

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Model *Inquiry Based Learning*

1. Pengertian Model *Inquiry Based Learning*

Model inkuiri merupakan proses pembelajaran yang dibangun atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa. Para siswa didorong untuk berkolaborasi memecahkan masalah, dan bukannya sekedar menerima instruksi langsung dari gurunya. Tugas guru dalam lingkungan belajar berbasis pertanyaan ini bukanlah untuk menyediakan pengetahuan, namun membantu siswa menjalani proses menemukan sendiri pengetahuan yang mereka cari. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan bukan sumber jawaban.

Inquiry Based Learning didasari atas pemikiran John Dewey, seorang pakar pendidikan Amerika, yang mengatakan bahwa pembelajaran, perkembangan, dan pertumbuhan seorang manusia akan optimal saat mereka dihadapkan dengan masalah nyata dan substantif untuk dipecahkan. Ia percaya bahwa kurikulum dan instruksi seharusnya didasarkan pada tugas dan aktivitas berbasis komunitas yang integratif dan melibatkan para pembelajar dalam tindakan-tindakan sosial pragmatis yang membawa manfaat nyata pada dunia. Inkuiri mengasumsi bahwa sekolah berperan sebaik mungkin untuk mempermudah pengembangan diri sendiri (*self - development*). Oleh karena itu, inkuiri bersifat berpusat pada siswa, menentukan supaya para siswa ikut serta secara aktif dalam pembelajarannya. Inkuiri melibatkan unsur *search-*

surprise, dan sifat ini menjadikannya bersifat sangat memotivasi siswa. Tidak ada kumpulan pengetahuan dan kecakapan yang harus dipelajari oleh semua. Proses pembelajaran dipandang sebagai hasil yang penting seperti produknya, misalnya apa yang dipelajari.

Sedangkan guru dalam model *Inquiry Based Learning* berperan sebagai fasilitator yang memberikan tantangan kepada para siswa dengan membantu mereka mengidentifikasi pertanyaan dan masalah, serta membimbing inkuiri yang dilakukan. Dengan demikian, pendekatan inkuiri memandang siswa sebagai pemikir yang aktif mencari, memeriksa, memproses data dari lingkungannya menuju beragam tujuan yang paling cocok dengan karakteristik-karakteristik mentalnya.

Menurut khoirul Anam (2015, h. 7) mengemukakan bahwa :

Secara bahasa, Inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata, dalam bahasa Inggris yang berarti; penyelidikan/meminta keterangan; terjemahan bebas untuk konsep ini adalah “siswa diminta untuk mencari dan menemukan sendiri”. Dalam konteks penggunaan inkuiri sebagai metode belajar mengajar, siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran, yang berarti bahwa siswa memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran. Dalam metode ini, setiap peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan secara aktif mengajukan pertanyaan yang baik terhadap setiap materi yang disampaikan dan pertanyaan tersebut tidak harus selalu dijawab oleh guru, karena semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Sumantri (1999, h. 164) menyatakan bahwa metode inkuiri adalah cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru.

Model inkuiri berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa, dan menempatkan siswa dalam suatu peran yang menuntut inisiatif besar dalam menemukan hal-hal penting untuk dirinya sendiri.

Menurut (Gulo 2002 dalam Trianto 2014, h. 78) berpendapat 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 percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri yaitu (a) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; (b) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran; dan (c) mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

Menurut Carin and Sund dalam Ahmadi (2005, h.108) berpendapat bahwa :

Metode inkuiri didefinisikan sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan mereka dengan rasa percaya diri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan 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 pada keterlibatan siswa secara maksimal dalam kegiatan belajar, mengembangkan sikap percaya diri pada siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

2. Karakteristik Model *Inquiry Based Learning*

Karakteristik model *Inquiry Based Learning* menurut Gulo (2002, h.95) adalah sebagai berikut: a. *driving question or problem*, b. *interdisciplinary focus*, c. *authentic Investigation*, d. *production of artifacts and exhibits*, e. *collaboration Inquiry Based Learning* mengorganisasikan pengajaran seputar penemuan dan pemecahan masalah yang penting secara sosial dan bermakna secara personal bagi peserta didik. Masalah yang diinvestigasi dipilih karena solusinya menuntut peserta didik untuk menggali banyak subjek. Investigasi autentik yang berusaha menemukan solusi riil untuk masalah riil. Peserta didik harus menganalisis dan menetapkan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat referensi, dan menarik kesimpulan.

Hasil investigasi berbentuk produk berupa pemahaman dengan mengkonstruksi hal yang dapat menjelaskan atau merepresentasikan solusi mereka. Produk itu bisa berbentuk debat bohong-bohongan, bisa berbentuk laporan, model fisik, video, atau program komputer yang nanti akan dideskripsikan, dirancang oleh peserta didik untuk mendemonstrasikan kepada orang lain apa yang telah mereka pelajari dan memberikan alternatif yang menyegarkan untuk makalah wajib atau ujian tradisional. Kolaborasi atau kerja sama memberikan motivasi untuk keterlibatan secara berkelanjutan dalam tugas-tugas kompleks dan meningkatkan kesempatan untuk berdialog bersama, dan untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosial.

Sifat-sifat atau karakteristik yang ingin dimunculkan dari para siswa dalam lingkungan *IBL* ini, menurut Neil Postman dan Charles Weingartner dalam Nuhardi, dkk, (2009:9) adalah:

- a. Percaya diri terhadap kemampuan belajarnya.
- b. Senang saat berusaha memecahkan masalah.
- c. Percaya pada penilaian sendiri dan tidak sekedar bergantung pada penilaian orang lain maupun lingkungan.
- d. Tidak takut menjadi salah.
- e. Tidak ragu dalam menjawab.
- f. Fleksibilitas pandangan.
- g. Menghargai fakta dan mampu membedakan antara fakta dan opini.
- h. Tidak merasa perlu mendapat jawaban final untuk semua pertanyaan dan lebih merasa nyaman saat tidak mengetahui jawaban dari pertanyaan sulit daripada sekedar menerima jawaban yang terlalu disederhanakan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa karakteristik model *Inquiry Based Learning* adalah dapat menemukan dan memecahkan masalah dengan rasa percaya diri.

3. Prinsip-Prinsip *Inquiry Based Learning*

Sagala (2009, h. 69) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan mengalami perubahan pendekatan cara lama menjadi cara baru, karena pendekatan tersebut mengedepankan kajian psikologi. Pendekatan ini mengacu pada kondisi dan situasi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran, pendekatan inkuiri mengedepankan kajian psikologi dan beracuan pada kondisi dan situasi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran kini telah banyak mengalami perubahan.

Dalam hal ini Sagala (2009, h. 69) mengidentifikasi beberapa prinsip dalam pendekatan dari cara lama ke cara yang baru sebagai berikut:

- a. Penerapan prinsip-prinsip belajar mengajar yang lugas dan terencana.
- b. Mengacu pada aspek-aspek perkembangan sesuai tingkat peserta didik.
- c. Dalam proses pembelajaran menghormati individu peserta didik.
- d. Memperhatikan kondisi objektif individu bertitik tolak pada perkembangan pribadi peserta didik.
- e. Menggunakan metode dan teknik mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran.
- f. Memaparkan konsep masalah dengan penuh disiplin.
- g. Menggunakan pengukuran dan evaluasi belajar yang standar untuk mengukur kemampuan belajar.
- h. Penggunaan alat-alat audio visual dengan memanfaatkan fasilitas maupun perlengkapan yang tersedia secara optimal.

Menurut Sanjaya (2010, h.199) penggunaan inkuiri harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip, yaitu diantaranya:

- a. Berorientasi pada pengembangan intelektual
Tujuan utama dari strategi inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Strategi pembelajaran ini selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar. Kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran dengan menggunakan strategi inkuiri bukan ditentukan sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran, namun sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan.
- b. Prinsip Interaksi
Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru bahkan antara siswa dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.
- c. Prinsip Bertanya
Peran guru dalam menggunakan model inkuiri adalah guru sebagai penanya. Sebab kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir.
- d. Prinsip Belajar untuk Berpikir
Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, namun belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*) yakni proses

mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

e. Prinsip Keterbukaan

Belajar adalah suatu proses mencoba kemungkinan, segala sesuatu mungkin saja terjadi. Oleh karena itu anak-anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalar. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa prinsip dalam *Inquiry Based Learning* adalah mengacu pada aspek perkembangan siswa, mengembangkan kemampuan berpikir, bertanya berinteraksi, dan mencoba segala kemungkinan yang ada dengan memanfaatkan beragam cara.

4. Langkah-Langkah Model *Inquiry Based Learning*

Langkah-langkah dengan model inkuiri menurut (Suchman dalam Arikunto 2014, h. 84-85) sebagai berikut :

- a. Mengajak siswa membayangkan seakan-akan dalam kondisi yang sebenarnya.
- b. Mengidentifikasi komponen-komponen yang berada di sekeliling kondisi tersebut.
- c. Merumuskan permasalahan dan membuat hipotesis pada kondisi tersebut.
- d. Memperoleh data dari kondisi tersebut dengan membuat pertanyaan dan jawabannya “ya” atau “tidak”.
- e. Membuat kesimpulan dari data-data yang diperoleh.

Secara umum, langkah-langkah model *inkuiri based learning* dalam

[<http://ronisaputra01.blogspot.co.id/2014/11/model-embelajaran-inkuiri->

[based-learning.html](http://ronisaputra01.blogspot.co.id/2014/11/model-embelajaran-inkuiri-based-learning.html) dikutip pada tanggal 22 Mei 2016] sebagai berikut:

- a. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah, tanpa kemauan dan kemampuan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.

b. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

c. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

d. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktifitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

e. Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

f. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Gulo (2005) menyatakan bahwa inquiry tidak hanya mengembangkan kemampuan dan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada termasuk pengembangan emosional dan keterampilan inquiry merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data dan membuat kesimpulan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan langkah-langkah dari model Inquiry Based Learning adalah :

- a. *Stimulation* : Guru mulai dengan bertanya mengajukan persoalan atau menyuruh peserta didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
- b. *Problem statement* : peserta didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan, sebanyak mungkin memilihnya yang dipandang paling menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Permasalahan yang dipilih ini selanjutnya harus dirumuskan dalam pertanyaan atau hipotesis (pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan tersebut)
- c. *Data collection* : untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis itu peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, dengan jelas membaca literatur, mengamati objeknya, mewawancarai orang sumber, mencoba (uji coba) sendiri dan sebagainya.

- d. *Data processing* : semua informasi (hasil bacaan wawancara, observasi, dan sebagainya) itu diolah diacak diklasifikasikan, ditabulasikan, bahkan kalau perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan dengan tingkat kepercayaan tertentu.
- e. *Verification* : berdasarkan hasil olahan dan tafsiran atau informasi yang ada tersebut(*available information*), pertanyaan atau hipotesis yang dirumuskan terlebih dahulu kemudian dicek, atau apakah terjawab atau, dengan kata lain terbukti atau tidak.
- f. *Generalization* : tahap selanjutnya, berdasarkan hasil verifikasi tadi siswa belajar menarik generalisasi/ kesimpulan tertentu.

5. Kelebihan dan Kelemahan *Inquiry Based Learning*

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, peran guru lebih aktif sebagai pemberi pengetahuan bagi peserta didik, guru dianggap sebagai sumber informasi, sedangkan peserta didik hanya sebagai subjek yang harus menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Akibatnya peserta didik memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak pernah dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep sehingga peserta didik cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti pelajaran, serta cepat lupa dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Masalah demikian dapat diatasi dengan cara menerapkan model *Inquiry Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan pendekatan ini peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa model *Inquiry Based Learning* mempunyai banyak

kelebihan dibandingkan dengan metode ceramah. Adapun kelebihan model dengan pendekatan *Inquiry Based Learning* menurut Sagala (2009, h.69) sebagai berikut:

a. Kelebihan Model *Inquiry Based Learning*

- 1) Dapat membentuk dan mengembangkan “*self-concept*” pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 2) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 3) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur, dan terbuka.
- 4) Mendorong peserta didik untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 5) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- 6) Situasi proses belajar menjadi merangsang.
- 7) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- 8) Memberi kebebasan peserta didik untuk belajar sendiri.
- 9) Peserta didik dapat menghindari dari cara-cara belajar tradisional.
- 10) Dapat memberikan waktu pada peserta didik secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Menurut Arikunto 2014, h. 80 berpendapat bahwa kelebihan pembelajaran inkuiri :

- 1) Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran 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 lain 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.

Berdasarkan kelebihan tersebut di atas, model *Inquiry Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk lebih

aktif dalam mengikuti pembelajaran, namun selain memiliki kelebihan, model *Inquiry Based Learning* ini juga memiliki kekurangan.

b. Kekurangan Model *Inquiry Based Learning* menurut Sagala (2009, h.69) sebagai berikut:

- 1) Diharuskan adanya kesiapan mental pada peserta didik.
- 2) Perlu adanya proses penyesuaian/adaptasi dari metode tradisional ke pendekatan ini.
- 3) Dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Menurut Arikunto 2014, h. 80 berpendapat bahwa kekurangan pembelajaran inkuiri :

- 1) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- 2) Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh 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 diimplemetasikan.

Berdasarkan kekurangan tersebut di atas, model *Inquiry Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membutuhkan kesiapan mental, proses penyesuaian, dan waktu yang panjang dalam mengimplementasikannya.

B. Tipe Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Tipe Pembelajaran *Make A Match*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menjadi bahan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah model *make a match*. Pembelajaran dengan menggunakan model ini menitik beratkan kepada kartu pasangan sebagai

media penanaman suatu konsep tertentu. Kartu pasangan yang disajikan atau diberikan menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran karena siswa akan belajar memahami suatu konsep atau fakta dengan cara mendeskripsikan dan menceritakan kartu yang diberikan berdasarkan ide/gagasannya.

Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik. (Anita Lee, 2010, h. 55). Salah satu keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2010, h. 223).

Menurut Agus Suprijono (2010, h. 94) hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Menurut Suyatno (2009, h. 72) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Menurut Wahab (2009, h. 5) model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping

kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

Jadi dari pendapat tersebut dapat kita simpulkan *Make A Match* merupakan cara belajar dengan mencari pasang yang cocok dengan kartu yang dipegang, karena dalam pembelajaran ini, siswa ada yang memegang kartu jawaban dan ada yang memegang pertanyaan-pertanyaan.

2. Prinsip Dasar dan Tujuan Metode pembelajaran *Make A Match*

Metode pembelajaran tipe *Make A Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerjasama disamping melatih kecepatan berpikir siswa. Metode pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan/soal dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-prinsip model *make and match* antara lain :

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahasa
- d. Anak belajar melalui bergerak

Tujuan dari pembelajaran dengan model *make and match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009 : 168). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Menurut Benny (2009 : 1001), sebelum guru menggunakan model *make and match* guru harus mempertimbangkan : (a) indikator yang ingin dicapai (b) kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan (c) alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Pertimbangan diatas sangat diperlukan karena model *make and match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya diatas 40 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran, *make and match*, kelas akan menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan guru dapat mengendalikannya.

Model pembelajaran *make and match* dapat dipergunakan pada alokasi. Dalam mengembangkan dan melaksanakan model *Make and Match*, menurut Suyatno (2009 : 42) guru seharusnya mengembangkan hubungan baik dengan siswa dengan cara :

- a. Perlakukan siswa sebagai manusia yang sederajat
- b. Ketahuilah apa yang disukai siswa, cara pikir mereka dan perasaan mereka
- c. Bayangkan apa yang akan mereka katakan mengenai diri sendiri dan guru
- d. Ketahuilah hambatan-hambatan siswa
- e. Berbicaralah dengan jujur dan halus
- f. Bersenang-senanglah bersama mereka

Model pembelajaran *make and match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Dari paparan di atas mengenai prinsip-prinsip dan tujuan dari model *Make A Match*, penulis simpulkan bahwa dengan menggunakan model *Make A Match* siswa akan banyak belajar dan mulai belajar dari mulai belajar berbuat, belajar melalui panca indera dan belajar bergerak. Maka aktivitas siswa di kelas lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi yang diajarkan sesuai dengan prinsip dari model *Make A Match* ini.

3. Langkah-Langkah Tipe Pembelajaran *Make A Match*

Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan) dalam Miftahul Huda (2013, h. 252) adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru menyampakan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimal waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul sendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* menurut Rusman (2011, h. 223) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal / kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. Kesimpulan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Tipe Pembelajaran *Make A Match*

Kelebihan dan kelemahan model *Make A Match* menurut Miftahul Huda (2013, h. 253-254) adalah :

Kelebihan model pembelajaran tipe *Make A Match* antara lain:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan media *Make A Match* antara lain:

- a. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kelebihan Dan Kekurangan pembelajaran *Make A Match* menurut Prawindra Dwitantra (2011) ada beberapa kelebihan dan kelemahan model *make a match*, sebagai berikut :

Kelebihan model *Make A Match* :

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.

Kelemahan model *Make A Match*:

Disamping memiliki kelebihan, belajar dengan *make a match* juga memiliki kelemahan, diantaranya :

- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- c. Guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.

Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat kita simpulkan kelemahan dan kelebihan metode *Make A Match* sebagai berikut :

Kelebihan tipe *Make A Match*:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi;
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar;
- f. Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis;
- g. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Kelemahan model *Make A Match* :

- a. Jika anda tidak merancangya dengan baik, maka banyak waktu terbuang;
- b. Pada awal-awal penerpaan model ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya;
- c. Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
- d. Jika kelas termasuk kelas gemuk (lebih dari 30 orang/kelas) apabila guru kurang bijaksana maka yang muncul adalah susunan seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. Tapi hal ini dapat diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Pada dasarnya mengendalikan kelas itu tergantung bagaimana guru memotivasinya pada langkah pembukaan.
- e. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas.

C. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Sebelum peneliti meninjau lebih jauh tentang aktivitas belajar, terlebih dahulu dijelaskan tentang Aktivitas dan Belajar. Menurut Anton M. Mulyono

(2001, h. 26), Aktivitas artinya “kegiatan / keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Menurut Poerwadarminta (2003, h. 23) “aktivitas adalah kegiatan”, jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar.

Menurut Nana Sudjana (1989, h. 105) mengatakan, “aktivitas belajar sebagai proses yang terdiri beberapa unsur yaitu tujuan belajar, siswa yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, siswa yang memahami situasi, dan pola respon siswa”.

Aktivitas belajar adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik belajar. Dalam pembelajaran peserta didik lah yang menjadi subjek, dialah pelaku kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut keaktifannya. Aktif yang dimaksud adalah peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar (Dimiyati, 1999, h.262).

[<http://irwansahaja.blogspot.co.id/2014/06/pengertian-aktivitas-belajar-dan.html> diakses pada tanggal 22 Mei 2016]

Adapun menurut Gie (dalam Florensiana, 2011,h.18), Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada banyaknya perubahan. Menurut Sardiman (dalam Saminanto, 2010, h. 97), yang dimaksud aktivitas belajar adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun

mental. Dalam kegiatan pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus saling menunjang agar diperoleh hasil yang maksimal.

Peserta didik merupakan suatu organisasi yang hidup, dalam dirinya terkandung banyak kemungkinan dan potensi yang hidup, dalam dirinya terkandung banyak potensi dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Dalam diri masing-masing peserta didik tersebut terdapat “prinsip aktif” yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif mengendalikan tingkah lakunya. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup perlu mendapat kesempatan berkembang ke arah tujuan tertentu.

Pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana peserta didik belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan aktivitas (keaktifan) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Jadi dari pendapat tersebut dapat kita simpulkan dari pengertian yang disampaikan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran pada siswa tersebut.

2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar banyak macamnya. Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D. Dierich (Dimiyati, 1999, h. 266) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar : menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik : melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional : minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut diatas, dan bersifat tumpang tindih (Walgito, 2003, h.136).

Sardiman (2011, h. 101) menyatakan bahwa jenis aktivitas yang dapat

dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain sebagai berikut:

- a. kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), seperti: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

- d. kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), seperti: menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- f. kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), seperti: melakukan percobaan, memilih alat-alat pembelajaran, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- g. kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), antara lain : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), di antaranya yaitu: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan.

Dari paparan di atas penulis dapat simpulkan bahwa siswa diharapkan mampu melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta menuntut siswa untuk melakukan kegiatan seperti membaca, mengajukan pertanyaan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, membuat laporan, menggambar, menyelenggarakan permainan, dapat mengingat dan berani mengemukakan pendapat, siswa dituntut untuk melakukan kegiatan sehingga pembelajaran aktif dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tercapai.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi pada diri seseorang, menurut Ngalim Purwanto (2004, h. 107) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor Internal
 - Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikis).
 - 1) Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan fisik pada fisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing, dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya (Ngalim Purwanto. 1992, h. 107)

2) Aspek Psikhis (Psikologis)

Menurut Sardiman A. M (2008, h. 45), sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif. Secara rinci faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan yang diarahkan kepada suatu obyek, baik didalam maupun di luar dirinya (Abu Ahmadi, 203:145). Makin sempurna perhatian yang menyertai aktivitas maka akan semakin sukseslah aktivitas belajar itu. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya agar aktivitas belajar mereka turut berhasil.

b) Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indera. Karena fungsi pengamatan sangat sentral, maka alat-alat pengamatan yaitu panca indera perlu mendapatkan perhatian yang optimal dari pendidik, sebab tidak berfungsinya panca indera akan berakibat terhadap jalannya usaha pendidikan pada anak didik. Panca indera dibutuhkan dalam melakukan aktivitas belajar. (Sardiman, 2008, h. 45)

c) Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, dalam nama obyek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi, jika proses pengamatan sudah berhenti, dan hanya tinggal kesan-kesannya saja. (Abu Ahmadi, 2003, h. 64) atau bekas yang ditinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan. Tanggapan itu akan memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa (Sardiman, 2008, h. 45)

d) Fantasi

Fantasi adalah sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Dengan kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, keadaan-keadaan yang akan datang. Dengan fantasi ini, maka belajar akan memiliki diri atau pihak lain (Abu Ahmadi, 2003, h. 78).

e) Ingatan

Ingatan adalah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan, menyimpan, dan memproduksi. Dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada manusia ini berarti ada

suatu indikasi bahwa manusia mampu untuk menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami (Abu Ahmadi 2003, h. 70).

- f) Bakat
Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu keinginan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan intelegensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan kemampuan untuk memahami sesuatu. Kemampuan itu menyangkut: *achievement, capacity, and attitude* (Sardiman, 2008, h. 46).
- g) Berfikir
Berfikir merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis, dan menarik kesimpulan (Sardiman, 2008, h. 46).
- h) Motif
Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Apabila aktivitas belajar itu didorong oleh suatu motif dari dalam diri siswa, maka keberhasilan belajar itu akan mudah diraih dalam waktu yang relatif tidak cukup lama (Sardiman, 2008, h. 46).
- b. Faktor Eksternal
Menurut Ngalim purwanto (2004, h. 102-106) faktor eksternal terdiri atas : 1) keadaan keluarga, 2) guru dan cara mengajar, 3) Alat-alat pelajaran, 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan serta kesempatan. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dibawah ini:
 - 1) Keadaan Keluarga
Siswa sebagai peserta didik di lembaga formal (sekolah) sebelumnya telah mendapatkan pendidikan di lingkungan keluarga. Di keluargalah setiap orang pertama kali mendapatkan pendidikan. Pengaruh pendidikan di lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, hubungan antar anggota keluarga, pengertian orang tua terhadap pendidikan anak dan hal-hal lainnya di dalam keluarga turut memberikan karakteristik tertentu dan mengakibatkan aktif dan pasifnya anak dalam mengikuti kegiatan tertentu.
 - 2) Guru dan cara Mengajar
Lingkungan sekolah, dimana dalam lingkungan ini siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan segala unsur yang terlibat di dalamnya, seperti bagaimana guru menyampaikan materi, metode, pergaulan dengan temannya dan lain-lain turut mempengaruhi tinggi rendahnya kadar aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
 - 3) Alat-alat Pelajaran
Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapannya yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya. Kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

4) Motivasi Sosial

Dalam proses pendidikan timbul kondisi-kondisi yang diluar tanggung jawab sekolah, tetapi berkaitan erat dengan corak kehidupan lingkungan masyarakat atau bersumber pada lingkungan alam. Oleh karena itu corak hidup suatu lingkungan masyarakat tertentu dapat mendorong seseorang untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar atau sebaliknya.

5) Lingkungan dan Kesempatan

Lingkungan, dimana siswa tinggal akan mempengaruhi perkembangan belajar siswa, misalnya jarak antara rumah dan sekolah yang terlalu jauh, sehingga memerlukan kendaraan yang cukup lama pada akhirnya dapat melelahkan siswa itu sendiri. Selain itu, kesempatan yang disebabkan oleh sibuknya pekerjaan setiap hari, pengaruh lingkungan yang buruk dan negatif serta faktor-faktor lain terjadi di luar kemampuannya. Faktor lingkungan dan kesempatan ini lebih-lebih lagi berlaku bagi cara belajar pada orang-orang dewasa.

Menurut Jessica (2009:1-2) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

a. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

b. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

Dari pemaparan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor aktivitas belajar dipengaruhi oleh faktor internal yakni aspek fisik (fisiologi) dan aspek psikis (psikologi), faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif. Faktor eksternal yakni keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial, lingkungan dan kesempatan.

4. Indikator-Indikator Aktivitas Belajar

Hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh aktivitas peserta didik tetapi aktivitas guru sangat diperlukan untuk merencanakan kegiatan peserta didik yang bervariasi, sehingga kondisi pembelajaran akan lebih dinamis dan tidak membosankan. Berikut ini jenis aktivitas belajar berdasarkan Depdiknas (2004) pada [<http://www.eurekapedidikan.com/2015/10/definisi-aktivitas-belajar.html>] diakses pada tanggal 22 Mei 2016]

Sebagai indikator aktivitas belajar peserta didik secara individual dalam proses belajar mengajar di kelas adalah sebagai berikut:

- a. Kehadiran di kelas
- b. Ketepatan waktu mengumpulkan tugas
- c. Kelengkapan buku catatan Menyimak dan memperhatikan penjelasan
- d. Menyampaikan pendapat

Sebagai indikator aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan praktikum secara kelompok di laboratorium adalah sebagai berikut:

- a. Kekompakkan kerjasama dalam kelompok
- b. Melakukan kegiatan dengan prosedur yang benar
- c. Menggunakan alat-alat praktikum dengan tepat
- d. Memperoleh data dari percobaan Membuat kesimpulan dengan benar

Menurut Erna (dalam <http://ardhana12.wordpress.com/2009/01/20/indikator-keaktifan-siswa-yang-dapat-dijadikan-penilaian-dalam-ptk-2/>) (13 Juni

2016) indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari:

- a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru
- b. Kerjasamanya dalam kelompok
- c. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli
- d. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal
- e. Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok
- f. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat
- g. Memberi gagasan yang cemerlang
- h. Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang
- i. Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain
- j. Memanfaatkan potensi anggota kelompok
- k. Saling membantu dan menyelesaikan masalah

D. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar, di dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai pengajar sekaligus pendidik yang memegang peranan dan tanggung jawab besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa dalam proses belajar.

Ketika mengikuti proses pembelajaran di sekolah, setiap siswa mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (2002, h. 155) Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Sudjana (2009, h. 22), mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa kearah yang lebih baik setelah ia belajar yang dapat diamati dan di ukur dalam perubahan intelektual dan sikap maupun keterampilan.

Menurut Nasution (2006, h. 36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002, h. 36) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Pengertian lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Howard dalam Nana Sudjana (2002:22):

Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Dari pemaparan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana materi yang diberikan yang dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.

2. Unsur-unsur Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Sudjana, 2009, h. 22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Di bawah ini akan lebih dijelaskan mengenai ketiga ranah tersebut, di antaranya:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interaktif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran dan pada penelitian ini peneliti hanya meneliti mengenai hasil belajar dalam ranah kognitif dan ranah afektif saja.

3. Karakteristik Hasil Belajar

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2002) membagi beberapa ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut:

- a. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- c. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah berupa perubahan pengetahuan, kebiasaan, sikap serta adanya perubahan mental dan perubahan jasmani yang ditunjukkan. Ranah kognitif berkenaan dengan perubahan tingkah laku dan intelektual (pengetahuan), dimana diterimanya pengetahuan oleh yang belajar sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkenaan dengan perubahan dari tingkah laku dalam sikap atau perbuatannya. Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan memanipulasi secara fisik, dimana diperolehnya keterampilan bagi individu yang belajar sehingga terjadi perubahan yang semula tidak biasa menjadi biasa.

4. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2012,

h. 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran di pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor pendorong dan penghambat hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Pendorong Hasil Belajar

Faktor pendorong kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa yang dicapai, motivasi belajar, keterampilan belajar, ketekunan, dan sosial ekonomi.

2) Faktor Penghambat Hasil Belajar

Pengaruh dari dalam siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus menggerakkan segala daya dan upaya untuk mencapainya.

5. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain:

a. Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa, karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar akan meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

b. Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan dimana tempat mereka belajar. Kalau disekolah pastikan tidak ada kebisingan yang membuat mereka terganggu. Kebisingan biasanya memang faktor utama yang mengganggu jadi pihak sekolah harus bisa mengatasinya. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal diluar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Pengajar juga harus tahu karakter siswa masing-masing. Karena ada juga yang lebih suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

c. Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Pengajar dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

d. Menggunakan Strategi Belajar

Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang

sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda. Berikan tips agar bisa menguasai pelajaran dengan baik. Tentu setiap pelajaran memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri-sendiri dan memerlukan strategi khusus untuk mempelajarinya.

e. Belajar Sesuai Gaya Belajar

Setiap siswa punya gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Pengajar harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik. Pengajar harus bisa memilih strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh. Gaya belajar yang terakomodasi dengan baik juga akan meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain di luar kegiatan belajar yang berlangsung. Siswa juga diajarkan untuk menerapkan strategi sendiri jika memang siswa tersebut memilikinya.

f. Belajar Secara Menyeluruh

Maksudnya disini adalah mempelajari secara menyeluruh adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagiannya saja. Perlu untuk menekankan hal ini kepada siswa, agar mereka belajar secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari. Jadi, sangat perlu bagi pengajar untuk bisa mengajarkan kepada siswanya untuk bisa belajar secara menyeluruh.

g. **Membiasakan Berbagi**

Tingkat pemahaman siswa pasti lah berbeda-beda satu sama lainnya. Bagi yang sudah lebih dulu memahami pelajaran yang ada, maka siswa tersebut di ajarkan untuk bias berbagi dengan yang lain. Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman-teman yang lainnya.

E. Analisis dan Pengembangan Materi Mengenal Lembaga-Lembaga Dalam Susunan Pemerintahan Desa Dan Pemerintahan Kecamatan

1. Ruang Lingkup Materi

Keluasan materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran.

Pembelajaran yang peneliti pilih adalah materi mengenai mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan.

Kedalaman materi tersebut yaitu:

a. **Pemerintahan Desa**

Desa adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan, yang dipimpin oleh kepala desa. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 tentang Desa, disebut bahwa desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat, berdasarkan asal

usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Desa adalah wilayah yang ditempati sejumlah penduduk dan merupakan organisasi pemerintahan terendah. Wilayah desa terdiri atas beberapa dusun. Dusun terdiri atas beberapa Rukun Warga (RW). RW sendiri terdiri atas beberapa Rukun Tetangga (RT). Desa dipimpin seorang kepala desa yang dipilih oleh rakyat.

1) Pemerintahan Desa

Pemerintahan adalah suatu sistem untuk menjalankan wewenang dan kekuasaan dalam mengatur kehidupan rakyat di segala bidang kehidupan mereka seperti sosial, ekonomi, dan politik. Pemerintah harus bertindak semata-mata untuk kepentingan rakyat karena tujuan dibentuknya suatu pemerintahan adalah agar rakyat dapat hidup dengan sejahtera. Lembaga pemerintahan desa merupakan lembaga yang menjalankan pemerintahan desa. Pemerintahan desa terdiri atas pemerintah desa dan bermitra dengan Badan Permusyawaratan Desa (BPD).

Pemerintah desa terdiri atas :

a) Kepala desa

Kepala desa adalah kepala pemerintah desa yang dipilih langsung oleh penduduk desa untuk masa jabatan 6 tahun melalui pemilihan kepala desa atau disingkat pilkades. Kepala desa dapat dipilih satu kali lagi untuk masa jabatan berikutnya. Kepala desa bertanggung jawab dalam bidang pembangunan dan kemasyarakatan.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 Pasal 14 s.d. 15 dengan tegas dijelaskan tugas, kewenangan, kewajiban, dan hak kepala desa. Tugas kepala desa antara lain menyelenggarakan urusan pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan. Kewenangan kepala desa antara lain memimpin penyelenggaraan pemerintahan desa berdasarkan kebijakan yang ditetapkan bersama Badan Permusyawaratan Desa (BPD).

Kepala desa mempunyai tugas dan tanggung jawab, di antaranya:

- (1) Memimpin penyelenggaraan pemerintahan desa;
- (2) Membina perekonomian desa;
- (3) Membina kehidupan masyarakat desa;
- (4) Memelihara ketenteraman dan ketertiban masyarakat desa;
- (5) Mendamaikan perselisihan yang terjadi pada masyarakat di desa;
- (6) Mewakili desanya baik di dalam dan di luar pengadilan dan dapat menunjuk kuasa hukumnya.

b) Pamong/Perangkat Desa

Perangkat desa membantu kepala desa di dalam sistem pemerintahan desa dan dapat terdiri atas unsur staf, unsur pelaksana, dan unsur wilayah.

- (1) Unsur staf, yaitu unsur pelayanan seperti sekretariat dan tata usaha.
- (2) Unsur pelaksana, yaitu unsur pelaksana teknis lapangan seperti urusan pamong tani desa dan urusan keamanan.
- (3) Unsur wilayah, yaitu unsur pembantu kepala desa di wilayah bagian desa, seperti kepala dusun, yang jumlahnya dan sebutannya sesuai kebutuhan dan kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

Perangkat desa bertugas membantu kepala desa dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya yang dibantu beberapa staf seperti kepala urusan (kaur), pelaksana teknis lapangan, dan unsur kewilayahan. Pamong desa atau perangkat terdiri atas : Sekretaris Desa (Sekdes) atau Carik, Kepala Urusan (Kaur), Kepala dusun atau kebayan.

(4) Sekretaris Desa (Sekdes/Carik)

Sekretaris desa merupakan unsur/staf yang membantu kepala desa. Sekretaris desa bertugas di bidang administrasi, memberikan pelayanan teknis administrasi kepala seluruh perangkat desa, dan pelayanan umum. Sekretaris desa diangkat oleh sekretaris daerah kabupaten/kota atas nama bupati/walikota.

(5) Kepala Urusan (Kaur)

Penetapan kepala urusan sesuai dengan kebutuhan. Misalnya ada kepala urusan pemerintahan, kepala urusan pembangunan, kepala urusan keuangan, kepala urusan kemasyarakatan, dan kepala urusan umum. Tiap-tiap kepala urusan bertugas sesuai dengan bidang masing-masing. Tugas utama kepala urusan adalah membantu sekretaris desa.

(6) Kepala dusun atau Kebayanan

Kepala dusun adalah pelaksana tugas kepala desa di wilayah dusun. Kepala dusun melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pembangunan dan kemasyarakatan di wilayah kerjanya.

c) Badan Permusyawaratan Desa (BPD)

Badan Permusyawaratan Desa berkedudukan sejajar dan menjadi mitra kerja pemerintah desa. BPD terdiri atas ketua, wakil ketua, dan sekretaris serta anggota yang dipilih atas dasar musyawarah. BPD adalah badan perwakilan yang terdiri atas pemuka-pemuka masyarakat yang ada di Desa, yang berfungsi mengayomi adat istiadat, membuat peraturan desa, menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat, serta melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan desa. Anggota BPD adalah wakil dari penduduk desa bersangkutan yang ditetapkan dengan cara musyawarah dan mufakat, dengan masa jabatan 6 tahun dan dapat dipilih kembali satu kali masa jabatan berikutnya

- (1) menetapkan peraturan desa bersama kepala desa,
- (2) menyelenggarakan pemilihan kepala desa dan perangkat desa,
- (3) melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintah desa.

2) Struktur Organisasi Pemerintahan Desa

Susunan organisasi pemerintahan di setiap desa tidak tentu sama. Hal ini karena tergantung dari kebutuhan dan keadaan desa masing-masing. Lebih lanjut bisa dirinci sebagai berikut.

- a) Kepala desa
- b) Badan Permusyawaratan Desa (BPD)
- c) Sekretaris Desa (Sekdes)
- d) Kepala urusan (Kaur) pemerintahan
- e) Kepala urusan (Kaur) pembangunan
- f) Kepala urusan (Kaur) kesejahteraan rakyat

- g) Kepala urusan (Kaur) keuangan
- h) Kepala urusan (Kaur) umum



Gambar 2.1

Struktur Organisasi Pemerintahan Desa

b. Pemerintahan Kelurahan

Di daerah perkotaan, desa disebut Kelurahan. Kelurahan merupakan wilayah yang terdiri atas beberapa kampung. Kampung terdiri atas beberapa Rukun Warga (RW). RW terdiri atas beberapa Rukun Tetangga (RT). Kelurahan dipimpin oleh seorang lurah. Lurah adalah pegawai negeri/pemerintah. Lurah tidak dipilih oleh rakyat, lurah ditunjuk oleh wali kota/bupati atas usul camat.

1) Pemerintahan Kelurahan

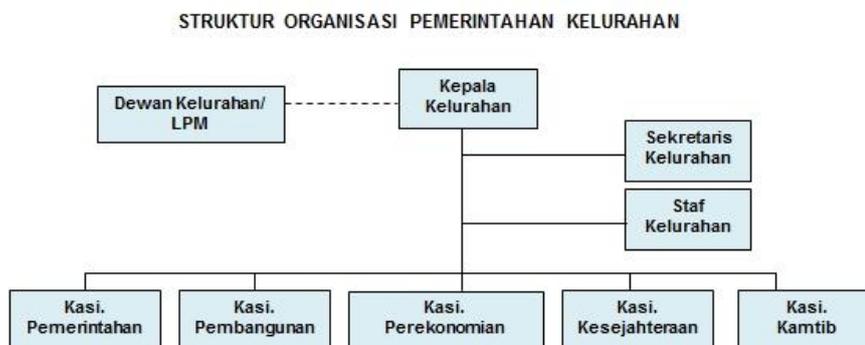
Kelurahan biasanya terdapat di daerah perkotaan. Kepala kelurahan sering disebut Lurah. Lurah adalah seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang mampu dan cakap dalam menjalankan tugas. Lurah diangkat oleh bupati/walikota atas usul kepala kecamatan dari pegawai negeri sipil yang

berprestasi. dalam melaksanakan tugasnya, lurah bertanggung jawab kepada bupati/walikota melalui camat. Lurah memiliki beberapa tugas pokok, di antaranya sebagai berikut:

- a) Menyusun dan menetapkan kebijakan pemberdayaan masyarakat.
- b) Menyelenggarakan kegiatan pelayanan masyarakat yang menjadi kewenangannya.
- c) Melaksanakan program pemberdayaan masyarakat.
- d) Memelihara terciptanya ketenteraman dan ketertiban masyarakat.
- e) Memelihara prasarana dan fasilitas pelayanan umum di masyarakat
- f) Melaksanakan kegiatan pemerintahan kelurahan

Seksi-seksi yang terdapat di tingkat kelurahan, yaitu sebagai berikut.

- a) Seksi pemerintahan.
- b) Seksi ketenteraman dan ketertiban masyarakat.
- c) Seksi pemberdayaan masyarakat.
- d) Seksi prasarana umum.
- e) Seksi pelayanan umum.



Gambar 2.2

Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan

2) Lembaga Kemasyarakatan

Di desa dapat dibentuk lembaga kemasyarakatan, yaitu lembaga yang dibentuk oleh masyarakat sesuai dengan kebutuhan dan merupakan mitra pemerintah desa dalam memberdayakan masyarakat.

Lembaga-lembaga kemasyarakatan di desa atau kelurahan, antara lain:

- a) Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu)
 - b) Karang Taruna
 - c) Koperasi
 - d) Lembaga Musyawarah Desa (LMD)
 - e) Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM) atau Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa (LKMD)
 - f) Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) atau Lembaga Pemberdayaan Perempuan (LPP)
- c. Pemerintahan Kecamatan

Kecamatan adalah wilayah administratif di Indonesia di bawah kabupaten atau kota. Kecamatan terdiri atas desa-desa atau kelurahan-kelurahan. Pemerintah kecamatan dipimpin oleh camat dengan dibantu oleh perangkat kecamatan. Dengan demikian, wilayah kecamatan lebih luas dibandingkan wilayah desa atau kelurahan.

1) Susunan Organisasi Pemerintah Kecamatan

Di dalam pemerintahan kecamatan terdapat susunan organisasi sebagai berikut:

- a) Camat, merupakan jabatan tertinggi dalam pemerintahan kecamatan. Camat diangkat dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang memenuhi syarat sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- b) Sekretaris kecamatan, diangkat dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang memenuhi syarat sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Pengangkatan, pemberhentian, dan pemindahan sekretaris kecamatan dilakukan oleh bupati melalui sekretaris daerah atas usul camat.
- c) Seksi pemerintahan.
- d) Seksi ketenteraman dan ketertiban.
- e) Seksi ekonomi dan pembangunan.
- f) Seksi kesejahteraan rakyat.
- g) Seksi pengembangan potensi dan pendapatan.
- h) Kelompok jabatan fungsional.
- i) Kepala seksi-kepala seksi yang berada di lingkungan pemerintah kecamatan, dalam pengangkatan, pemindahan, dan pemberhentian dilakukan oleh bupati melalui sekretaris daerah atas usul camat.

2) Tugas dan Fungsi Unsur-unsur Pemerintahan Kecamatan

a) Camat

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007, tugas camat meliputi :

- (1) mengoordinasikan kegiatan pemberdayaan masyarakat,
- (2) mengoordinasikan upaya penyelenggaraan ketenteraman dan ketertiban umum,
- (3) mengoordinasikan penerapan dan penegakan peraturan perundang-undangan,

- (4) mengoordinasikan pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum
- (5) mengoordinasikan penyelenggaraan kegiatan pemerintahan di tingkat kecamatan,
- (6) membina penyelenggaraan pemerintahan desa dan/atau kelurahan, dan,
- (7) melaksanakan pelayanan masyarakat yang menjadi ruang lingkup tugasnya dan/atau yang belum dapat dilaksanakan pemerintahan desa atau kelurahan.

b) Sekretariat Kecamatan (Sekcam)

Sekretariat kecamatan dipimpin oleh seorang sekretaris yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada camat. Sekretaris kecamatan mempunyai tugas membantu camat dalam melaksanakan tugas penyelenggaraan pemerintahan dan memberikan pelayanan administrasi kepada seluruh perangkat/aparatur kecamatan.

c) Seksi Pemerintahan

Seksi Pemerintahan mempunyai tugas membantu camat dalam menyiapkan bahan perumusan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan urusan pemerintahan.

d) Seksi Ketenteraman dan Ketertiban Umum

Seksi ketenteraman dan ketertiban umum mempunyai tugas membantu camat dalam menyiapkan bahan perumusan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan urusan ketenteraman dan ketertiban umum.

e) Seksi lain dalam lingkungan kecamatan

Disesuaikan dengan spesifikasi dan karakteristik wilayah kecamatan sesuai kebutuhan daerah.

f) Kelompok jabatan fungsional

Setiap pimpinan satuan organisasi wajib mengawasi bawahan masing-masing dan bila terjadi penyimpangan agar mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai dengan peraturan perundang-undangan.



Gambar 2. 3

Struktur Organisasi Pemerintahan Kecamatan

Selain dibantu oleh perangkat kecamatan, camat juga dibantu oleh Unit Pelayanan Tingkat Daerah atau UPTD dan instansi pemerintahan lainnya di wilayah kecamatan

Unit-unit Pelayanan Tingkat daerah tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Kepolisian Sektor (Polsek).
- (2) Komando Rayon Militer (Koramil).
- (3) UPT Dinas Pendidikan.
- (4) Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas)
- (5) UPT Dinas Pertanian.
- (6) Kantor Pos

- (7) Bank (BRI, BPD/Bank Jateng, BKK, dll.)
- (8) Kantor Urusan Agama (KUA)
- (9) UPT Dinas Pasar
- (10) UPT Dinas Perhubungan, dll.

Dalam membina wilayah kecamatan, ada tiga unsur yang mempunyai peranan penting. Ketiga unsur tersebut adalah Camat, Komandan Komando Rayon Militer (Danramil), dan Kepala Kepolisian Sektor (Kapolsek). Ketiga unsur tersebut disebut Musyawarah Pimpinan Kecamatan (MUSPIKA)

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi yang akan dibahas disini mengenai materi pembelajaran mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari tiga aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengetahuan yang berisi mengenai fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Sedangkan keterampilan dan sikap merupakan nilai tersembunyi yang ada pada diri siswa. Dilihat dari silabus KTSP, materi tentang mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan merupakan materi semester satu kelas IV.

Standar Kompetensi (SK) pada materi ini adalah: 1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Selain itu adapun Kompetensi Dasar yang harus dicapai sebagai berikut: 1.1 Mengetahui lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

Dalam KTSP terdapat Kompetensi Dasar (KD) yang diharapkan tercapainya indikator pembelajaran sebagai berikut: 1) menjelaskan lingkungan desa, 2) menyebutkan perangkat desa, 3) menyebutkan sumber keuangan desa, 4) Menjelaskan lingkungan kelurahan, 5) Menyebutkan perangkat kelurahan, 6) Menyebutkan sumber keuangan kelurahan, 7) menjelaskan lingkungan kecamatan dan menyebutkan perangkatnya.

3. Bahan dan Media

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang di susun secara sistematis yang di gunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Media Pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan untuk menyampaikan suatu pembelajaran atau informasi kepada peserta didik, dan dibuat semenarik mungkin agar dapat memotivasi peserta didik untuk menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan.

Pada Media Pembelajaran terdapat beberapa jenis media yang sering digunakan oleh guru, terutama media gambar. Ada beberapa contoh dari media gambar yaitu:

a. Poster

Poster adalah media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas.

b. Kartun

Kartun merupakan sebuah media untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Kartun dibuat dalam bentuk lukisan atau karikatur.

c. Komik

Komik adalah media pembelajaran berbentuk gambar selain kartun yang juga bersifat unik. Bedanya, pada komik terdapat karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan (rangkaiannya). Komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran dalam bentuk gambar, karena komik sangat akrab dengan keseharian siswa.

d. Gambar Fotografi

Gambar fotografi merupakan media pembelajaran yang sangat mudah dibuat pada era digital sekarang ini. Berbagai macam gadget yang ada di sekitar kita biasanya dilengkapi dengan fitur kamera yang memungkinkan kita membuat gambar fotografi. Gambar fotografi karena langsung berisi foto nyata objek atau situasi atau peristiwa, maka ia merupakan media pembelajaran gambar yang sangat realistis (konkret).

e. Bagan

Bagan adalah kombinasi media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok atau gagasan dengan cara yang logis dan teratur. Fungsi utama bagan sebagai media gambar adalah untuk

memperlihatkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi, dan organisasi.

f. Diagram

Diagram adalah gambar yang digunakan untuk media pembelajaran dalam bentuk gambaran sederhana yang dibuat dengan tujuan memperlihatkan bagian-bagian, atau hubungan timbal balik, biasanya dengan menggunakan garis-garis dan keterangan bagian atau hubungan yang ingin ditunjukkan.

g. Grafik

Grafik adalah media gambar untuk tujuan penyajian data berupa angka-angka. Grafik memberikan informasi inti suatu data, berupa hubungan antar bagian-bagian data. Ada bermacam-macam bentuk media gambar grafik yang dapat disajikan sebagai media pembelajaran kepada siswa, misalnya grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar. Setiap jenis grafik mempunyai kekhususan dalam hal jenis data yang ditampilkan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terutama media gambar dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena dengan adanya media siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran.

Kemudian bahan ajar yang digunakan dapat diperoleh melalui buku paket, teks bacaan, internet, gambar, dan lain sebagainya. Bahan pembelajaran tersebut dirancang melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya berisi mengenai kegiatan pembelajaran dan diberi

pendekatan sesuai dengan model pembelajaran yang berlaku sekarang dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu rancangan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa termasuk dalam model, metode, dan kegiatan pembelajaran. Strategi tersebut dirancang oleh guru bertujuan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan sesuai dengan harapan, serta menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas.

Terdapat pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran dalam Hamzah (2011, h. 1), diantaranya akan dipaparkan sebagai berikut.

Kozna (1989) menjelaskan bahwa:

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Kemudian Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa:

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Pada materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan, penulis mencoba menggunakan media visual atau gambar. *Inquiry Based Learning* tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang penulis terapkan pada materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan,

karena model tersebut dapat membimbing siswa melakukan kegiatan dengan cara penemuan, guru disini hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa pada hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan menggunakan enam tahap implementasi *Inquiry Based Learning* tipe *Make A Match*, langkah-langkah pembelajaran tersebut sebagai berikut: tahap pertama, *Stimulation* (memberi stimulus); tahap kedua, *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah); tahap ketiga, *Data Collecting* (mengumpulkan data); tahap keempat, *Data Processing* (mengelola data); tahap kelima, *Verification* (memferifikasi); tahap terakhir, *Generalization* (menyimpulkan).

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, peneliti menyusun strategi mengajar untuk dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Untuk memulai, guru pertama kali harus mengenal dengan baik kerangka konseptual bahwa struktur materi yang akan diajarkan, aturan dasar, atau kebiasaan berpikir merupakan bagian penting dari bidang ilmu. Pertanyaan adalah inti dari belajar melalui inquiry. Ketika pertanyaan merupakan bagian dari kelas tradisional, sumber, tujuan, dan tingkat kesulitan dari pertanyaan sangat berbeda-beda. Di dalam kelas tradisional, guru seringkali sebagai penanya, dan tujuan pertanyaan adalah mengukur apakah siswa telah belajar dan menyerap informasi yang diberikan atau belum. Ketika guru memiliki pertanyaan dalam kelas inquiry, pertanyaan lebih merupakan refleksi dari alam. Teknik bertanya yang tepat merupakan hal

penting di dalam kelas inquiry terutama pada tingkat-tingkat kelas bawah di mana *guided inquiry* sebagai dasarnya. Sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

5. Sistem Evaluasi

Evaluasi merupakan penilaian keseluruhan program pendidikan mulai perencanaan suatu program substansi pendidikan termasuk kurikulum dan penilaian (asesmen) serta pelaksanaannya, pengadaan dan peningkatan kemampuan guru, manajemen pendidikan, dan reformasi pendidikan secara keseluruhan. Evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas suatu lembaga dalam melaksanakan programnya. Agar dapat meningkatkan kualitas, kinerja, dan produktivitas maka kegiatan evaluasi selalu didahului dengan kegiatan pengukuran dan asesmen. (Adi, 2011, h. 18)

Seperti di kutip oleh Mardapi, D. (2004) menyatakan bahwa evaluasi merupakan proses penentuan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai. Banyak definisi evaluasi yang disampaikan oleh para ahli tetapi pada hakekatnya evaluasi selalu memuat masalah informasi dan kebijakan yaitu informasi tentang pelaksanaan dan keberhasilan suatu program yang selanjutnya digunakan untuk menentukan kebijakan berikutnya. Jika akan mengevaluasi program pembelajaran yang telah dilakukan, maka harus mengevaluasi pelaksanaan dan keberhasilan dari program pembelajaran yang telah direncanakan. Hasil evaluasi pembelajaran diharapkan dapat mendorong guru untuk mengajar lebih baik, dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik juga.

Sistem evaluasi dalam pembelajaran tentang materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain menggunakan evaluasi sumatif dalam bentuk soal *pretest* dan *post test* terhadap siswa. Pengambilan data menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *Inquiry Based Learning* tipe *Make Make A Match*.

F. Hasil Penelitian terdahulu

1. Hasil Penelitian Nurmawati tahun 2014

Nurmawati, Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Lampung dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Model Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 1 Susunan Baru, Kota Bandar Lampung”. Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Susunan Baru masih rendah, dari 35 orang siswa yang tuntas sebanyak 13 orang atau 37,14%.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil pembelajaran tematik melalui metode inkuiri pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Susunan Baru, Bandar Lampung yang berjumlah 35 orang siswa. Data diperoleh dengan tes dan pengamatan menggunakan perangkat tes dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode inkuiri mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II

yaitu, aktivitas siswa siklus I (71,42%) siklus II (82,85%), hasil belajar atau siswa tuntas siklus I (68,57%) siklus II (82,85%).

2. Hasil penelitian Tria Khoirotinnisa tahun 2014

Tria Khoirotinnisa Mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Indonesia dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran IPA Mengenai Pesawat Sederhana siswa kelas V SDN 1 Cikidang, Lembang”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman konsep siswa terhadap materi pesawat sederhana yang kurang. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah dan di bawah KKM. KKM untuk mata pelajaran IPA ini yaitu 65. Dari 29 orang siswa hanya 5 orang siswa (17,24%) yang mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 24 orang siswa (82,76%) masih berada di bawah KKM. Salah satu penyebabnya yaitu proses pembelajaran yang cenderung konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat minim dan siswa cenderung menerima apa yang disampaikan guru, tidak mendapatkan pengalaman langsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berusaha menerapkan sebuah model yang mengaktifkan siswa dan memberikan pengalaman langsung, yaitu

Penerapan model inkuiri terbimbing untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pesawat sederhana. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperoleh data pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model inkuiri terbimbing

dalam pembelajaran IPA materi pesawat sederhana pada 29 siswa kelas V SDN 1 Cikidang, Lembang.

Model penelitian ini mengadopsi dari model PTK Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data diperoleh dari lembar observasi dan tes tertulis pada setiap akhir siklus. Berdasarkan hasil data tersebut, pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan, pada siklus I persentase siswa yang tuntas adalah 58%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85%, dan pada siklus ke III menjadi 100% dengan rata-rata nilai siswa setiap siklus yaitu 59, 75, dan 89. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pesawat sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka direkomendasikan untuk perkembangan penelitian selanjutnya, agar peneliti lebih mendalami lebih lanjut mengenai penerapan model inkuiri terbimbing ini agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu model inkuiri terbimbing ini direkomendasikan pula untuk diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran lainnya agar siswa mendapatkan pengalaman langsung sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik.