

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Menurut Mustari (2011:104) rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Sedangkan menurut Wibowo (2012:43) rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu ini muncul karena adanya suatu motivasi dalam diri individu.

Menurut George Loewenstain (1994:75) *curiosity has been consistently recognized as a critical motive that influences human behavior in both positive and negative ways at all stages of the life cycle.*

Menurut pendapat George Loewenstain (1994:75) bahwa keingintahuan telah secara konsisten diakui sebagai motif penting yang mempengaruhi tingkah laku manusia dalam hal yang positif dan negatif pada semua tahap siklus hidup.

Menurut Jordan A. Litman (2005:793) *curiosity may be defined as a desire to know, to see, or to experience that motivates exploratory behaviour directed towards the acquisition of the new information.*

Rasa ingin tahu dapat didefinisikan sebagai suatu keinginan untuk mengetahui, untuk melihat, atau mengalami yang memotivasi perilaku eksplorasi diarahkan pada perolehan informasi baru.

Berdasarkan uraian dan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rasa ingin tahu erat kaitannya dengan motivasi dan daya pikir yang kreatif dan kritis. Rasa ingin tahu dan didukung motivasi yang tinggi akan membawa seseorang untuk bisa menggali daya pikirnya sehingga dapat membawa seseorang itu lebih mampu berpikir kritis dan lebih kreatif.

b. Indikator Keberhasilan Rasa Ingin Tahu

Menurut Wibowo (2012:102) indikator keberhasilan rasa ingin tahu antara lain:

1. Menciptakan suasana belajar yang mengundang rasa ingin tahu;
2. Eksplorasi lingkungan secara terprogram, baik dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.
3. Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik) untuk lebih berekspresi.

Indikator keberhasilan kelas untuk karakter rasa ingin tahu menurut Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, yaitu:

1. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
2. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.

3. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
4. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi

Menurut Gunawan (2012:153) secara etimologis istilah prestasi merupakan kata serapan dari bahasa Belanda yaitu dari kata *prestatie*, yang biasa diartikan sebagai hasil usaha, atau suatu hasil yang telah dicapai, baik itu dilakukan ataupun dikerjakan. Dalam dunia pendidikan terdapat dua macam prestasi yaitu prestasi akademik dan prestasi belajar. Sedangkan menurut Hamdani (2011:137) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan.

Lyons dan Taylor (1978: 8) *Programs achievement goal is to provide each audience with descriptions of the amount of achievement the program seems to have produced, supported by evidence that the achievement measure you have used is sensitive to the programs objectives and likely to be giving you accurate information.*

Berdasarkan penjelasan yang disebutkan oleh Lyons dan Taylor (1978: 8) bahwa penggunaan evaluasi digunakan untuk mengukur prestasi agar akurat. Pengukuran prestasi yang digunakan memiliki

berbagai macam tes. Salah satu yang akan dilakukan adalah tes prestasi sebagai bukti evaluasi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi ialah sebuah pencapaian suatu hasil yang merupakan suatu tantangan yang telah di kerjakan baik secara kelompok maupun individu.

b. Pengertian Belajar

Menurut Gunawan (2012:153) belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Sedangkan Slameto (2010:2), menyebutkan pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut Dale (2008: 2) *learning is an enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which result from practice or other forms of experience. One criterion for defining learning is behavioral change or change in the capacity for behavior.*

Berdasarkan yang disebutkan oleh Dale bahwa belajar adalah perubahan makna perilaku, atau kemampuan untuk berperilaku dengan cara tertentu, yang dihasilkan dari praktek atau bentuk lain dari pengalaman. Salah satu kriteria untuk mendefinisikan belajar siswa adalah perubahan perilaku atau perubahan dalam kapasitas atau perilaku.

Berdasarkan beberapa pengertian-pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan diri seseorang dalam berperilaku dan berkemampuan sebagai hasil dari pengalaman, aktivitas dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri.

c. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan istilah yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan. Istilah ini sering digunakan untuk sebutan penilaian dari hasil belajar. Penilaian ini digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar (Hamdani, 2011:138). Sedangkan menurut Gunawan (2012:153) prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu yang dapat diketahui dan hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru yang merupakan aspek kecakapan yang dimiliki siswa sebagai hasil usaha dari kegiatan belajar yang ditempuh yang dipandang sebagai indikator penting dalam keseluruhan proses pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar dibidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu yang dilakukan secara sengaja dan dilakukan secara sadar.

d. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Arifin (2009:12) prestasi belajar memiliki fungsi utama, diantaranya yaitu:

- a) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- e) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Hamdani (2011:139) dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*):

1) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari siswa. Macam-macam dari faktor intern antara lain sebagai berikut:

- a) Kecerdasan (Intelegensi)
- b) Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis
- c) Sikap
- d) Minat
- e) Bakat
- f) Motivasi

2) Faktor Ekstern

Menurut Slameto (2010:60), faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah:

- a) Keadaan keluarga
- b) Keadaan sekolah
- c) Keadaan masyarakat

Bertumpu pada uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua macam yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor-faktor dari dalam ialah kecerdasan, faktor jasmaniah, sikap, minat, bakat, motivasi. Sedangkan yang termasuk faktor-faktor dari luar yaitu keadaan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang sangat penting yang dalam setiap jenjang pendidikan disetiap sekolah maupun perguruan tinggi akan selalu diajarkan. Mata pelajaran PKn menanamkan sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai, norma dan moral bangsa yang mengandung nilai-nilai Pancasila, selain itu mata pelajaran PKn juga dapat melatih siswa untuk cinta akan tanah air Indonesia dengan cara menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Menurut Azra (2005: 6) Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif tidak saja mendidik generasi muda menjadi warga Negara yang cerdas dan sadar akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan masyarakat dan bernegara yang merupakan penekanan dalam istilah Pendidikan Kewarganegaraan, melainkan juga membangun kesiapan warga Negara menjadi warga dunia (*global society*). Sedangkan Winarno (2013:6) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga Negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Jarolimek dan Clifford (1981: 5) menjelaskan tentang *“Citizenship education is take place through the formal study of such subjects as history, government(civics), and through the indoctrination of such values as freedom, human dignity, responsibility, independence, individualism, democracy, respect for others, love of country, and so on”*.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang dilaksanakan dalam pendidikan formal yang mencakup sejarah, pemerintah (kewarganegaraan) dan geografi, dan melalui indoktrinasi nilai-nilai seperti kemerdekaan, martabat manusia, tanggung jawab, kemandirian, individualisme, demokrasi, menghormati orang lain, cinta tanah air.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara sehingga dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Setiap pengetahuan ilmiah senantiasa memiliki objek kajian, hal tersebut juga melekat pada Pendidikan Kewarganegaraan. Objek kajian atau sering disebut dengan istilah ruang lingkup. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan menurut Gatara (2012:10) yaitu meliputi 1) Nasionalisme (Bangsa dan Identitas Nasional), 2) Pancasila, 3) Negara, 4) kewarganegaraan, 5) konstitusi, 6) good governance, 7) pemerintah dan Pemerintahan, 8) hubungan sipil dan militer, 9)

hubungan Agama dan Negara, 10) Masyarakat Madani, 11) demokrasi dan Hak Asasi Manusia.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Fathurrohman dan Wuryandari (2011:7) adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

6. Materi PKn Kelas IV SD Globalisasi

Materi PKn yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam penelitian ini adalah materi mengenai Globalisasi. Standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pada materi yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

a. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

b. Kompetensi Dasar

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

c. Indikator

4.1.1 Menjelaskan arti globalisasi.

4.1.2 Mengidentifikasi contoh-contoh globalisasi di lingkungan.

4.2.1 Menjelaskan jenis-jenis budaya Indonesia.

4.2.2 Mengidentifikasi kebudayaan Indonesia yang ditampilkan di luar negeri.

4.3.1 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi.

4.3.2 Mengidentifikasi pengaruh positif dan negatif akibat globalisasi.

d. Materi Globalisasi

Menurut Sapriya (2008:94) Proses globalisasi ditandai dengan adanya kemajuan teknologi, perdagangan antar negara, pertukaran budaya, pariwisata, kepedulian terhadap lingkungan, persaingan pasar, kelangkaan dalam sumber alam dan semakin ketatnya perlombaan senjata antar Negara adi kuasa merupakan gambaran dari kondisi masyarakat internasional yang semakin kompleks. Adanya saling ketergantungan antar bangsa dan negara menimbulkan bentuk kerjasama disegala bidang yang sekaligus pula menimbulkan berbagai persaingan dan konflik.

Globalisasi yang sekarang sudah melanda dunia akan ada dampak bagi semua negara baik dari pemerintahan maupun masyarakatnya. Adanya globalisasi tidak hanya membawa manfaat bagi umat manusia tetapi terdapat juga dampak buruknya. Menurut NCSS (1982) dalam Sapriya (2008:95), karakteristik atau ciri-ciri globalisasi, yaitu:

1. Adanya evolusi dalam system komunikasi dan transportasi global.
2. Penggabungan dalam perekonomian lokal, regional dan nasional menjadi perekonomian global.
3. Meningkatkan intensitas interaksi antar masyarakat yang menciptakan budaya global sebagai panduan dari budaya lokal, regional dan nasional yang beragam.
4. Munculnya system internasional yang mengikis batas-batas tradisi politik internasional dan politik nasional.
5. Meningkatnya dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem di bumi.
6. Meningkatnya kesadaran global yang menumbuhkan kesadaran akan kedudukan manusia di bumi sebagai anggota dalam system global.

7. Metode Kerja Kelompok

a. Pengertian Metode Kerja Kelompok

Menurut Sagala (2010:215) metode kerja kelompok adalah metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dalam pembelajarannya anak didik dalam satu kelompok dipandang sebagai

satu kesatuan tersendiri, ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil atau sub-sub kelompok untuk mencari satu tujuan pelajaran yang tentu dengan bergotong royong.

Menurut Katzenbach & Smith, (1993) dalam Harvey (1998: 2). *In basic terms, a group can be defined as a small number of people, with a set of performance goals, who have a commitment to a common purpose and an approach for which they hold themselves mutually accountable.*

Menurut Katzenbach & Smith, (1993) dalam Harvey (1998: 2). Dalam istilah dasar, kelompok dapat didefinisikan sebagai jumlah kecil orang, dengan menentukan tujuan kinerja, yang memiliki komitmen tujuan yang sama dan suatu pendekatan di mana mereka saling menyatukan diri untuk bertanggung jawab.

Harris & Harris (1996) dalam Tarricone (2002: 641) *also explain that a group has a common goal or purpose where group members can develop effective, mutual relationships to achieve group goals. Teamwork relies upon individuals working together in a cooperative environment to achieve common team goals through sharing knowledge and skills.*

Harris & Harris (1996) dalam Tarricone (2002: 641) juga menjelaskan bahwa kelompok memiliki tujuan bersama atau tujuan di mana anggota kelompok dapat berkembang efektif, hubungan saling menguntungkan untuk mencapai tujuan kelompok. Kerja kelompok merupakan jawaban atas individu-individu yang bekerja bersama dalam koperasi lingkungan untuk mencapai tujuan bersama melalui berbagi pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kerja kelompok adalah suatu metode pembelajaran yang terbagi atas

beberapa kelompok kecil yang terdiri dari beberapa anggota dengan tujuan yang sama, setiap anggota bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok tersebut. Anggota tiap kelompok bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing yang telah dibagikan. Dengan pembelajaran secara berkelompok maka proses kegiatan belajar mengajarnya dapat mengefisienkan waktu dan pembelajarannya akan lebih terarah dan siswa dapat saling membantu dan dapat berlatih berkomunikasi antara siswa satu dengan yang lainnya.

b. Kebaikan-kebaikan metode kerja kelompok

Terdapat beberapa kebaikan dari metode kerja kelompok menurut Sagala (2010:216), yaitu:

- 1) Membiasakan siswa bekerjasama menurut paham demokrasi, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan sikap musyawarah dan tanggung jawab.
- 2) Kesadaran akan adanya kelompok menimbulkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga membangkitkan kemauan belajar dengan sungguh-sungguh.
- 3) Guru tidak perlu mengawasi masing-masing murid secara individual, cukup memperhatikan kelompoknya saja.
- 4) Melatih ketua kelompok menjadi pemimpin yang bertanggung jawab dan membiasakan anggota-anggotanya untuk melaksanakan tugas kewajiban.

c. Kelemahan-kelemahan metode kerja kelompok

Disamping kebaikan, metode ini juga mempunyai kelemahan.

Kelemahan-kelemahan tersebut dapat ditinjau dari dua segi, yaitu:

1) Dari segi penyusunan kelompok

- a) Sulit untuk membuat kelompok yang homogeny, baik intelegensi, bakat dan minat, atau daerah tempat tinggal.
- b) Murid-murid yang oleh guru telah dianggap sudah homogen, sering tidak merasa cocok dengan anggota kelompoknya itu.
- c) Pengetahuan guru tentang kelompoknya itu kadang-kadang masih belum mencukupi.

2) Dari segi kerja kelompok

- a) Pemimpin kelompok kadang-kadang sukar untuk memberikan pengertian kepada anggota, sulit untuk menjelaskan dan mengadakan pembagian kerja.
- b) Anggota kadang-kadang tidak memtauhi tugas-tugas yang diberikan oleh pemimpin kelompok.
- c) Dalam belajar bersama kadang-kadang tidak terkendali sehingga menyimpang dari rencana yang berlarut-larut.

8. Permainan *Bingo*

Permainan *bingo* merupakan suatu permainan yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Permainan *bingo* dapat diaplikasikan kedalam kegiatan belajar mengajar. Permainan ini menuntut keaktifan siswa dalam

mengingat kembali istilah-istilah yang telah dipelajari siswa selama menempuh mata pelajaran.

Keaktifan siswa merupakan indikasi dominasi aktifitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Kondisi belajar aktif berarti melibatkan aktivitas otak dalam menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan masalah atau mengaplikasikannya ke dalam kehidupan nyata. Belajar secara aktif dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara mental dan fisik. Siswa dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat maksimal.

Langkah – langkah Permainan *bingo* menurut Silberman (2006:265), yaitu:

- a. Menyampaikan materi yang diajarkan
- b. Menyusun 25 poin pertanyaan yang berkaitan tentang materi.
- c. Setiap pertanyaan ditulis dalam sebuah kartu seukuran kartu nama.
- d. Memilah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam lima tumpukan.
- e. Labeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O, tiap kartu berlabel satu huruf
- f. Siswa diminta untuk membuat kotak seperti papan catur dengan ukuran 5x5 pada sehelai kertas.
- g. Guru mulai membacakan pertanyaan secara acak, siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat memiliki salah satu huruf tersebut untuk disusun ke dalam kotak yang dibuatnya.
- h. Bila seorang siswa dapat menjawab hingga lima pertanyaan secara

benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, diagonal maupun horisontal), siswa tersebut dapat meneriakkan “BINGO”.

- i. Permainan ini dapat diteruskan hingga ke 25 kotak terisi

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelaksanaan pembelajaran PKn siswa kelas IV menggunakan metode kerja kelompok dengan permainan *bingo* dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi yang akan diberikan dengan menggunakan media belajar PKn berupa LCD.
- b. Guru menyiapkan pertanyaan dan kartu-kartu permainan bingo.
- c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok setiap anggota kelompok 4-5 orang.
- d. Guru memberikan lembar kerja kelompok untuk dikerjakan berkelompok sesuai kelompoknya masing-masing.
- e. Kelompok diminta untuk menggambar kotak-kotak kecil seperti papan catur dengan ukuran 5x5 pada sehelai kertas.
- f. Guru memberikan penjelasan mengenai permainan bingo.
- g. Guru mulai membacakan pertanyaan secara acak.
- h. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat memiliki kartu bingo untuk disusun ke dalam kotak yang dibuatnya.
- i. Bila seorang siswa dapat menjawab hingga lima pertanyaan secara benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, diagonal maupun horisontal), siswa tersebut dapat meneriakkan “BINGO”.
- j. Guru menuntun siswa untuk menyajikan hasil diskusi kelompok di

depan kelas dengan cara mempresentasikan hasil kerja kelompok yang telah dikerjakan

- k. Permainan diteruskan hingga seluruh pertanyaan terjawab.
- l. Guru dan siswa secara bersama - sama membuat kesimpulan.
- m. Guru mengevaluasi hasil belajar dengan lembar evaluasi.

B. Penelitian Yang Relevan

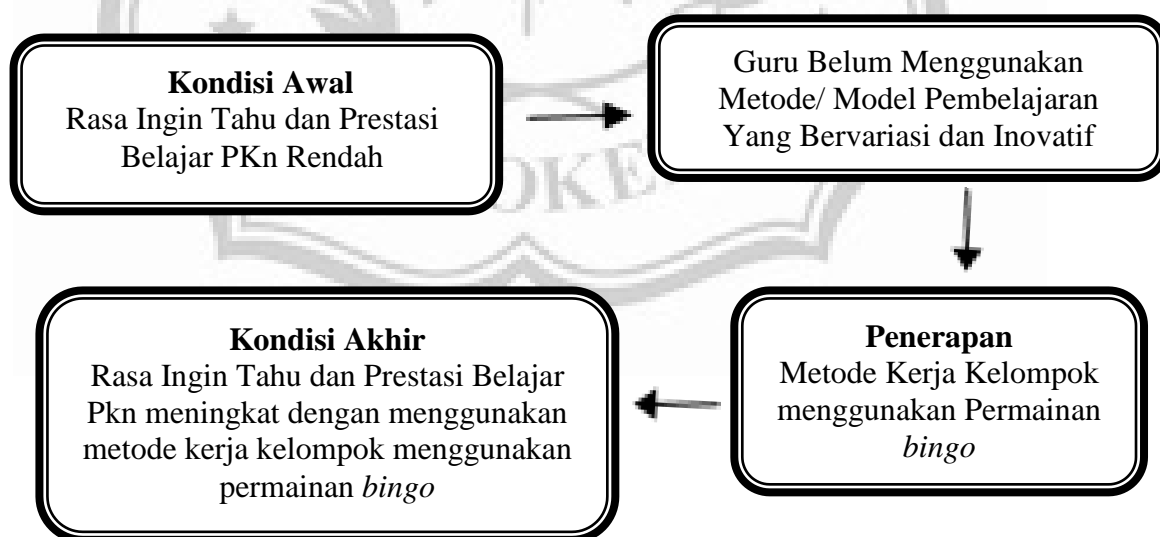
Harvey Agil Aprianto mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang. Skripsi yang berjudul “Penggunaan Teknik Permainan Bahasa *Category Bingo* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V di SDN Tumpakrejo 03 Kecamatan Gedangan Kabupaten Malang” menghasilkan data bahwa hasil penelitian yang digunakan menunjukkan bahwa teknik permainan bahasa *category bingo* dapat membantu siswa dalam menemukan ide dalam penulisan puisi serta siswa lebih terarah dalam mengembangkan ide yang telah mereka peroleh.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian setelah diterapkan teknik permainan bahasa *category bingo* dalam menulis puisi diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar pada pra tindakan, yang semula 12 siswa (40%) menjadi 16 siswa (53,34 %) dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 26 siswa (86,67 %).

C. Kerangka Berpikir

Diharapkan dengan menerapkan permainan bingo dengan metode kerja kelompok siswa yang tidak suka dengan pelajaran PKn menjadi lebih suka dibandingkan dengan sebelum menggunakan permainan bingo. Dengan melibatkan siswa, maka siswa akan menjadi aktif dan ketika dalam penanaman konsep maka akan membekas di dalam pikiran siswa. Dilihat dari segi afektif, siswa akan lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran PKn yang berlangsung sehingga siswa lebih siap belajar. Dengan demikian rasa ingin tahu dan prestasi belajar akan meningkat.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam bentuk siklus yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hal ini dapat dirumuskan dengan skema gambar sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran Penelitian