

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. KAJIAN TEORI

1. Konsep Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Teori Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru mengajar.

Pada hakekatnya setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan individu akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya, baik segi kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Damyati dan Mudjiono (2013 : 295) “Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”

Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Keberhasilan suatu program pengejaran diukur berdasarkan tingkah perbedaan secara berfikir, merasa dan berbuat yang dilakukan oleh para siswa sebelum dan sesudah memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dalam menghadapi situasi yang serupa.

Menurut Slameto (2010 : 2) belajar adalah sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik yang bersifat relative tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya. Ciri khas bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut, yaitu dari belum tahu menjadi tahu dan dari belum mengerti menjadi mengerti.

2) Faktor-faktor pendorong belajar

Adapun faktor-faktor yang mendorong untuk belajar, menurut Abraham Maslow (dalam Dadang Iskandar, 2015 : 35)

mengatakan bahwa berikut disajikan beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar Yaitu:

- a) Adanya dorongan rasa ingin tahu
- b) Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
- c) Segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
- d) Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
- e) Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
- f) Untuk mencapai citacita yang diinginkan.
- g) Untuk mengisi waktu luang

b. Pembelajaran

1) Teori pembelajaran

pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengkondisikan seseorang belajar. Dengan hal ini pembelajaran lebih memfokuskan diri agar peserta didik dapat belajar secara optimal melalui berbagai kegiatan edukatif yang dilakukan oleh pendidik.

Dr. Oemar Hamalik dalam Dadan Taufik (2013 : 17) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan unsur manusiawi, material,

fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Piaget, dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 14) tahap-tahap pembelajaran pada anak adalah :

“(i) sensori motor (0;0 – 2;0 tahun), (ii) pra-operasional (2;00 – 7;00 tahun), (iii) operasional konkret (7;00 – 11;00 tahun), (iv) operasional formal (11;00 ke atas). Pada tahap sensori motor, anak mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik dan motorik, anak mengenal lingkungan dengan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dan menggerak-gerakannya. Pada tahap pra-operasional, anak mengendalikan diri pada persepsi tentang realita, ia membuat gambar, dan mengolong-golongkan. Pada tahap operasional konkret, anak dapat mengembangkan pikiran logis, ia dapat mengikuti penalaran logis, walaupun pemecahan masalah secara “*trial and error*”. Pada tahap operasional formal, anak dapat berpikir abstrak seperti pada orang dewasa”.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran menurut beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, pembelajaran adalah interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta teori dan praktik.

2) Tujuan Pembelajaran

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik. Hal

ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

3) Faktor-faktor Pembelajaran

Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Sistem Pembelajaran Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar individu dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

(Syah, 2005). Mengatakan Bahwa:

Ketiga faktor tersebut sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Berikut dipaparkan mengenai ketiga faktor tersebut.

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu.

b) Faktor Eksternal

Selain karakteristik siswa tau faktor-faktor internal/endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal dalam belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu lingkungan sosial dan nonsosial. Lingkungan sosial merupakan pengaruh yang datang atau berasal dari manusia. Lingkungan sosial siswa meliputi orang tua, keluarga, masyarakat dan tetangga, serta teman-teman sepermainan di sekitar rumah siswa. Sifat-sifat lingkungan sosial dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa. Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah seperti keadaan alam, udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, siang, sore, malam), serta faktor instrumental yang mencakup tempat belajar, gedung, maupun buku-buku pelajaran.

c) Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan oleh siswa dalam menunjang keefektifan dan keefesienan proses mempelajari materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai belajar tertentu.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran Inkuiri

Proses pembelajaran membutuhkan model-model yang bisa membantu jalannya pembelajaran. Maka pendidik harus menggunakan model atau metode pembelajaran seperti pendekatan inkuiri yang bisa dijadikan langkah-langkah pada saat pembelajaran.

Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sofan Amir dan Iif Khoiru Ahmandi (2010 : 85-87) dalam Dadan Taufik (2013:21) bahwa:

“inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh rasa percaya diri. Pembelajaran inkuiri berorientasi pada keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, keterarahan kegiatan secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri”.

Menurut Gulo (2002) dalam Trianto (2014 : 78) mengemukakan bahwa : “Inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa

untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis. Logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri”.

Inkuiri ini mencakup tiga ciri pembelajaran, yaitu pertama, strategi inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan (siswa sebagai subjek belajar).Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri yang sifatnya sudah pasti dari sesuatu yang sudah dipertanyakan, sehingga dapat menumbuhkan sifat percaya diri.Ketiga, tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuri adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis dan kritis. Hal ini dekemukanan juga oleh Wina Sanjaya (2007 : 13), bahwa :

“penggunaan inkuiri harus memperhatikan beberapa prinsip, yaitu berorientasi pada pengembangan intelektual (pengembangan kemampuan berpikir), prinsip interaksi (interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru bahkan antara siswa dengan lingkungan), prinsip bertanya (guru sebagai penanya, prinsip belajar untuk berpikir (*learning how to think*), prinsip keterbukaan (memyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran yang diajukan)”.

Inkuiri merupakan suatu proses untuk memperoleh informasi melalui observasi untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis. Jika dilihat dari sudut pandang pembelajaran, model inkuiri adalah strategi belajar mengajar yang dirancang untuk membimbing siswa

terkait cara meneliti masalah dan pertanyaan berdasarkan fakta. Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis dan logis dan analisis, sehingga ia mampu merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Model pembelajaran inkuiri adalah salah satu model pembelajaran yang memfokuskan kepada pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif. Siswa didorong untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui kegiatan belajar mandiri. Model Inkuiri pada hakikatnya merupakan penerapan metode ilmiah khususnya di lapangan sains, namun dapat dilakukan terhadap berbagai pemecahan masalah sosial.

Proses-proses inkuiri adalah menemukan masalah, menyusun hipotesis, merencanakan eksperimen, melaksanakan eksperimen untuk menguji hipotesis, mensintesis pengetahuan, mengembangkan beberapa sikap yaitu sikap objektif, ingin tahu, terbuka dan tanggung jawab.

Pendekatan Inkuiri merupakan pendekatan penemuan yang menuntut pengetahuan yang lebih kompleks dibandingkan pendekatan *discoveri*. Pada pendekatan inkuiri siswa dengan proses mentalnya sendiri dapat menemukan suatu konsep, sehingga dapat menyusun rancangan percobaan dilakukan atas

kemampuannya sendiri. Pada pendekatan Inkuiri, permasalahan di tentukan oleh guru, cara pemecahan masalah ditentukan oleh siswa, penemuan kesimpulan juga dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Inkuiri sebagai suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mana siswa didorong untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan model Inkuiri, yaitu siswa bertanya, berdiskusi dan berkomunikasi. Dengan demikian siswa lebih aktif dan guru hanya berusaha membimbing, melatih dan membiasakan siswa untuk terampil berfikir karena mereka mengalami keterlobatan secara mental dan keterampilan secara fisik seperti terampil merangkai kata-kata yang telah ditemukannya dan sebagainya.

b. Tujuan Pembelajaran Inkuiri

Dengan adanya pengertian inkuiri maka pasti ada tujuan pembelajaran inkuiri yang harus guru pahami dan dimengerti. Menurut National Rearsh Council dalam Dadan Taufik (2013 : 22) adalah:

1. Mengembangkan keinginan dan motivasi siswa untuk mempelajari prinsip dan konsep sains;
2. Mengembangkan keterampilan ilmiah siswa sehingga mampu bekerja seperti layaknya seorang ilmuwan;
3. Membiasakan siswa bekerja keras untuk memperoleh pengetahuan.

Proses inkuiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk memiliki pengetahuan belajar yang nyata dan aktif, siswa dilatih bagaimana memecahkan masalah sekaligus membuat kesimpulan.

c. Karakteristik *Inkuiri*

Menurut Trianto (2014 : 80) Pembelajaran Inkuiri memiliki beberapa ciri, diantaranya:

- 1) Pembelajaran Inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan.
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu sikap percaya diri
- 3) Tujuan dari pembelajaran inkuiri yaitu mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai dari proses mental.

d. Prinsip- Prinsip Model Inkuiri

Sebagai sebuah model pembelajaran, menurut Trianto (2014 : 81), model pembelajaran Inkuiri memiliki beberapa prinsip, yaitu :

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual
Tujuan utama dari pembelajaran inkuiri yaitu pengembangan kemampuan berpikir
- 2) Prinsip interaksi
Proses pembelajaran pada dasarnya ialah proses interaksi, baik interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan.
- 3) Prinsip bertanya
Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran ini adalah sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagai proses berpikir
- 4) Prinsip belajar untuk berpikir
Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, melainkan belajar adalah proses berpikir (*Learning how to think*), yakni “proses mengembangkan potensi seluruh otak”. pembelajaran

berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal

5) Prinsip keterbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

e. Kelebihan Model *Inkuiri*

Beberapa Kelebihan Model pembelajaran *Inkuiri* menurut

Menurut Trianto (2014 : 82) adalah :

- 1) Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui model *Inkuiri* ini dianggap jauh lebih bermakna.
- 2) Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- 3) Pembelajaran ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- 4) Keuntungan lainnya yaitu dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar

f. Kekurangan Model Pembelajaran *Inkuiri*

Menurut Menurut Trianto (2014 : 83) beberapa kekurangan dari pembelajaran *inkuiri* antara lain sebagai berikut :

- 1) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa
- 2) Sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar
- 3) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.

- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi ini tampaknya akan sulit diimplementasikan.

g. Langkah-langkah Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut Gulo (2002 dalam Trianto (2014 : 83) menyatakan bahwa:

“Inkuiri tidak hanya mengemabkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengemabangan emosional dan keterampilan Inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisi data, dan membuat kesimpulan”

Langlah-langkah dengan model Inkuiri menurut Suchman dalam Trianto (2014 : 85) sebagai berikut :

- 1) Mengajak siswa membayangkan seakan-akan dalam kondisi yang sebenarnya
- 2) Mengidentifikasi kompenen-kompenen yang berada di sekeliling kondisi tersebut
- 3) Merumuskan permasalahan dan membuat hopotesis pada kondisi teersebut
- 4) Memperoleh data dari kondisi tersebut dengan membuat pertanyaan dan jawaban “ya” atau “tidak”
- 5) Membuat kesimpulan dari data-data yang diperoleh

Langakah- langkan model Inkuiri menurut Eggen dan kuachak (1996) dalam Trianto (2014 : 87) :

Tabel 2.1

Langakah- langkan model Inkuiri menurut Eggen dan kuachak

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan dipapan tulis Guru membagi siswa dalam kelompok
2.	Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa

	L a n	untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan
3.	Merancang percobaan g	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan Guru membimbing siswa mengatur langkah-langkah percobaan
4.	Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan
5.	Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
6.	Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan

3. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Nasoetion (Oscar Brahmantya , 2014 : 27) berpendapat Rasa ingin tahu adalah :

“Suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekelilingnya yang menarik. Dari pengertian hal ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Ketertarikan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni maksimal”.

Sulistiyowati (2012) dalam Oscar Bhahmantya (2014 : 27) berpendapat bahwa :

“Rasa 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)ekplorasi lingkungan secara terprogram, 3)tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik)”.

Mustari (2011 : 103) dalam internet (<http://repository.ump.ac.id/404/3/BAB%20II.pdf> diakses 6 mei 2016 pukul 20.20) berpendapat bahwa “Rasa ingin tahu adalah 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.

Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan. Sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewat dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak, membawa pada penemuan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar. Rasa ingin tahu ini mem buat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak

kanan, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi

informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan. Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

b. Pendidikan Rasa ingin Tahu

Mustari (2011: 109)dalam Oscar (2014: 28) berpendapat bahwa:

“Untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya.Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka kita tidak tahu atau malas saat bertanya.Yang lebih baik adalah kita berikan 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”.

c. Indikator Rasa Ingin Tahu

Menurut Kemendiknas Tahun 2010 halaman 34

Tabel 2.2

Indikator Rasa Ingin Tahu

Nilai	Indikator
Rasa Ingin Tahu	Bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran
	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar
	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi diluar yang dibahas dikelas

d. Sumber Rasa Ingin Tahu

Hadi dan Permata (2010 : 6-8) dalam Oscar (2014 : 29) berpendapat ada tiga sumber rasa ingin tahu yaitu :

a. Kebutuhan

Rasa ingin tahu, muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang terdapat di sekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan inginn tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaika, yang misalnya karena mayarakat tidak mampu menanganinya.Ketidakmampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim.Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut.Disinilah rasa ingin tahu mulai beraksi. Orang akan mencari cara utnuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

b. Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu, bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum,

namun tetap berlangsung di masyarakat. Misalnya, ada suatu perilaku masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai moral, hukum, ataupun agama.

c. **Kebutuhan Vs Keanehan**

Apa bedanya rasa ingin tahu karena kebutuhan dengan rasa ingin tahu karena keanehan? Kebutuhan, lebih berkaitan dengan ketidakmampuan masyarakat. Rasa ingin tahu siswa ini diawali dengan upaya mencari penjelasa, lalu berusaha member jalan keluar. Sedangkan rasa ingin tahu yang berasal dari keanehan berkaitan dengan cara kita memaknai fenomena yang ada di masyarakat. Secara singkat, rasa ingin tahu dari kebutuhan, dapat menghasilkan penelitian berupa produk yang dapat dimanfaatkan, yang dapat disebut sebagai temuan. Sedangkan rasa ingin tahu dari keanehan, tujuannya adalah penggambaran dan penjelasan, yang kemudian disebut sebagai pemahaman.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Damyati dan Mudjiono (2006 : 3-4) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pembelajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Nana Sudjana (2009 :3) mengemukakan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Dapat Disimpulkan Hasil Belajar Pengertian Hasil Belajar Adalah Terjadinya Perubahan Tingkah Laku Pada Diri Seseorang Dalam Berbagai Aspek setelah Menerima Pengalaman. Seorang anak yang cenderung memiliki keingin tahuan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan anak biasa. dan rasa ingin tahu memunculkan ide yang membuat anak menemukan bakat menjadi lebih cerdas dan bahkan dapat masuk digolongkan anak jenius. Maka dari itu sangat penting meningkatkan rasa ingin tahu anak.

b. Hasil Belajar dipengaruhi oleh Tiga Ranah

Menurut Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-23)

Berpendapat bahwa:

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin

dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator keberhasilan dari hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektik dan psikomotorik.

Permendikbud No. 53 Tahun 2013 Mengemukakan bahwa :

1) Aspek Kognitif.

Penilaian pengetahuan (KI-3) dilakukan dengan cara mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup pengetahuan factual, konseptual dan prosedural dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Penilaian dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mendeteksi kesulitan belajar (assessment as learning), penilaian sebagai proses pembelajaran (assessment as learning), dan penilaian sebagai alat untuk mengukur pencapaian dalam proses pembelajaran (assessment as learning).

2) Aspek Afektif

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler, yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dari penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda.

3) Aspek Psikomotor

Penilaian keterampilan dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kompetensi dasar aspek keterampilan untuk menentukan teknik penilaian yang sesuai. Tidak semua kompetensi dasar dapat diukur dengan penilaian kinerja, penilaian proyek, atau portofolio. Penentuan teknik penilaian didasarkan pada karakteristik kompetensi keterampilan yang hendak diukur. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui

penguasaan pengetahuan peserta didik dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (dunia nyata).

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Slameto (2010 : 54), factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua faktor, yaitu

1) Faktor dari dalam (internal)

a) Faktor jasmaniah

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal dan tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan samou sesudah lahir, kondisi fisik normal ini terutama hasil meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta tidur yang cukup

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang, kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama intelegensi, intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga bakat, bakat ini melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

2) Faktor dari luar (eksternal)

a) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang, suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

b) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling

mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, rekasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakan secara konsekuen dan konsisten.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan mayarakat yang dapat menujnag keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah : lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajaran remaja dan lain-lain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat meningkatkan belajar siswa dimana faktor tersebut datang dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (ekternal).Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya.

5. Materi

Adapun materi yang akan dibahas pada peneltian tindakan kelas ini adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Letak Rumah Kelas 1 semester 2.

a. Pengertian pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang study, dengan demikian ips memiliki garapan yang cukup luas.Bidang garapannya meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di

masyarakat. Tekanan yang dipelajari ips berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan. Dari gejala dan masalah sosial tadi, ditelaah, dianalisis faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahnya. Memperhatikan kerangka kerja ips, seperti yang dikemukakan diatas dapat ditarik pengertian ips sebagai berikut:

IPS adalah bidang study yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala alam dan masalah sosial dimasyarakat dengan mrinjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu pepaduan.

Nasution dalam Sumaatmadja (2002; 23) mengemukakan bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam, fisik mupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti; geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, ilmu politik dan psikologi sosial”.

Implikasi dari pengertian di atas menunjukkan luasnya ruang lingkup ilmu sosial, karena menyangkut pada tingkah laku sosial, kehidupan bermasyarakat serta kelembagaan dalam masyarakat.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 bahwa :

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran ips membuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi”.

b. Tujuan IPS untuk sekolah dasar (sd/mi)

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksana proses belajar mengajar (kbm) bidang studi tersebut secara keseluruhan. Tujuan disebut tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari tujuan instruksional dan tujuan pendidikan nasional.

Tujuan kurikuler yang dimaksud adalah tujuan pendidikan ips, secara keseluruhan tujuan pendidikan di sd adalah sebagai berikut:

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat,
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat,
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagi hidup serta bidang keahlian,
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut,
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan ilmu ips sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Adapun tujuan ilmu pengetahuan di SD berdasarkan kurikulum 2006 agar siswa sebagai peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam memecahkan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

c. Ruang lingkup pembelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran ips di sekolah dasar meliputi aspek-aspek berikut; a) manusia, tempat dan lingkungan, b) waktu , bekerjasama dan perubahan , c) sistem sosial dan budaya, d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Komponen-komponen pembelajaran ips di sekolah dasar, yaitu:

a. Komponen tujuan

Tujuan adalah merupakan rumuan atau pernyataan yang memberikan gambaran keinginan atau harapan yang terukur dan operasional yang harus dicapai setelah pembelajaran selesai. Dengan demikian untuk memberikan gambaran adanya keterhubungan antara tujuan dengan komponen yang lainnya,

maka rumusan tujuan akan memberikan inspirasi bagi penetapan komponen-komponen lainnya.

b. Komponen materi

Materi adalah bahan yang akan menjadi bahan pelajaran bagi siswa. Bahan tersebut apakah dalam bentuk konsep, prinsip, fakta, hukum dalil dan lain sebagainya yang akan dipelajari oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen metode, media, sumber pembelajaran, (proses) metode, media, sumber pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memproses bahan ajar agar berinteraksi dengan siswa sehingga dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Metode, media, dan sumber pembelajaran sangat beragam dan banyak jenisnya, setiap metode, media, maupun sumber pembelajaran masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda antara satu jenis dengan jenis yang lainnya. Oleh karena itu, pemilihan dan penetapan metode, maupun sumber pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan jenis dan bentuk serta karakteristik tujuan dan sifat bahan pelajaran yang akan dipelajari siswa.

c. Komponen evaluasi

Evaluasi berfungsi untuk memberikan informasi atau data hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi sebagai alat untuk memberikan informasi baru berfungsi jika jelas ada yang harus

dievaluasi. Patokan utama yang menjadi indikator terjadinya pembelajaran secara efektif dan efisien adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut yaitu perubahan perilaku pada diri siswa mengenai pengetahuannya, sikap, keterampilan, kebiasaan dan lain sebagainya. Oleh karena itu hasil evaluasi biasanya adalah informasi mengenai sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran siswa baik dalam bentuk informasi kualitatif maupun kuantitatif.

d. Materi Letak Rumah

Adapun materi yang akan dibahas pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Standar Kompetensi : 2. Mendeskripsikan lingkungan rumah

Kompetensi Dasar : 2.2 Mendeskripsikan letak rumah

Dalam penelitian materi yang akan dipelajari adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Letak Rumah, dan model yang akan digunakan adalah model pembelajaran Inkuiri. Pembelajaran dilaksanakan adalah menentukan letak rumah dengan menggunakan media sketsa, dan menentukan arah mata angin.

B. ANALISIS DAN PENGEMBANGAN MATERI PELAJARAN YANG DITELITI

1. Kedalaman dan keluasan materi

Kedalaman materi menyangkut rincian yang terkadang didalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan keluasan cakupan materi-materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu pembelajaran

a. Pembelajaran letak rumah

Rumah adalah tempat tinggal setiap orang, Rumah memiliki bentuk dan ukuran yang bermacam-macam. Didalam rumah juga terdapat ruangan yang bermacam-macam, ada ruangan yang besar dan luas adapula rumah yang sederhana. Setiap rumah menghadap ke arah yang berbeda-beda, ada yang menghadap ke barat, utara, selatan dan timur.

a) Mendeskripsikan bagian-bagian rumah

Gambar 2.1 Ruang Tamu



Gambar 2.2 Ruang Makan



Gambar 2.3 Ruang keluarga



Gambar 2.4 kamar tidur

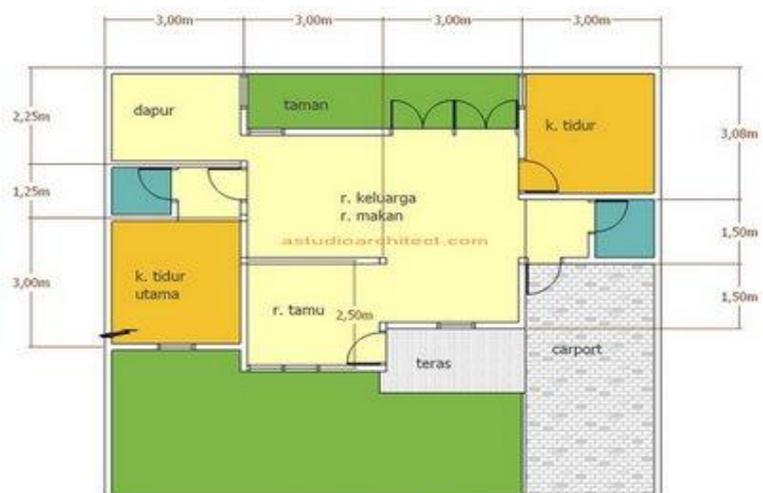


Gambar 2.5 Dapur



b) Mendeskripsikan bagian-bagian dalam rumah

Gambar 2.6 Denah Rumah



Ruang rumahku

Rumahku luas sekali ada banyak ruangan didalamnya ada teras didepannya adajuga taman yang indah, ada bagasi mobil, ada ruang tamu, ada kamar tidur, ada ruang keluarga, ada dapur juga untuk masak, rumah ku sangat rapih dan bersih sehingga aku nyaman tinggal di rumahku.

c) tugas Siswa

untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran siswa diberikan tugas untuk membuat denah rumah sendiri sesuai dengan letak rumah siswa, bisa dengan memberikan warna yang menarik di dalam gambar tersebut ataupun hiasan-hiasan yang siswa kehendaki.

2. Karakteristik Materi

Bidang kajian pada penelitian ini mengidentifikasi kegiatan jual beli. Berdasarkan kegiatannya Jual Beli dapat dilakukan di Pasar nyata, pasar Tidak nyata yang terdapat pada Program semester 2.

a. Standar Kompetensi (SK)

Standar Kompetensi (SK) merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, Pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat atau semester. Standar kompetensi terdiri atas sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan buku yang harus dicapai dan berlaku secara Rasional (Rusman, 2009).

Dalam internet (<https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/09/pengertian-standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator/>Diunduh Pada 09 Mei 2016 jam 14.00 Wib)

b. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (KD) merupakan sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusun indicator kompetensi (Mulyasa, 2007). Dalam Internet

(<https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/09/pengertian-standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator>Diunduh Pada 09 Mei 2016 jam 14.00 Wib)

c. Abstrak Konkret Materi

Sifat materi berupa prosedur yaitu langkah-langkah mengerjakan sesuatu dengan prosedur aturan tertentu mengenai materi yang berkaitan dengan bagaimana melakukan sesuatu.

Berdasarkan pemaparan diatas maka materi kegiatan jual beli termasuk kedalam kegiatan fakta. Berupa fakta merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek dan percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan

mengeluarkan pendapatnya sehingga rasa ingin tahu siswa muncul dan mengerti tentang materi yang diajarkan.

3 Bahan Dan Media

b. Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan media dapat membantu kita dalam melaksanakan pembelajaran yang diharapkan. Media juga bisa menjadi titik fokus siswa dan menarik perhatian siswa, oleh karena itu media pembelajaran sangat berguna dan penting dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Anderson (1987) dalam internet (<http://eprints.uny.ac.id/9432/12/12%20BAB%20II-08503247004.pdf>) diunduh

pada tanggal 9 mei 2016 pukul 19.30) mengemukakan Bahwa:

“Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran”.

Purnamawati dan Eldarni (2001:4) dalam Internet (<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf>) di unduh pada tanggal 9 mei 2016

pukul 20.00) Mengemukakan Bahwa: “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.

Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan Pembelajaran yang akan dicapai.

b. Jenis-jenis Media

Menurut Rudi Brets dalam Internet ([http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdladesiskawi-22657-](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdladesiskawi-22657-7%289%29babii.pdf)

[7%289%29babii.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdladesiskawi-22657-7%289%29babii.pdf) Diunduh pada 09 Mei 2016 jam 17.50

Wib). dalam membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

i. Media audio

Media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non-verbal audio adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain. Media Visual Media Visual yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media Visual non-verbal-Grafis adalah media visual yang memuat pesan non-Verbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan

peta. Ketiga, media visual non-Verbal tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, mock up, specimen, dan diorama.

ii. Media audio visual

Media audio visual yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non-Verbal yang terdengar layaknya media visual juga pesan verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain.

c. Manfaat media

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2), dalam internet (<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf> yang diunduh pada tanggal 9 mei 2016 pukul 19.15) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan.

d. Media yang Digunakan

Pada penelitian ini menggunakan media visual tentang arah mata angin dan sketsa rumah seseorang tersebut.

Berdasarkan perubahan perilaku hasil belajar siswa, maka bahan dan media yang sesuai dengan materi letak rumah untuk mendorong siswa aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa mencari tau sendiri dan menemukan kegiatan apa saja yang ada di Materi letak rumah. Letak Rumah, sesuai dengan media yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa mampu mencari tahu apa kegiatan yang ada di Materi letak rumah.

4. Strategi Pembelajaran

Pada Penelitian ini. Peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja, tetapi untuk menunjang terselenggaranya penelitian yang sempurna maka penelitian juga menggunakan strategi pembelajaran.

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dhubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan

guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Wina Sanjaya (2009 : 27) Mengatakan Bahwa “Strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran”.

Strategi pembelajaran dalam pembelajaran sangat berperan penting karena untuk melakukan suatu pembelajaran kita mempunyai strategi agar tercapainya suatu pembelajaran.

b. Strategi Pembelajaran IPS Kegiatan Letak Rumah

- 1) Strategi Pembelajaran langsung, dimana guru merupakan pemeran utama dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga guru harus aktif memberikan materi secara langsung.
- 2) Strategi pembelajaran tidak langsung yang lebih dipusatkan kepada siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Strategi pembelajaran interaktif yaitu strategi pembelajaran yang menekankan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan

guru melalui kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah.

- 4) Bahan ajar yang digunakan tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian bahan ajar dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD.

Materi Pembelajaran IPS Materi Letak Rumahakan menggunakan berbagai media yang berkaitan dengan Kegiatan Letak Rumah yang memacu Rasa Ingin Tahu Siswa tumbuh.

5. Sistem Evaluasi

Berdasarkan penggunaan system Evaluasi Pada penelitian tindakan Kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

a. Pengertian Evaluasi

Setiap orang yang melakukan suatu kegiatan akan selalu ingin tahu hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Sering pula orang yang melakukan kegiatan tersebut berkeinginan untuk mengetahui baik atau buruk kegiatan yang dilakukannya. Guru

merupakan salah satu orang yang terlibat di dalam kegiatan pembelajaran, dan sudah tentu mereka ingin mengetahui hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk menyediakan informasi tentang baik atau buruk proses dan hasil pembelajaran, maka seorang guru harus menyelenggarakan evaluasi.

Undang-Undang No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 21 dijelaskan bahwa: “evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggung jawaban penyelenggaraan pendidikan”.

b. Tujuan Evaluasi

Depdiknas (2003 : 6) mengemukakan Bahwa:

“Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk (a) melihat produktivitas dan efektivitas kegiatan belajar-mengajar, (b) memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan guru, (c) memperbaiki, menyempurnakan dan mengembangkan program belajar-mengajar, (d) mengetahui kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi oleh siswa selama kegiatan belajar dan mencari jalan keluarnya, dan (e) menempatkan siswa dalam situasi belajar-mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuannya”.

c. Macam-macam bentuk test hasil belajar

1) Test Tertulis

Tes tertulis merupakan tes dalam bentuk bahan tulisan (baik soal maupun jawabannya). Dalam menjawab soal siswa tidak selalu harus merespon dalam bentuk menulis kalimat jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk mewarnai, member tanda, menggambar sketsa, menggambar grafif, diagram dan sebagainya.

2) Non tes

Non tes merupakan penialain proses pembelajaran berupa deskripsi kondisi pembelajaran yang berupa penilaian sikap, unjuk kerja, protfolio, penilaian teman sejawat.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran IPS pada Materi letak rumah diantaranya untuk memperoleh data partisipasi dan hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM 65. Untuk memperoleh data apakah dengan stategi dan model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah diterapkan.

C. Kerangka Berpikir

Pada hakekatnya setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan individu akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya, baik segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut B.F. Skinner dalam Syaiful Sagala (2003 : 41) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menurut”.

Menurut para ahli ada 3 teori belajar, yaitu yang pertama teori Behavioristik yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner, yang kedua teori Kognitif yang dicetuskan oleh Jean Piaget, dan yang terakhir adalah teori Konstruktivisme yang dicetuskan oleh Vigotsky.

Dalam pembelajaran yang baik diperlukan pemahaman konsep terhadap mata pelajaran. Pemahaman konsep adalah suatu proses cara memahami konsep berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasikan pengetahuan baru dengan skema yang sudah ada dalam pemikiran siswa.

Dalam pembelajaran IPS pemahaman konsep kurang dipahami oleh siswa sebab IPS adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan yaitu mengenal konsep-konsep berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan sistem sosial dan budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Agar pemahaman konsep pada materi pembelajaran IPS dapat diserap siswa dengan

baik maka diperlukan juga penggunaan model pembelajaran yang menunjang salah satunya adalah model pembelajaran inkuiri.

Penerapan model pembelajaran inkuiri sebagai alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan, terutama terhadap pemahaman konsep tentang materi letak rumah dalam pembelajaran IPS kelas I SDN Purwamekar 1, sebab dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya dengan menggunakan model inkuiri dapat menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.

Dengan demikian penerapan model inkuiri diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS dan memberi pengaruh yang baik bagi penulis dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat member kelebihan terhadap proses pembelajaran yang bermakna, aktif, efektif, kreatif dan inovatif.

Menurut Gagne dalam Purwanto (2007:84) mengemukakan bahwa “belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatan (performance-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi”.

Berdasarkan uraian diatas bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi letak rumah kelas I SDN Purwamekar 1.

Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan diagram berikut ini :

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

