manusia dari kepala, mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki. Pembelajaran adalah suatu system yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2018:121) menyatakan: Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan, Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.