

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. a. Rasa Ingin Tahu

Dalam kegiatan belajar peserta didik dituntut untuk memiliki rasa ingin tahu atas apa yang ia lakukan dalam kegiatan apapun yang menyangkut kegiatan belajar, hal itu untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Mustari (2011 : 104), rasa ingin tahu merupakan emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan “bensin” atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Menurut Gulten (2011):

*“Curiosity means for an individual to deal with incompatibility and tension, to be directed to new changes, to be aware of his/her life and to react with his/her all ego”*

Berdasarkan pendapat di atas maka rasa ingin tahu bagi individu dapat digunakan dalam sebuah perubahan yang baru, untuk mengarahkan kehidupan seseorang.

Menurut Sulistyowati (2012: 74), ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Indikator kelas, (1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, (2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, (3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap mengetahui secara mendalam atas apa yang telah dipelajari. Agar nantinya ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dapat bermanfaat ketika digunakan baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

#### **b. Pendidikan Rasa ingin Tahu**

Ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui secara mendalam dan meluas berdasarkan hal yang dipelajari, dilihat maupun didengar.

Menurut Mustari (2011: 109) mengungkapkan bahwa pengembangan rasa ingin tahu pada anak, merupakan kebebasan anak itu sendiri dalam melayani rasa ingin tahunya. Peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran tidak bisa begitu saja dikatakan malas namun perlu diberikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaan tentang Bahasa Inggris, berilah kepada anak itu kamus, apabila pertanyaan tentang pengetahuan, berilah mereka Ensiklopedia, dan begitu seterusnya.

Jadi pendidikan rasa ingin tahu merupakan kesadaran dari seseorang tentang cara memenuhi rasa ingin tahu mengenai suatu hal yang baru, serta diperlukan pemahaman dari orang yang lebih berpengalaman untuk mengarahkan rasa ingin tahu itu.

## 2. Belajar

### a. Hakekat Belajar

Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan proses dari proses belajar. Perubahan yang terjadi dari dalam diri seseorang tidak semuanya merupakan proses dari hasil belajar. Perubahan hasil belajar diperoleh karena individu yang bersangkutan berusaha untuk belajar.

Hakekat belajar menurut Gagne (dalam Komalasari, 2010: 2), menyatakan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *Performance* (kinerja).

Menurut Slameto (2010: 2), mengungkapkan bahwa 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. Gagasan yang menyatakan bahwa belajar

menyangkut perubahan dalam suatu organisme, berarti belajar juga membutuhkan waktu dan tempat (Sagala, 2012: 13).

Berdasarkan pendapat yang sudah ada, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu tertentu. Perubahan tingkah laku dan pola pikir ini akan mempengaruhi interaksi dan cara berfikir dengan lingkungan sekitarnya.

### **3. Prestasi Belajar**

#### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Kemampuan intelektual peserta didik berpengaruh terhadap keberhasilan dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar maka diperlukan evaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Slameto (2010: 141) prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada diluar individu tersebut. Faktor ini dapat dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Prestasi belajar berfungsi sebagai indikator daya serap kecerdasan setiap siswa.

Menurut Arifin (2013: 12), prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat penerial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Prestasi belajar berasal dari hasil belajar peserta didik yang mengarah pada aspek kognitif. Prestasi belajar peserta didik digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik dengan menggunakan evaluasi. Pada dasarnya prestasi belajar dengan hasil belajar tidak jauh berbeda, hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang memiliki prestasi belajar yang baik dikarenakan hasil belajar yang baik pula (Syah, 2010: 216).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Untuk mencapai prestasi belajar yang baik maka peserta didik harus melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang telah dilakukan akan memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peserta didik yang baik guna mencapai prestasi belajar.

#### **b. Fungsi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar semakin terasa penting untuk dipermasalahkan, karena mempunyai beberapa fungsi-fungsi yang saling berkaitan.

Menurut Arifin (2013: 12-13), prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama yaitu:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Hal ini merupakan tendensi rasa ingin tahu dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator *intern* dan *ekstern* dari suatu institusi pendidikan. Indikator *intern* merupakan prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang perlu diperhatikan, karena peserta didik yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan fungsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas

institusi pendidikan. Disamping itu prestasi belajar juga berguna sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga dapat menentukan apakah perlu mengadakan diagnosis, bimbingan atau penempatan peserta didik.

#### **4. Pembelajaran IPA**

##### **a. Hakekat IPA**

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian ilmu pengetahuan sains yang timbul berdasarkan rasa ingin tahu manusia, dari rasa ingin tahu tersebut membuat manusia selalu mengamati terhadap gejala-gejala alam yang terjadi dilingkungan sekitar.

Menurut Laksmi Prihantoro dkk dalam Trianto (2010: 137) mengungkapkan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Menurut Mulyasa (2010: 110), Ilmu Pengetahuan Alam erat kaitannya dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA tidak hanya sekumpulan ilmu pengetahuan yang memuat fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja melainkan juga suatu

proses penemuan. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang tidak terpaku pada sebuah konsep maupun prinsip, karena IPA itu sendiri dapat dikembangkan lebih ketika seseorang mampu melakukan sebuah percobaan. Pada dasarnya IPA itu sendiri selalu mengungkap sikap ingin tahu yang merupakan bagian dari sikap ilmiah dimana seseorang ingin mendapatkan jawaban benar dari objek yang diamati.

#### **b. Tujuan IPA**

IPA sebagai ilmu pengetahuan yang menekankan pada konsep dan pengalaman langsung di dalam pembelajarannya, serta memiliki tujuan-tujuan yang harus dicapai. Menurut Prihantoro Laksmi (1986) dalam Trianto (2010:142) sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan tujuan tertentu, yaitu:

- a) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
- b) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- c) Memberikan ketrampilan untuk melakukan pengamatan.

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

### c. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut BSNP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

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

## 5. Permainan *Bingo*

### a. Pengertian *Bingo*

Menurut Silberman (2006: 126), strategi pembelajaran *lecture bingo* merupakan salah satu dari strategi cara belajar peserta didik aktif, dimana dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik dimaksudkan untuk aktif dalam pembelajaran. Strategi ini

mengingatkan kembali akan istilah-istilah yang telah dipelajari peserta didik selama menempuh mata pelajaran. Strategi ini menggunakan format permainan *bingo*.

#### **b. Prosedur**

Langkah-langkah dalam melakukan permainan *bingo* sebagai berikut:

- 1) Lakukan penyajian materi berbasis ceramah dengan 9 poin utama.
- 2) Susunlah kartu *bingo* yang berisi poin-poin ini dalam 3 X 3 tumpukan. Tempatkan satu poin yang berbeda pada tiap kotak. Jika memiliki kurang dari 9 poin maka kosongkanlah beberapa kotak.
- 3) Buat kartu *bingo* tambahan dengan poin utama yang sama, namun tempatkan poin-poin itu dalam kotak yang berbeda. Hasilnya ialah bahwa hanya sedikit sekali kartu *bingo* yang serupa.
- 4) Bagikan kartu *bingo* kepada peserta didik. Juga sediakan siswa dengan satu strip kartu yang terdiri dari 9 titik warna. Guru menjelaskan kepada peserta didik ketika penyampaian materi mereka harus menempatkan satu titik pada kartu mereka untuk tiap poin yang sedang dibahas.
- 5) Ketika peserta didik mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal secara berturut-turut, mereka akan berteriak “*Bingo!*”.
- 6) Selesaikan penyajian materi pelajaran dan biarkan peserta didik mendapatkan *bingo* sebanyak yang mereka bisa (Silberman 2006: 126-127).

### c. Variasi

- 1) Gunakan istilah atau nama-nama utama yang dijelaskan dalam penyajian materi, sebagai dasar permainan kartu *bingo*. Ketika istilah atau nama tersebut untuk pertama kalinya dijelaskan, peserta didik dapat menempatkan stiker pada kotak yang sesuai.
- 2) Buatlah tumpukan kartu *bingo* berukuran 2 X 2. Lanjutkan dengan membahas beberapa poin, istilah atau nama-nama utama dalam pelajaran berbasis ceramah. Tunjukkan hanya empat diantaranya pada salah satu kartu *bingo*. Cobalah untuk membuat beberapa kartu menjadi serupa dengan menyertakan informasi yang berbeda pada tiap kartu.

### 6. Materi IPA

Materi tersebut ada pada standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut :

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari	Mendeskripsikan energi panas dan bunyi yang terdapat di lingkungan sehari-hari

**Tabel 2.1 SK dan KD**

#### a. Energi Bunyi

Bunyi merupakan hasil dari getaran suatu benda yang merambat dalam bentuk gelombang. Oleh karena itu, bunyi sering disebut sebagai gelombang bunyi. Bunyi dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar.

b. Sifat-sifat bunyi

Sifat-sifat bunyi ada tiga, yaitu sebagai berikut.

- a. Termasuk gelombang longitudinal (gelombang yang arah rambatnya sejajar dengan arah getarnya).
- b. Perambatannya membutuhkan medium.
- c. Dapat dipantulkan.

c. Sumber-Sumber Bunyi

Setiap benda yang bergetar pasti akan menghasilkan bunyi. Benda-benda itu dinamakan sumber bunyi, yang dimaksud dengan sumber bunyi adalah benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi. Contoh sumber bunyi adalah garpu tala, alat-alat musik seperti gamelan, suling, dan trompet, serta benda-benda lain seperti drum dan bedug yang dipukul.

d. Jenis-Jenis Bunyi

Bunyi mempunyai jenis yang berbeda-beda. Hal ini bergantung dari frekuensinya. Frekuensi adalah banyaknya getaran yang terjadi setiap satu detik. Satuan frekuensi adalah Hertz (Hz). Berdasarkan frekuensinya, bunyi dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Bunyi Infrasonik

Merupakan bunyi yang mempunyai frekuensi sangat rendah, yaitu kurang dari 20 Hz. Bunyi infrasonik ini dapat didengar oleh kelelawar, anjing, jangkrik, dan kuda.

2) Bunyi Audiosonik

Merupakan bunyi yang mempunyai frekuensi di antara 20-20.000 Hz. Bunyi audiosonik ini dapat didengar oleh manusia.

### 3) Bunyi Ultrasonik

Merupakan bunyi yang mempunyai frekuensi sangat tinggi, yaitu lebih dari 20.000 Hz. Bunyi ultrasonik ini dapat didengar oleh lumba-lumba.

#### e. Perambatan Bunyi

Bunyi merambat dari sumber bunyi ke tempat lain melalui media. Media perambatan bunyi yaitu :

- a. Bunyi merambat melalui benda gas
- b. Bunyi merambat melalui benda cair
- c. Bunyi merambat melalui benda padat

#### f. Pemantulan Bunyi

Bunyi merupakan suatu gelombang sehingga bunyi mengalami pemantulan. Berikut ini adalah jenis-jenis bunyi pantul:

##### 1) Bunyi yang Memperkuat Bunyi Asli

Bunyi ini terjadi apabila sumber bunyi mempunyai jarak yang sangat dekat dengan dinding pemantulnya, dengan demikian, bunyi pantulnya akan terdengar jelas dan bersamaan dengan bunyi aslinya. Contohnya adalah suara seseorang yang berada di dalam ruangan kecil akan terdengar jelas.

##### 2) Gaung

Gaung adalah bunyi pantul yang terdengar hampir bersamaan dengan bunyi asli sehingga bunyi terpantul berulang-ulang. Gaung terjadi jika bunyi dipantulkan pada permukaan yang keras. Contohnya

adalah pemantulan bunyi yang terjadi di dalam bioskop. Untuk menghindari terjadinya gaung, maka dinding di dalam bioskop atau gedung konser dilapisi oleh bahan-bahan yang lunak, seperti karpet, busa karet, dan gabus.

### 3) Gema

Gema adalah bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli. Gema terjadi karena jarak antara sumber bunyi dengan dinding pemantulnya. Contohnya adalah bunyi pantul yang dihasilkan oleh dinding antarbangunan dan dasar suatu ruangan.

#### Jenis Bunyi yang Lain

Berikut ini adalah jenis-jenis bunyi yang lain

- 1) Nada adalah bunyi yang mempunyai frekuensi yang teratur.
- 2) Desah adalah bunyi yang memiliki frekuensi yang tidak teratur.
- 3) Dentum adalah bunyi yang mempunyai amplitudo yang sangat besar dan terdengar mendadak.
- 4) Warna bunyi atau timbre adalah bunyi yang memiliki frekuensi yang sama, tetapi terdengarnya berbeda.

### g. Resonansi Bunyi

Peristiwa resonansi banyak terjadi di dalam kehidupan sehari-hari, yang dimaksud dengan resonansi adalah peristiwa ikut bergetarnya suatu benda karena ada benda lain yang bergetar. Frekuensi benda yang bergetar bernilai sama dengan frekuensi benda yang dipengaruhinya. Berikut ini adalah contoh peristiwa resonansi yang menguntungkan dan

merugikan.

- 1) Resonansi yang menguntungkan, yaitu resonansi yang terjadi pada alat musik, seperti gitar, gamelan, dan genderang.
- 2) Resonansi yang merugikan, yaitu resonansi yang terjadi pada suara deru pesawat terbang yang dapat membuat kaca pecah.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sholikah (2013) dengan judul "Pengaruh permainan bingo dalam model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik digital di SMKN 1 Jetis Mojokerto. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *Bingo* lebih baik daripada kelas kontrol dan respon siswa terhadap penerapan permainan *Bingo* dalam model pembelajaran kooperatif tipe NHT secara keseluruhan adalah positif dengan rata-rata 87,61% dan termasuk kriteria respon sangat baik.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Yahya (2013) yang berjudul " Upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akutansi melalui pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media kartu, telah terbukti bahwa pembelajaran dengan penerapan pembelajaran menggunakan kartu dapat meningkatkan hasil belajar. Dari analisis data hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar pada siklus I ada 13 peserta

didik yang tuntas 65% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,38% dari siklus I yaitu 15 peserta didik yang tuntas atau 75%.

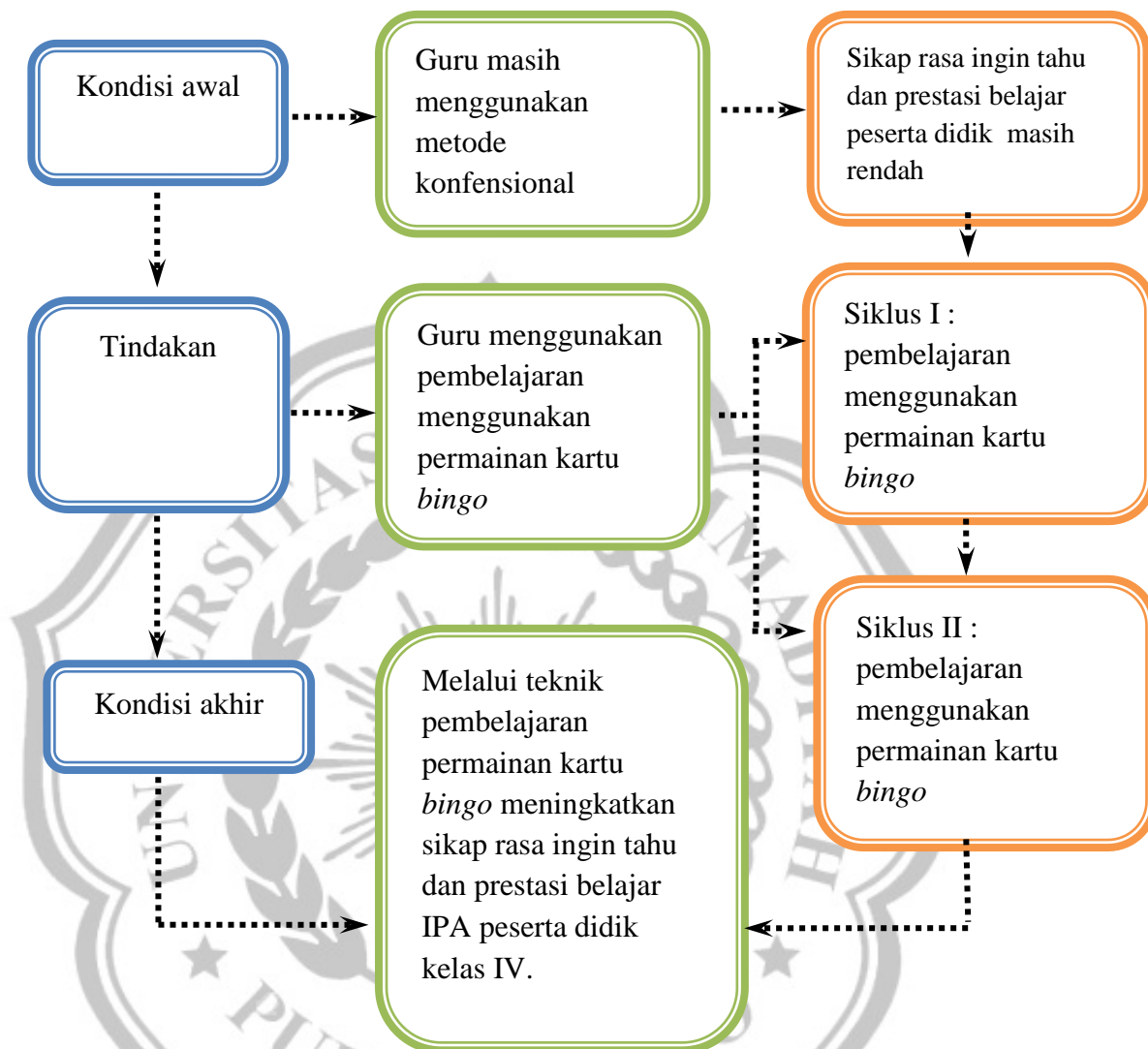
### C. Kerangka Pikir

Pada dasarnya setiap peserta didik mampu untuk berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sikap rasa ingin tahu berperan terhadap hasil belajar peserta didik, karena bila pembelajaran hanya berpusat pada guru maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Kenyataan ini terbukti dengan banyaknya peserta didik yang enggan dan kurang berminat terhadap pelajaran IPA. Hal tersebut dapat berdampak pada prestasi belajar peserta didik itu sendiri.

Banyak cara yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik menggunakan cara belajar peserta didik aktif melalui permainan *bingo*. Melalui cara pembelajaran peserta didik aktif dengan permainan *bingo* diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, dengan ditandai adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan permainan *bingo* dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik belajar IPA pada materi sumber energi bunyi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Selabaya.

2. Penerapan pembelajaran menggunakan permainan *bingo* dapat meningkatkan prestasi peserta didik belajar IPA pada materi sumber energi bunyi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Selabaya.

