

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemandirian

1. Pengertian

Istilah “kemandirian” berasal dari kata dasar “diri” yang mendapat awalan “ke” dan akhiran “an”, kemudian membentuk satu kata keadaan atau kata benda. Menurut Chaplin dalam Desmita (2009: 185), otonomi adalah kebebasan individu manusia untuk memilih, untuk menjadi kesatuan yang bisa memerintah, menguasai dan menentukan dirinya sendiri. Sedangkan Desmita (2009: 185) menyatakan bahwa mandiri memiliki pengertian: 1) Suatu kondisi dimana seseorang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri, 2) Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi, 3) Memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugas-tuganya, 4) Bertanggungjawab atas yang dikerjakannya. Dari penjelasan di atas dapat dibuat beberapa indikator kemandirian siswa yaitu: a) hasrat untuk bersaing untuk kebaikannya sendiri, b) berinisiatif menyelesaikan masalah, c) mengerjakan tugas sendiri, d) bertanggung jawab atas yang dikerjakannya.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan

jenjang pendidikan (Haris dan Jihad, 2009: 1). Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hamalik, (2010: 154) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar yang dilakukan manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan ketiga penjelasan di atas, belajar dapat disimpulkan merupakan suatu rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa sebagai bentuk usaha untuk mendapatkan suatu pengetahuan agar terjadi suatu perubahan tingkah laku sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan.

2. Pengertian Prestasi Belajar

Kata “prestasi” berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha” (Arifin, 2013: 12). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Prestasi belajar peserta didik penting bagi seorang guru karena dapat sebagai acuan keberhasilan suatu pembelajaran.

Menurut Arifin (2013: 12-13) prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama antara lain: 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik, 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyambut hal ini sebagai “tendensi” keingintahuan (*curiosity*) yang merupakan suatu kebutuhan yang umum bagi manusia, 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) meningkatkan mutu pendidikan, 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam artian keberhasilan suatu sistem instansi pendidikan seperti kurikulum dan sebagainya. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan tingkat kesuksesan seseorang di masyarakat, 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Dari pengertian diatas fungsi prestasi pembelajaran begiti penting bukan hanya tolak ukur pemahaman siswa tetapi juga terkait dengan komponen pendidikan lainnya. Prestasi belajar yang baik dapat tercapai apabila proses sistem pendidikan, proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran serta pelaku pendidikan bekerja sebagaimana fungsinya.

C. Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2010: 136) mendefinisikan IPA atau ilmu kealaman sebagai ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati baik dengan indera ataupun tidak dengan indera. IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya.

Menurut Aly dan Rahma (2010: 18) IPA adalah suatu pengetahuan teoretis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Fowler dalam Trianto (2011: 136) menyebutkan bahwa IPA adalah pengetahuan sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan deduksi. Wahyana dalam Trianto (2011: 136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan secara

sistematik dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Sementara itu, dalam Kurikulum 1994, dijelaskan pengertian IPA (sains) sebagai hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan. Menurut Susanto (2013: 163) Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Menurut Trianto (2010: 41) pembelajaran IPA meliputi alam semesta keseluruhan, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati oleh indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Menurut Jasin (2000: 1) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan Ilmu Pengetahuan yang mengkaji tentang gejala-gejala alam semesta, termasuk di muka bumi sehingga terbentuk konsep dan prinsip.

Dari penjelasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan lingkungan baik yang ada di dalam bumi maupun di luar bumi untuk mengembangkan keterampilan, wawasan, serta teknologi.

2. Hakikat Pembelajaran IPA

Donosepoetro dalam Trianto (2010: 137) mengatakan pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah. Selain itu IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur.

1) IPA sebagai proses

Yang dimaksud proses disini adalah proses mendapatkan IPA, artinya semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru.

2) IPA sebagai produk

IPA sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran atau diseminasi pengetahuan.

3) IPA sebagai prosedur

IPA sebagai prosedur merupakan metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah.

3. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Sulistyorini dan Supartono (2007: 40) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

1.

2.

3.

4. Materi Pelajaran IPA

Materi IPA yang dipilih untuk penelitian adalah materi perubahan kenampakan bumi pada kelas IV semester II dengan standar

kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dijadikan bahan penelitian seperti tabel 2.2.

Tabel 2.1

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas IV

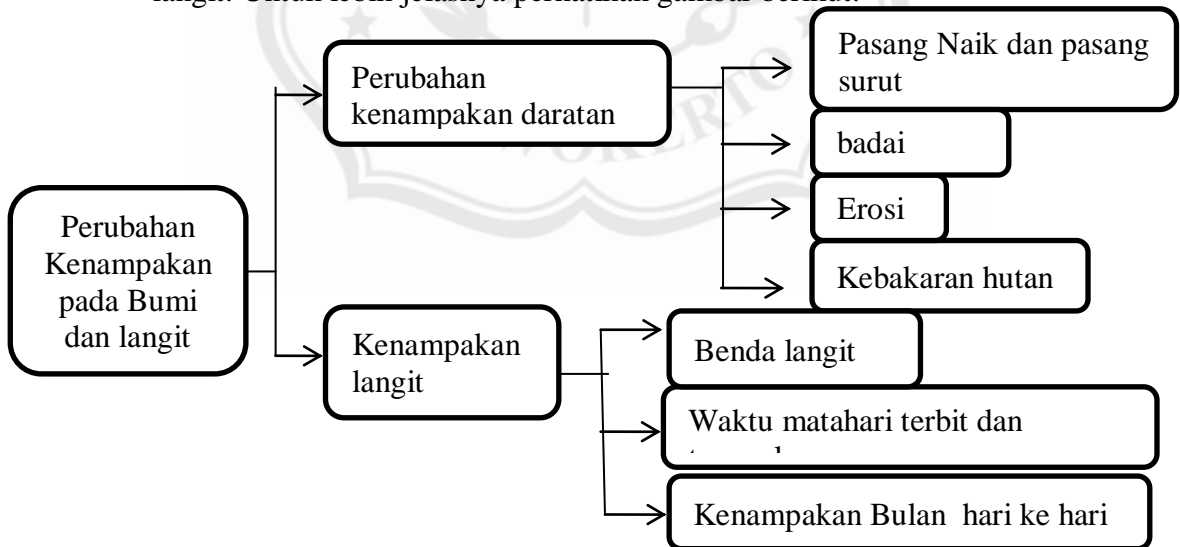
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
9. Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit.	9.1 Mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi.

Sumber : Silabus IPA Kelas IV SD

A.

B.

Materi perubahan kenampakan bumi kelas IV dibagi menjadi dua pokok bahasan yaitu perubahan kenampakan daratan dan benda langit. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.1
Peta konsep materi perubahan kenampakan pada bumi

A. Perubahan Kenampakan pada Bumi

Apakah kamu pernah memerhatikan pasang surut air laut? Seperti kamu ketahui, pada saat tertentu air laut mengalami pasang naik dan pasang surut. Mengapa hal itu terjadi? Hal tersebut merupakan salah satu contoh perubahan kenampakan pada bumi. Perubahan kenampakan pada Bumi dipengaruhi oleh beberapa faktor.

1. Pasang Surut dan Pasang Naik

Pasang adalah perubahan tinggi permukaan air di samudera, laut, danau dan tempat-tempat lain yang terdapat jumlah besar. Pasang naik adalah naiknya permukaan air laut di bumi akibat tertarik oleh gravitasi bulan. Pasang naik tertinggi terjadi saat bulan purnama dan pasang naik terendah terjadi saat bulan baru. Pasang surut adalah turunnya permukaan air laut akibat pengaruh dari proses pasang naik di tempat yang lain.

2. Badai

Angin merupakan salah satu energi yang ada di bumi. Angin memiliki manfaat yang sangat banyak bagi manusia, antara lain nelayan memanfaatkan angin untuk menggerakkan perahu layar. Di beberapa negara, angin dimanfaatkan untuk menggerakkan kincir angin sebagai sumber energi listrik dan mengambil air.

Angin memang memiliki manfaat yang sangat besar tetapi apabila angin bertiup terlalu besar akan terjadi badai. Badai biasanya di sertai hujan, salju, pasir, atau debu yang dibawa oleh angin tersebut.

3. Erosi

Erosi merupakan proses pengikisan yang dapat disebabkan oleh air, angin dan es. Pada umumnya erosi berlangsung lambat dan melalui proses yang berangsur-angsur. Akan tetapi, erosi dapat menjadi cepat dengan adanya aktivitas manusia, seperti pengundulan hutan.

Ada beberapa cara untuk mencegah terjadinya erosi, yaitu sebagai berikut:

- a) Tidak menebang hutan secara liar.
- b) Penghijauan kembali tanah yang gundul.
- c) Mengadakan hutan lindung di lereng gunung.
- d) Pembuatan terassering/sengkedan pada tanah yang miring.

4. Kebakaran Hutan

Kebakaran hutan umumnya terjadi pada saat musim kemarau yang panjang. Hutan menjadi kering dan mudah terbakar. Kebakaran hutan juga dapat terjadi akibat kelalaian manusia. Pada saat membuka lahan pertanian di dekat hutan, sampah-sampah hutan dibakar sehingga api cepat merambat ke hutan.

Akibat dari kebakaran hutan antara lain sebagai berikut:

- a) Persediaan air tanah di sekitar hutan menjadi berkurang.
- b) Hasil produksi hutan musnah.
- c) Polusi udara.

- d) Hilangnya tempat berlindung bagi hewan yang ada di hutan.

B. Perubahan Kenampakan Benda Langit

1. Benda Langit

Benda langit yang akan dibahas adalah bintang, komet, meteoroid, asteroid, dan satelit.

a) Bintang

Benda langit yang banyak terlihat jelas saat langit cerah di malam hari adalah bintang. Pernahkah kamu menemui saat langit bertaburan bintang. Kalau kamu perhatikan secara saksama, akan terlihat bintang-bintang tersebut nampak berkedipkedip.

Mengapa bintang hanya terlihat pada malam hari? Apakah kalau siang datang bintang-bintang tidur? Sebenarnya, bintang bersinar setiap saat. Namun, karena letaknya sangat jauh, lebih jauh daripada letak matahari, maka cahaya bintang pada siang hari kalah kuat dengan cahaya matahari. Oleh karena itu, bintang tidak terlihat di siang hari.

Bintang-bintang yang tampak berdekatan membentuk suatu susunan yang disebut rasi bintang. Beberapa rasi bintang menunjukkan

arah mata angin yaitu rasi bintang pari, rasi bintang biduk, rasi bintang kalajengking dan rasi bintang waluku.

Bintang termasuk benda langit yang dapat mengeluarkan cahaya sendiri. Di alam semesta terdapat banyak sekali kumpulan bintang (gugusan bintang). Gugusan bintang disebut galaksi. Setiap galaksi terdiri atas berjuta-juta bintang.

b) Komet

Komet merupakan benda langit yang diduga merupakan susunan gumpalan partikel debu kecil yang menyatu dengan gas dan air es. Komet tidak memiliki cahaya sendiri, melainkan memantulkan cahaya matahari. Semakin mendekati matahari, komet makin terang.

Pada saat mendekati matahari, permukaan komet akan menguap hingga gasnya membentuk awan yang mengurai ke arah belakang kepala komet. Awan itu berbentuk seperti ekor sehingga sering disebut juga bintang berekor. Ekor komet itu selalu menjauhi matahari, panjangnya mencapai 161 juta kilometer.

c) Meteoroid atau Meteor

Meteoroid termasuk benda langit yang berukuran kecil dengan jumlah yang sangat banyak. Meteoroid mengelilingi matahari dalam lintasan yang tidak tetap. Meteoroid dapat tertarik ke dalam atmosfer bumi karena terkena gravitasi bumi. Akibatnya terjadilah gesekan dengan udara sehingga meteoroid menjadi panas dan terbakar lalu berubah menjadi pijaran berwarna putih. Jika dilihat dari bumi, maka

tampak seperti bintang jatuh. Jadi meteoroid sering juga disebut bintang jatuh atau meteor.

d) Asteroid

Asteroid merupakan salah satu gugusan planet berukuran kecil yang mengelilingi matahari pada lintasan tertentu. Jadi asteroid yang terkecil disebut planet kecil atau planet minor atau planetoid. Asteroid diduga berasal dari sisa-sisa bahan planet yang gagal membentuk planet.

e) Satelit

Satelit merupakan benda kecil yang mengelilingi planet. Satelit dibedakan menjadi 2 yaitu satelit alam dan satelit buatan. Satelit alam adalah satelit yang dibuat oleh manusia sedangkan satelit alam adalah satelit yang terbentuk secara alami.

2. Kenampakan Matahari

Matahari termasuk salah satu contoh bintang karena dapat menghasilkan cahaya sendiri. Matahari merupakan bola gas yang sangat panas serta berukuran sangat besar. Matahari adalah bintang yang paling terang bila dilihat dari bumi. Hal ini disebabkan jaraknya paling dekat dengan bumi.

Matahari terbit dari sebelah timur. Sinar matahari pada waktu pagi bagus untuk kesehatan tubuh karena mengandung vitamin k. Saat siang hari kita tidak boleh memandang ke arah matahari karena akan merusak mata, bahkan dapat menimbulkan kebutaan.

3. Kenampakan Bulan

Saat langit cerah di malam hari (tidak hujan dan tidak berawan), ada benda langit yang tampak terang tetapi tidak seterang matahari. Benda langit tersebut adalah bulan. Sebenarnya bulan tidak memancarkan cahaya sendiri, bulan hanya memantulkan sebagian cahaya matahari yang diterimanya.

Coba perhatikan bentuk bulan selama sebulan! Apakah bentuk bulan berbeda-beda selama sebulan. Dilihat dari bumi, bulan selalu berubah-ubah, bergantung pada kedudukan bulan ketika mengelilingi bumi.

A.

B.

C.

D. Metode Eksperimen dan Permainan *Bingo*

1. Pengertian Metode Eksperimen

Metode eksperimen (percobaan) adalah cara penyajian, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari (Djamarah, 2010: 84). Menurut Roestiyah (2012: 80) eksperimen adalah suatu cara mengajar dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang suatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan di evaluasi oleh guru. Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah suatu metode pembelajaran dimana setelah siswa menerima

pelajaran kemudian siswa melakukan percobaan agar siswa menjadi paham tentang materi tersebut.

2. Langkah-langkah Metode Eksperimen

Menurut Roestiyah (2013: 81-82) langkah-langkah pembelajaran eksperimen sebagai berikut:

a) Perlu dijelaskan kepada siswa tentang tujuan eksperimen, mereka harus memahami masalah yang akan dibuktikan melalui eksperimen.

b) Kepada siswa perlu diternagkan pula tentang:

1. Alat-alat serta bahan-bahan yang akan digunakan dalam percobaan.
2. Agar tidak mengalami kegagalan siswa perlu mengetahui variabel-variabel yang harus dikontrol dengan ketat.
3. Urutan yang akan ditempuh sewaktu eksperimen berlangsung.
4. Seluruh proses atau hal-hal yang penting saja yang akan dicatat.
5. Perlu menetapkan bentuk catatan atau laporan berupa uraian, perhitungan, grafik dan sebagainya.

a)

b)

- c) Selama eksperimen berlangsung, guru harus mengawasi pekerjaan siswa. Bila perlu memberi saran atau pertanyaan yang menunjang kesempurnaan jalannya eksperimen.
- d) Setelah eksperimen selesai guru harus mengumpulkan hasil siswa, mendiskusikan dikelas, dan mengevaluasi dengan tes atau sekedar tanya jawab.

3. Kelebihan dan kekurangan Metode Eksperimen

Menurut Djamarah (2010: 84-85) metode eksperimen mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan metode eksperimen

Metode eksperimen mempunyai kelebihan antara lain:

- 1) Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya.
- 2) Dapat membina siswa untuk membuat terobosan-terobosan baru dengan penemuan dari hasil percobaannya dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.
- 3) Hasil-hasil percobaan yang berharga dapat dimanfaatkan untuk kemakmuran umat manusia.

b. Kekurangan metode eksperimen

Metode eksperimen mempunyai kekurangan antara lain:

- 1) Metode ini lebih sesuai dengan bidang-bidang sains dan teknologi.

- 2) Metode ini memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah untuk diperoleh dan mahal
- 3) Metode ini menuntut ketelitian, keuletan dan ketabahan.
- 4) Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan karena mungkin ada faktor-faktor tertentu yang berada diluar jangkauan kemampuan atau pengendalian.

2. Permainan *Bingo*

a. Pengertian

Permainan *bingo* merupakan suatu permainan cepat isi, siapa lebih cepat mengisi kotak garis maka dialah yang akan menjadi pemenangnya Melvin L. Silberman (2006: 126). Ada pendapat umum mengenai permainan *bingo* yang mengatakan bahwa permainan *bingo* adalah suatu perjudian kartu siapa yang lebih cepat mengumpulkan kartu dialah yang menjadi pemenangnya. Penanaman medel ini pada peserta didik bukanlah unsur judinya melainkan unsur kompetisi sehat agar menarik peserta didik dalam pembelajaran.

b. Langkah-langkah Permainan *Bingo*

Menurut Melvin L. Silberman (2006: 126) langkah-langkah permainan *bingo* adalah sebagai berikut:

- 1) Lakukan penyajian materi pelajaran berbasis ceramah dengan 9 point utama.

- 2) Susunlah kartu *bingo* yang berisi poin-poin pembelajaran yang disampaikan dalam 3x3 tumpukan. Tempatkan satu poin yang berbeda pada tiap kotak. Jika anda memiliki kurang dari 9 poin utama, kosongkanlah beberapa kotak.
- 3) Buatlah beberapa kartu *bingo* tambahan dengan poin utama yang sama, namun tempatkan poin-poin itu dalam kotak yang berbeda. Hasilnya ialah bahwa hanya sedikit seali kartu *bingo* yang serupa.
- 4) Bagikan kartu *bingo* kepada siswa. Juga sediakan siswa dengan satu strip kartu yang terdiri dari 9 titik warna (berdiameter sekitar setengah atau tiga perempat inci). Jelaskan kepada siswa bahwa ketika anda tengah menyajikan materi dari poin ke poin, mereka harus menempatkan satu titik pada kartu mereka untuk tiap poin yang anda bahas. (*Catatan:* kotak yang kosong tidak dapat ditutup dengan satu titik).
- 5) Ketika siswa mengumpulkan 3 titik vertikal, horizontal, atau diagonal secara berturut-turut, mereka akan berteriak *bingo!*.
- 6) Selesaikanlah penyajian materi pelajaran anda. Biarkan siswa mendapatkan *bingo* sebanyak-banyaknya.
- 7) Siswa yang mendapatkan *bingo* paling banyak adalah pemenangnya.

c. Pembelajaran IPA dengan Permainan *Bingo* dan Metode Eksperimen

Pembelajaran IPA dengan permainan *bingo* dan metode eksperimen yang diharapkan saat penelitian berlangsung adalah guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kemudian menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan dipakai kemudian guru membagikan kartu *bingo* yang berisi sembilan kotak yang harus diisi oleh setiap siswa. Kemudian, guru menjelaskan bagaimana permainan *bingo* kepada siswa. Apabila siswa sudah paham tentang permainan *bingo* maka pembelajaran dengan permainan *bingo* siap dimulai dan peserta didik yang mengisi kotak *bingo* terbanyak dialah yang menjadi pemenangnya.

B.

C.

D.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Harmini mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang dalam skripsi yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII yang Menggunakan Permainan *Bingo* dan *Magic Disc* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan Iregular Verbs di SMP Brawijaya Smart School Malang menghasilkan bahwa permainan *bingo* dan *magic disc* mempengaruhi kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa.

2. Dwian Yunita mahasiswa PGSD Universitas Muhammdiyah Purwokerto dalam skripsi yang berjudul Pengaruh Metode Eksperimen dan Permainan *Bingo* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Ledug th 2012/2013 dengan kesimpulan bahwa permainan *bingo* mampu menjadikan hasil belajar IPA lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 62,25 untuk kelas kontrol dan 74.1 untuk kelas eksperimen.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik satu persamaan yaitu penggunaan permainan *bingo* terhadap pembelajaran berhasil mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik. Dari penjelasan tersebut peneliti berharap penelitian tindakan kelas ini akan berhasil walaupun dengan kondisi serta objek yang berbeda.

F. Kerangka Berpikir

Prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa tetapi juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran. metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi. Diharapkan dengan menerapkan metode eksperimen dan permainan *bingo* siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA sehingga prestasi belajar naik dan siswa mempunyai sikap kemandirian yang baik.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat diambil hipotesis tindakan yaitu:

1. Metode pembelajaran eksperimen dan permainan *bingo* dapat meningkatkan kemandirian siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi di SD N Pakunden.
2. Metode pembelajaran eksperimen dan permainan *bingo* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi di SD N Pakunden.

