BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Menghafal

Kemampuan memori otak manusia sangat besar sekali. Menurut Tony Buzan, kapasitas memori otak adalah 10^{800} (angka 10 diikuti angka 800 angka 0 di belakangnya). Bila memori ini digunakan untuk menghafal seluruh atom di alam semesta maka kapasitas memorinya masih tersisa banyak sekali.

Menghafal adalah proses menyimpan data ke memori otak. Pikiran menyimpan segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Artinya manusia memiliki memori yang sempurna, sedangkan kemampuan menghafal adalah kemampuan manusia dalam berfikir, menganalisa, berimajinasi dan menyimpan informasi. Serta mengeluarkan atau memanggil informasi tersebut kembali.[8]

Teori *Accelereted Learning* mengatakan bahwa orang mengingat dan belajar secara lebih efektif apabila informasi disajikan melalui lebih dari satu modal sensoris. Kegiatan dan permainan dapat member jalan untuk mengintegrasikan berbagai cara untuk memproses informasi yang ada. Cara memproses dan menyimpan informasi sering kali merupakan campuran antara cara visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerakan).

[8] Bobbi DePoter, *et.al.*, *Quantum Teaching* (Bandung: Kaifa, 2007), 168

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan begitu seluruh indera manusia dapat mengarahkan pilihan kata, kiasan, dan media komunikasi dengan menyertakan semua jenis gaya proses.[9]

Otak dan tubuh terkait dan tidak dapat dipisahkan dengan berbagai cara. Gerakan tubuh, dapat meningkatkan fungsi otak sepereti dikemukakan Carla Hannaford dalam bukunya, *Smart Moves : Why Learning Is Not All In your Head.* Dan keadaan otak tertentu dapat berpengaruh besar pada tubuh manusia. Berpikir, belajar dan mengingat, bagaimanapun juga tidak terbatas di kepala saja, tetapi tersebar ke seluruh tubuh.[10]

Ingatan/memori aadalah gabungan dari ketiga kemampuan terbaik otak manusia, yaitu memotivasi (mengetahui manfaat dari tindakan), menggambarkan (menciptakan gambar di dalam benak), dan mengasosiasi (menghubungkan sesuatu dengan hal lain di dalam benak).[11]

Ada beberapa cara untuk melihat memori. Salah satunya adalah model pemrosesan informasi. Dari perspektif ini, belajar dan mengingat terjadi dalam tiga tahap dasar : aktivasi dari register sensori *(sensory register)*, transfer ke memori jangka pendek *(short-term memory)*, dan penyimpanan dalam memori jangka panjang *(long-term memory).*

Tahap pertama adalah mengaktifkan register sensorik, ini adlah titik awal ketika menerima informasi dari lingkungan. Tahap kedua adalah memori

---

[9] Agus Nggermanto, *Quantum Quotient* (Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia, 2005), 107, 109
[10] Dave Meier, *The Accelereted Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan* (Bandung: Kaifa, 2002), 85
[11] Bobbi DePoter, *Quantum Memorizer* (Bandung: Kaifa, 2010), 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jangka pendek, yaitu tempat penyimpanan sementara sangat terbatas dalam untuk menyimpan kapasitas informasi. Selanjutnya, ke memori jangka panjang merupakan tahapan penting dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan untuk menyimpan dalam jumlah besar, mungkin tak terbatas, dan informasi bisa tersimpan secara permanen. Namun penyimpanan tersebut dan pengawetan memerlukan niat untuk mengingat serta pengulangan, atau praktek.[12]

Cara orang memproses dan menyimpan informasi sering sekali merupakan campuran antara cara visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerakan). Walaupun satu indera mungkin domain, namun tidak menutup kemungkinan manusia menggunakan seluruh inderanya untuk mengingat/menghafal.[13]

Berbicara mengenai menghafal, Bloom (1956) telah merumuskannya di dalam sebuah teori pendidikan yaitu Taksonomi Bloom yang mengklasifikasikan The Cognitif Process Dimension / Dimensi Proses Kognitif menjadi 6 Categories & Cognitive Processes / Kategori dan Proses Kognitif, yaitu :

1. Remember / Mengingat

   Merupakan pengetahuan yang relevan dari memori yang panjang, ketika tujuan pengajaran adalah untuk mempromosikan simpanan materi

[12] James E. Twining, *Strategies for Active Learning* (USA, A Division of Simon & Schuster, Inc., 1991), 208
[13] Milly R. Sonneman, *Mahir Berbahasa Visual* (Bandung: Kaifa, 2002), 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang disajikan dalam berbagai bentuk yang sama seperti yang diajarkan, maka kategori proses yang relevan.

Siswa dapat dikatakan dalam kategori mengingat, ketika diberi pengenalan oleh guru, siswa mampu mengingat kembali dalam kondisi yang sangat mirip dengan kondisi yang diharapkan. Bahkan jika mampu, penyimpanan memori bisa melampaui kondisi yang diharapkan. Kemampuan mengingat hakikatnya adalah pembelajaran yang bermakna, pemecahan masalah, sebagai pengetahuan yang digunakan dalam tugas yang lebih kompleks. Nama lain dari mengingat adalah :

a. Mengenal (Mengidentifikasi)

Adalah penempatan pengetahuan dalam memori yang panjang secara konsisten dengan materi yang dipersembahkan. Mengingat (mengidentifikasi) melibatkan mengambil pengetahuan yang relevan dari memeori jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi baru.

Dalam mengenal (mengidentifikasi), siswa mencari memori jangka panjang untuk sepotong informasi yang identik atau sangat mirip dengan informasi yang disajikan (yang diwakili dalam memori kerja). Ketika dihadapkan dengan informasi baru, siswa menentukan apakah informasi tersebut sesuai dengan penyuluhan belajar sebelumnya, atau dengan kata lain mencari kococokan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Mengingat kembali (Mendapat kembali)

Adalah mendapatkan kembali pengetahuan yang relevan dari memori yang lama. Mengingat melibatkan mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang bila diberikan cantolan untuk melakukannya.

Cantolan sering berupa pertanyaan. Dalam mengingat, siswa mencari memori jangka panjang untuk mengambil sepotong informasi ke memori kerja di tempat yang dapat diproses.

2. Understand/ Memahami

Membangun pengertian dari pesan pembelajaran, meliputi oral, tulisan, dan komunikasi grafik. Nama lain dari memahami adalah:

a. Mengartikan (Klarifikasi, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menggambarkan, menerjemahkan)
b. Memberikan contoh (Ilustrasi)
c. Mengklasifikasi (Mengategorikan, menggolongkan)
d. Menimpulkan (Meringkas, Menggeneralisasikan)
e. Menduga (Menyimpulkan, meramalkan, menyiapkan, memprediksi)
f. Membandingkan (membedakan, memetakan, mencocokan)
g. Menjelaskan (menciptakan model)

3. Apply / Menerapkan

Menerapkan/menggunakan prosedur dalam situasi yang diberikan. Nama lain dari menerapkan adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menjalankan (membawa)

b. Melaksanakan (menggunakan)

4. Analyze / Menganalisis

Menerapkan atau menggunakan prosedur dalam situasi yang diberikan. Nama lain dari menganalisis adalah:

a. Membedakan (mendiskriminasikan, memusatkan, menyeleksi)

b. Mengatur (menemukan hubungan, integrasi, meringkas, menguraikan, menyusun)

c. Menghubungkan (membangun)

5. Evaluate / Manilai

Membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standarisasi. Nama lain dari menilai adalah :

a. Mengkoordiasi, mendeteksi, mengawasi, menilai)

b. Megupas (menilai)

6. Create / Menciptakan

Menaruh bagian-bagian dalam keseluruhan fungsi menjadi sebuah pola atau struktur yang baru. Nama lain dari menciptakan adalah :

a. Menghasilkan (hipotesis)

b. Merencanakan (merancang)

c. Mengeluarkan (menghasilkan)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Materi Alat-Alat Pencernaan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut :

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda / materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat dan gas
3. Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
4. Bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.[14]

Dari pemaparan ruang lingkup materi di atas dapat dilihat aspek makhluk hidup dan proses kehidupan. Salah satu Kompetensi Dasar yang terkait dengan Standar Kompetensi mengidentifikasi fungsi organ tubuh

[14] *Permendiknas* No. 22 dan 23 Tahun 2006, 38-39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

manusia dan hewan, adalah mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.[15]

Sistem pencernaan adalah serangkaian bagian tubuh yang bertugas menghancurkan makanan. Sistem pencernaan manusia terdiri atas mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.[16]

1. Mekanisme Pencernaan

   Ada dua mekanisme pencernaan, yaitu :

   a. Pencernaan mekanik, terjadi ketika makanan dikunyah, dilumatkan oleh gigi dan lidah di dalam mulut.
   b. Pencernaan kimiawi, terjadi ketika makanan atau sari makanan bercampur dengan enzim.[17]

2. Alat-alat pencernaan makanan pada manusia

   a. Rongga Mulut

      Pencernaan mekanik dilakukan dengan bantuan gigi sedangkan pencernaan kimiawi dilakukan dengan bantuan air liur yang mengandung enzim ptialin

   b. Gigi

      Gigi dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu :

---

[15] Ibid, 46
[16] Suroso Mukti Leksono, *et.al.*, *Sains Modern Untuk SD Kelas 5* (Jakarta: PT Widya Utama), 14
[17] Syarifuddin, Evi Luvina Dwisang, *Cerdas dan Pintar Sains SD* (Tangerang: Scientific Press, 2007), 34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Gigi seri berfungsi untuk mengerat dan menggigit makanan, bentuk permukaannya meyerupai kapak.
2) Gigi taring berfungsi untuk memotong dan mencabik makanan, bentuk permukaannya runcing.
3) Gigi geraham berfungi untuk mengunyah dan melumatkan makanan, bentuk permukaannya lebar dan bergelombang.

c. Kerongkongan

Kerongkongan berfungsi sebagai saluran penghubung antara rongga mulut dan lambung. Kerongkongan menyerupai tabung yang panjangnya sekitar 20 cm, mulai faring (anak tekak) sampai lambung. Di dalam kerongkongan, makanan didorong ke arah lambung dengan gerak peristaltik.

d. Lambung

Lambung merupakan kantong yang terletak di dalam rongga perut sebelah kiri atas. Lambung mengeluarkan getah lambung yang mengandung rennin, pepsin, dan asam klorida. Getah lambung ini berguna untuk memecah makanan agar mudah diserap oleh pembuluh darah dan membunuh kuman yang terbawa oleh makanan.

e. Usus Halus

Usus halus dibagi tiga, yaitu usus dua belas jari, usus kosong (tengah), dan usus penyerapan. Usus dua belas jari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan muara pertemuan dua saluran yang berasal dari kelenjar pankreas dan kantung empedu.

Kemudian usus kosong terletak antara ususs dua belas jari dan usus penyerapan, dinding usus kosong mempunyai kelenjar yang menghasilkan getah pencernaan, tetapi tidak sebanyak di usus dua belas jari.

Sedangkan usus penyerapan merupakan tempat penyerapan sari-sari makanan. Terdapat ujung-ujung pembuluh darah pada seluruh permukaan dinding usus.

f. Usus Besar (Kolon)

Pada usus besar terdapat usus buntu atau apendiks. Di sini terjadi penyerapan air, makanan yang tidak diserap atau tidak sempat diserap akan mengalami pembusukan oleh bakteri di usus besar, sehingga mudah dibuang menjadi kotoran. Kotoran ini dikeluarkan dari tubuh melalui anus. [18]

C. Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *Role Playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Prosedur teknis dari *Role Playing* adalah sebagai berikut:

[18] Haryanto, *Sains Jilid 5 Untuk Sekolah Dasar Kelas V* (Jakarta: Erlangga, 2012), 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Buatlah satu permainan peran di mana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
2. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
3. Mintalah relawan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi itu. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi *feedback* dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digukanan.
4. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka. [19]

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua menyenangi penggunaan metode ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Sedangkan di dalam bermain, peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas.

---

[19] Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), 217

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

   a. Menghangatkan suasana dan memotivasi siswa.

      Menghangatkan suasana kelompok termasuk menghantarkan siswa terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

      Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila siswa menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

   b. Memilih peran

      Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini siswa dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian para siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

c. Menyusun tahap-tahap peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para siswa dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

a. Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat disiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikan.

b. Pemeran

Pada tahap ini para siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeran dapat berhenti apabila para siswa telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para siswa keasyikan bermain peran sehingga tanda disadari telah memakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Diskusi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam permainan peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para siswa akan segera terpancing untuk diskusi.

3. Evaluasi Bermain Peran

a. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

b. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

c. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para siswa saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan guru, teman dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semua pengalaman siswa dapat diungkap atau muncul secara spontan.[20]

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *Role Playing* di atas dapat dilihat beberapa keunggulan dan kelemahan metode *Role Playing* sebagai berikut:

1. Keunggulan metode *Role Playing*
   a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
   b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
   c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
   d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
2. Kelemahan metode *Role Playing*
   a. *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
   b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya

[20] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 215-217

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
d. Apabila pelaksanaan *Role Playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

D. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran SD/MI, pada penelitian terdahulu sudah banyak yang pernah menggunakan. Salah satunya pada skripsi Sri Warsiniah pada tahun 2011, mahasiswi Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Belajar Organ Peredaran Darah Manusia Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SDN Pegirian II / 495 Surabaya" masuk dalam kategori BAIK. Hal ini terbukti bahwa ada peningkatan pada skor motivasi belajar siswa yang mencapai 48,28% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 65,51%.

Selain dari penelitian di atas, juga banyak penelitian yang bertujuan meningkatkan kemampuan menghafal. Salah satunya adalah skripsi dari Anita Sari pada tahun 2011, mahasiswi IAIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul " Peningkatan Kemampuan Menghafal Surat-surat Pendek Melalui Metode drill Kelas VB SD Raden Fatah, Kendung, Benowo, Surabaya". Dari hasil kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus beserta analisa yang telah dilakukan, dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil hafalan (10 ayat hingga 19 ayat) dan belajar siswa (32,26% hingga 90,32%)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id