

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu merupakan salah satu nilai karakter bangsa yang harus dicapai dalam pendidikan.

###### **a. Pengertian Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan salah satu pendidikan yang penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarkan (Winton dalam Samani, 2012:43). Megawangi dalam Kesuma (2012:5) menyampaikan, pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat diambil simpulan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang baik bagi siswa agar mampu memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Gaffar dalam Kesuma (2012:5) mengutarakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Samani (2012:44) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai pendidikan

yang mengembangkan karakter yang mulia (*good character*) dari siswa dengan mempraktikkan dan mengajarkan nilai-nilai moral dan pengambilan keputusan yang beradab dalam hubungan dengan sesama manusia maupun dalam hubungannya dengan Tuhannya. Sesuai dengan pengertian yang disampaikan oleh beberapa ahli, dapat ditarik simpulan bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengembangkan karakter siswa untuk membentuk siswa memiliki kepribadian yang lebih baik.

b. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Pembelajaran di kelas perlu menumbuhkan karakter yang ada pada diri siswa, salah satunya adalah rasa ingin tahu. Samani dan Hariyanto (2012:104) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar.

Mustari mengemukakan bahwa *curiositas* atau rasa ingin tahu (2014:85) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar. Samani dan Hariyanto (2012:25) berpendapat bahwa rasa ingin tahu merupakan karakter yang bersumber dari olah pikir.

Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian di sekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa mempelajarinya lebih dalam. Adanya rasa ingin tahu dapat mengatasi rasa bosan siswa untuk belajar dan siswa secara sukarela akan mempelajari dan antusias dalam belajar. Rasa ingin tahu siswa perlu dibangun dan dikembangkan.

Pengertian rasa ingin tahu dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa atau kehendak yang ada pada diri manusia untuk mendorong dan memotivasi sehingga berkeinginan mengetahui hal-hal yang baru, memperdalam dan memperluas pengetahuan yang dimiliki. Nilai karakter bangsa salah satunya yaitu rasa ingin tahu yang terkandung dalam pendidikan karakter yang di dalamnya terkandung pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk dalam kehidupan sehari-hari.

#### c. Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu di SD memiliki indikator atau kriteria yang dikelompokkan menjadi 2, yaitu indikator kelas 1-3 dan indikator siswa kelas 4-5. Tabel 2.1 menunjukkan rincian indikator rasa ingin tahu di sekolah dasar.

**Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu di Sekolah Dasar**

| Nilai   | Indikator   | Indikator   |
|---|---|---|
|   | Kelas 1-3   | Kelas 4-5   |
| <b><i>Rasa ingin tahu</i></b><br><br>Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. | Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.                      | Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.              |
|   | Bertanya kepada guru tentang sesuatu gejala alam.                             | Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.   |
|   | Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang di dengar dari radio atau televisi. | Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar. |
|   | Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.             | Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.       |

(Daryanto, 2013: 147)

Indikator sikap rasa ingin tahu kelas II di sekolah dasar yaitu bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran, bertanya kepada guru tentang sesuatu gejala alam, bertanya kepada guru tentang sesuatu yang di dengar dari radio atau televisi, dan bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.

## 2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan salah satu alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima ilmu pengetahuan yang diperoleh

selama proses pembelajaran. Prestasi belajar akan menunjukkan keberhasilan ataupun tidak berhasilnya sebuah proses dalam pembelajaran.

a. Definisi Prestasi Belajar

Prestasi belajar menurut Hamdani (2011: 137) adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Arifin (2016: 12) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi tidak akan dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan, bagi siswa prestasi dihasilkan dari kegiatan pembelajaran. Prestasi yang baik dihasilkan apabila siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal, sebaliknya siswa yang memiliki prestasi yang kurang baik apabila dalam mengikuti kegiatan kurang maksimal.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki fungsi bagi manusia, karena prestasi belajar menunjukkan hasil yang diperoleh atas apa yang telah dilakukannya. Fungsi utama prestasi belajar berdasarkan pendapat Arifin (2016: 12-13) antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dikuasai siswa. Prestasi belajar dapat menunjukkan kualitas dan kuantitas hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dapat mengetahui pengetahuan yang dikuasai oleh siswa berdasarkan prestasi belajar yang telah dihasilkan.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Siswa pasti ingin mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, prestasi belajar dapat membantu siswa memuaskan hasrat keingintahuannya akan kemampuan dan peringkat diantara teman-temannya.
- 3) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam artian bahwa prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan dan sebaliknya indikator ekstern berarti prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator keunggulan suatu institusi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Prestasi belajar dapat dijadikan acuan oleh seorang guru dalam menentukan sebuah pembelajaran. Jika pembelajaran yang telah dilakukan dapat meningkatkan prestasi belajar maka guru dapat mempertahankan proses pembelajaran tersebut, tetapi jika tidak maka dapat dijadikan oleh guru sebagai acuan untuk mencari pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada siswa.

5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Kemampuan daya serap atau kecerdasan siswa dapat diukur melalui prestasi belajar, semakin tinggi daya serap yang dimiliki oleh siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa tersebut, dan sebaliknya semakin rendah daya serap yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa tersebut.

c. Keunggulan Prestasi Belajar

Keunggulan prestasi belajar merupakan umpan balik yang didapatkan guru setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Cronbach (Arifin,2016: 13) yang menyatakan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, bimbingan dan penyuluhan, seleksi, penempatan atau penjurusan, menentukan isi kurikulum, serta untuk menentukan kebijakan sekolah. Prestasi dapat menentukan bagaimana langkah selanjutnya untuk memilih tindakan yang sesuai.

### 3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menurut Daryanto dan Raharjo (2012:148) dapat diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang akan digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aqib (2014: 70) mengemukakan bahwa metode

pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan bahan pelajaran, sehingga dapat diterima oleh siswa dan juga tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Metode Pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran hendaknya memperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi, sebagaimana diungkapkan oleh Subiyanto(dalam Ahmad, 2015: 154) berikut ini:

- 1) Metode hendaknya sesuai dengan tujuan. Pemilihan metode pembelajaran hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena metode yang sesuai akan memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran;
- 2) Metode hendaknya disesuaikan dengan bahan pengajaran. Metode yang digunakan akan lebih baik jika disesuaikan dengan bahan-bahan pengajaran, seperti buku ataupun sumber lainnya;
- 3) Metode hendaknya diadaptasi dengan kemampuan siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang baik adalah sesuai dengan kemampuan atau keadaan siswa. Kemampuan siswa dapat pula

dilihat melalui konteks umur, tidak semua metode pembelajaran mampu diterima siswa segala umur.

c. Pengertian Metode Bercerita

Bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu menggugah perhatian siswa. Bercerita menurut Bunanta (Latif, 2014:1) yaitu bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu hal yang berkesan, menarik, punya nilai-nilai khusus serta punya tujuan khusus. Metode dongeng menurut Lenox (Ahyani, 2010:26) adalah alat kuat untuk meningkatkan pemahaman diri dan orang lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik simpulan bahwa bercerita adalah pengalaman mengenai cerita mengasikkan yang disampaikan dengan intonasi jelas, menarik dan memiliki nilai-nilai norma yang baik.

d. Kelebihan Metode Bercerita

Dongeng bukan hanya sekedar media hiburan, tetapi juga menjadi alat mendidik yang baik bagi siswa. Melalui dongeng, orang tua, guru dan siswa dapat memetik banyak manfaat. Dini (2012) menyatakan beberapa kelebihan bercerita, antara lain:

1) Mengembangkan imajinasi anak

Melalui dongeng yang dibacakan orang tua atau guru, imajinasi anak akan diarahkan dengan lebih baik. Sanchez (Ahyani, 2010:26) menyatakan bahwa dongeng memilikipotensi untuk memperkuat imajinasi, memanusiakan individu, meningkatkan

empatian pemahaman, memperkuat nilai dan etika, dan merangsang proses pemikirankritis/kreatif.

2) Meningkatkan ketrampilan berbahasa

Mendengarkan dongeng merupakan salah satu stimulasi dini yang bisa digunakan untuk merangsang ketrampilan berbahasa pada anak.

3) Meningkatkan minat baca siswa

Secara tidak langsung, siswa yang memiliki ketertarikan pada dongeng akan memiliki rasa penasaran yang lebih tinggi. Ketika siswa tertarik pada dongeng, mereka menjadi lebih tertarik pada buku cerita-cerita bergambar, dengan sendirinya minat baca mereka juga meningkat.

4) Membangun kecerdasan emosional siswa

Selain mendekatkan keakraban guru dan siswa, bercerita juga mampu membangun kecerdasan emosional siswa. Siswa akan belajar tentang nilai-nilai moral pada kehidupan, serta akan terbantu dalam memahami nilai-nilai emosional pada sesama.

5) Membentuk siswa yang mampu berempati

Stimulasi melalui dongeng akan mampu merangsang kepekaan siswa terhadap berbagai situasi sosial. Siswa akan belajar untuk lebih berempati pada lingkungan sekitarnya. Stimulasi akan lebih baik jika dilakukan dengan merangsang indra pendengaran dibandingkan visual.

e. Kekurangan Metode Bercerita

Salah satu kekurangan dari metode bercerita adalah cepat menumbuhkan rasa bosan. Hal ini disebabkan karena guru kurang menarik dalam menyampaikan cerita.

#### 4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu hal penting yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah guru ataupun siswa dalam menyampaikan serta menerima materi pembelajaran. Pengertian media menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2007: 3) adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sadiman, A., dkk. (2014:7) mendefinisikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media menurut Gagne (Sadiman, A., dkk. 2014:6) adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diambil simpulan bahwa media merupakan suatu hal atau alat bantu yang dapat digunakan dan

dimanfaatkan baik dari segi manusia, atau materi, untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa yang dapat menimbulkan perhatian lebih terhadap apa yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat terpenuhi dan siswa juga dapat memperoleh suatu keterampilan serta pembentukan suatu sikap selama proses belajar mengajar.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran berguna untuk membantu guru maupun siswa dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Sadiman, A., dkk. (2014:17-18) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa terhadap proses dan kegiatan dalam pembelajaran;
- 4) Sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan penggunaan media pendidikan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan seperti materi pembelajaran, sehingga pesan-pesan tersebut tersampaikan kepada siswa dengan baik. Kemp & Dayton (Arsyad, 2007: 19) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok

pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi.

## 5. Media Boneka Tangan

### a. Pengertian Media Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan suasana kelas. Boneka tangan menurut Daryanto (2011:31) adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan. Media boneka tangan menurut Sulianto (2014:95) adalah boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan di tangan. Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan yang dijadikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

### b. Kelebihan Media Boneka Tangan

Setiap media memiliki kelebihan, begitupun dengan media boneka tangan. Sulianto (2014:96) menyatakan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan siswa ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar siswa mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan siswa tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang

ada pada diri mereka. Kelebihan boneka tangan menurut Sulaiman (2016) adalah sebagai berikut:

1) Mengasah keterampilan motorik halus

Melibatkan cerita atau dongeng dengan menggunakan boneka tangan dapat melatih ketrampilan motorik halus pada anak, oleh karena itu kita harus mengetahui cara membuat boneka tangan yang baik.

2) Meningkatkan ketrampilan berbahasa

Boneka tangan merupakan mainan yang pantas diajak bicara. Anak berinteraksi seolah-olah anak mengenal dunia yang dihadapinya serta melatih pembiasaan berbicara.

3) Meningkatkan ketrampilan sosial

Boneka dapat dimainkan secara kelompok, bisa saling kerja sama dan mengenal peran yang dimilikinya, tidak hanya mengetahui peranannya sendiri, disitulah anak-anak mulai belajar bersosialisasi dan saling mengenal.

4) Melatih kemandirian

Anak-anak mampu menjaga bonekanya dengan baik tanpa harus dibimbing oleh orang tua ataupun guru.

## 6. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis. Pengertian ini sejalan dengan pendapat Wahyana (Trianto,

2014:136) yang menyatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Pendapat di atas menunjukkan IPA memiliki cakupan pengetahuan mengenai segala yang berkaitan dengan gejala alam (angkasa, permukaan bumi, perut bumi, dan gejala alam lain).

IPA menurut Aly dan Rahma (2010:18) adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, ekperimentasi, observasi dan demikian seterusnya. Pendapat dari para ahli di atas dapat ditarik simpulan bahwa IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dari pengamatan serta uji coba secara sistematis dan terbatas pada gejala-gejala alam.

#### b. Fungsi dan Tujuan IPA

IPA sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah mempunyai fungsi dan tujuan khusus Prihantoro (Trianto, 2011:142), yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap;
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah;
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan;

- 4) Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya;
- 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

## **7. Langkah Penggunaan Metode Bercerita dengan Bantuan Boneka Tangan**

Metode bercerita dengan bantuan boneka tangan memiliki langkah dalam penggunaannya untuk memaksimalkan pembelajaran. Tahap-tahap yang harus dipersiapkan guru dalam penggunaan metode bercerita dengan bantuan boneka tangan menurut Sulianto (2014:96) antara lain:

- a. Menyiapkan RPP yang akan digunakan sebagai pedoman pembelajaran;
- b. Menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk teks dongeng;
- c. Menyiapkan media, 2 boneka tangan yang memiliki bentuk berbeda yaitu bentuk kuda dan kelinci;
- d. Menyampaikan materi dalam bentuk dongeng dengan bantuan boneka tangan sebagai media pembelajaran;
- e. Membacakan dongeng dengan 2 nada yang berbeda yaitu suara biasa dengan suara hidung dan menggunakan intonasi yang jelas serta menarik;
- f. Mengajak siswa berdiskusi baik dengan guru maupun dengan boneka yang dibawanya, sehingga cerita akan lebih hidup.

## B. Penelitian Relevan

1. Amreen Misty (2017) dalam jurnal berjudul "*The Art of Storytelling: Cognition and Action Through Stories*", didapatkan hasil bahwa bercerita adalah salah satu dari banyak alat pengajaran dan pembelajaran yang hebat. Bercerita merupakan cara yang indah dalam mengajar agama, nilai, sejarah, tradisi, dan adat istiadat, dan cara kreatif dalam mengembangkan karakter.
2. Susan R. Whiteland (2016) dalam jurnal berjudul "*Exploring Aging Attitudes Through a Puppet Making Research Study*", didapatkan hasil bahwa boneka tangan melatih dan membangun komunikasi antara anak dengan orang dewasa. Boneka tangan menjadi perantara bagi anak dan orangtua.
3. Latifah Nur Ahyani (2010) dalam jurnal berjudul "*Metode Bercerita dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah*", didapatkan hasil bahwa bercerita mampu meningkatkan kecerdasan moral. Metode dongeng sebagai stimulasi berperan dalam meningkatkan perkembangan moral siswa. Siswa yang memperoleh penyampaian nilai-nilai moral melalui metode dongeng memiliki tingkat kecerdasan moral yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan penyampaian nilai moral melalui metode dongeng.
4. Siti Mariana dan Enny Zubaidah (2015) dalam jurnal berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*", berdasarkan hasil

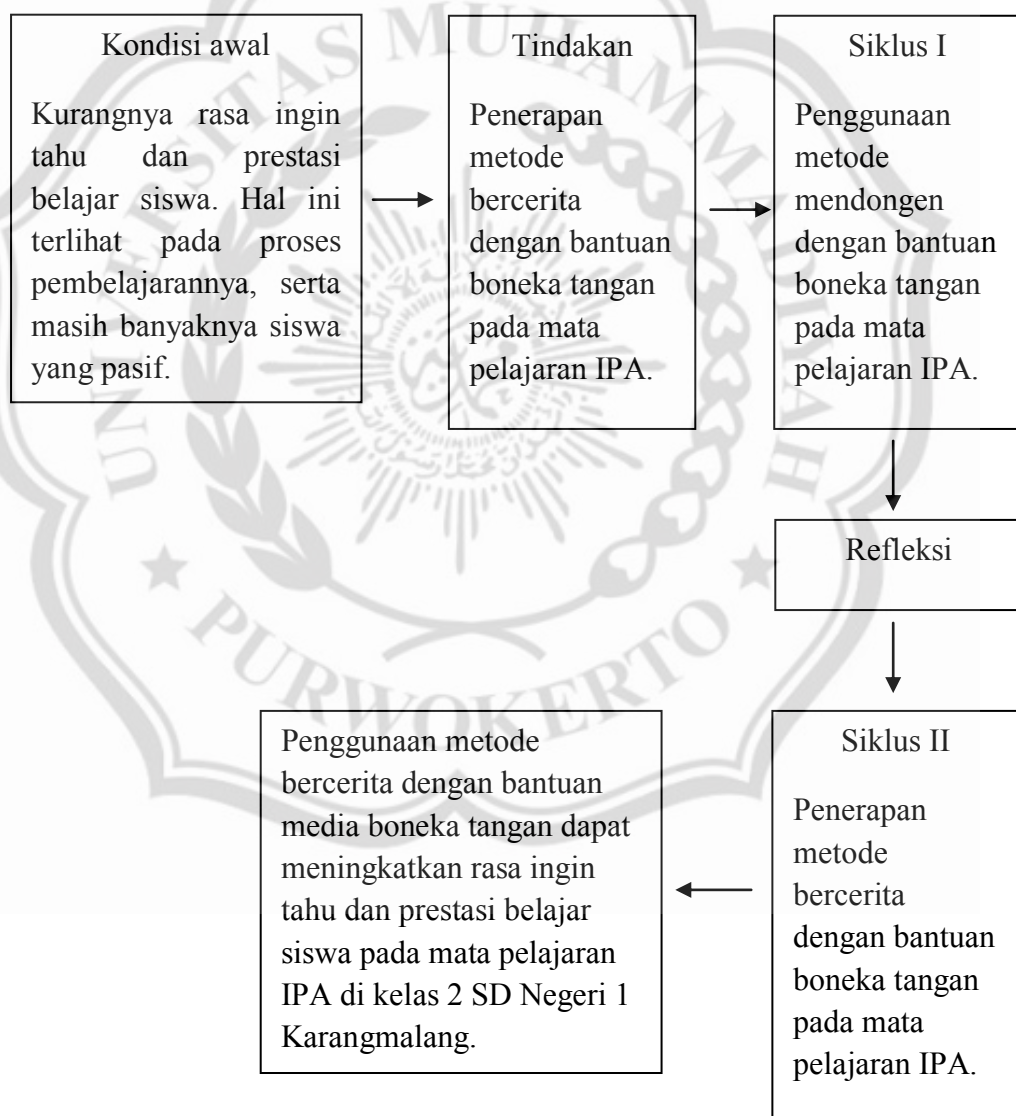
pengujian hipotesis, terdapat pengaruh yang sangat besar pada keterampilan bercerita siswa kelas V di kelompok eksperimen dengan menggunakan media boneka tangan dari pada kelompok energi yang menggunakan media gambar berseri, data menunjukkan bahwa dengan menggunakan media boneka tangan berpengaruh besar terhadap keterampilan bercerita siswa.

Dari keempat penelitian di atas, terdapat perbedaan dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu, jurnal milik Amreen Misty dan Latifah Nur Ahyani menggunakan metode bercerita dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan sejarah dan perkembangan moral siswa. Pada jurnal milik Susan dan Siti Mariana menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan kecerdasan anak. Sedangkan pada penelitaian yang dilakukan, peneliti menggabungkan antara metode bercerita dengan boneka tangan sebagai alat penunjang pembelajaran untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.

### **C. Kerangka Pikir**

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul di kelas II SD Negeri 1 Karangmalang yaitu rendahnya prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan kurangnya rasa ingin tahu siswa sebagai pelajar. Metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah ini yaitu metode medongeng dengan media boneka tangan. Metode bercerita secara tidak langsung membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, hal baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan merangsang

keingintahuan siswa, sedangkan media boneka tangan dapat membantu dalam penyampaian materi sehingga menarik rasa ingin tahu siswa pada materi yang tengah disampaikan. Pembelajaran akan lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa.



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan metode bercerita dengan bantuan media boneka tangan pada mata pelajaran IPA di kelas II Sekolah Dasar dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
2. Penggunaan metode bercerita dengan bantuan media boneka tangan pada mata pelajaran IPA di kelas II Sekolah Dasar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

