

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Model *Inquiry Based Learning*

1. Pengertian Model *Inquiry Based Learning*

Kata “*Inquiry*” berasal dari bahasa Inggris yang berarti mengadakan penyelidikan, menanyakan keterangan, melakukan pemeriksaan (*Echols dan Hassan Shadily, 2003: 323*). Sedangkan menurut Gulo (2005:84) *inkuiri* berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan. Sumantri (1999:164), menyatakan bahwa metode *inquiry* adalah cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru.

Metode *inquiry* 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 Carin and Sund dalam Ahmadi (2005:108), metode *inquiry* 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.

Trowbridge & Bybee (1986) mengemukakan “*Inquiry is the process of defining and investigating problems, formulating hypotheses, designing experiments, gathering data, and drawing conclusions about problems*”.

Menurut mereka *inquiry* adalah proses mendefinisikan dan menyelidiki masalah-masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, menemukan data, dan menggambarkan kesimpulan masalah-masalah tersebut. Lebih lanjut, dikemukakan bahwa esensi dari pengajaran inkuiri adalah menata lingkungan atau suasana belajar yang berfokus pada siswa dengan memberikan bimbingan secukupnya dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip ilmiah.

Inquiry pada dasarnya adalah cara menyadari apa yang telah dialami, karena *inquiry* menuntut peserta didik untuk berpikir. Metode ini menempatkan peserta didik pada situasi yang melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual. Meskipun metode ini berpusat pada kegiatan peserta didik, namun guru tetap memegang peran penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar. Guru berkewajiban menggiring peserta didik untuk melakukan kegiatan. Kadangkala guru perlu menjelaskan, membimbing diskusi, memberikan intruksi-intruksi, melontarkan pertanyaan, memberikan komentar dan saran kepada peserta didik.

National Science Education Standards (NSES) mendefinisikan inkuiri sebagai aktivitas beraneka ragam yang meliputi observasi, membuat pertanyaan, memeriksa buku-buku atau sumber informasi lain untuk melihat apa yang telah diketahui; merencanakan investigasi; memeriksa kembali apa yang telah diketahui menurut bukti eksperimen; menggunakan alat untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menginterpretasikan data, mengajukan jawaban, penjelasan dan prediksi, serta mengkomunikasikan hasil. Inkuiri memerlukan identifikasi asumsi, berpikir kritis dan logis, dan pertimbangan keterangan atau penjelasan alternatif.

Kata “*Inquiry*” berasal dari Bahasa Inggris yang berarti mengadakan penyelidikan, menanyakan keterangan, melakukan pemeriksaan” (Echols dan Hassan Shadily, 2003: 323). Sedangkan menurut “Gulo (2005:84) inkuiri berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan”.

Alfred Novak (Haurry, 1993) mendefinikan bahwa “*inquiry* merupakan usaha manusia untuk menjelaskan secara rasional fenomena-fenomena yang memancing rasa ingin tahu”. Dengan kata lain, *inquiry* berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif pencarian pengetahuan untuk memuaskan rasa ingin tahu (Haurry, 1993).

Pendekatan IBL adalah suatu pendekatan yang digunakan dan mengacu pada suatu cara untuk mempertanyakan, mencari pengetahuan (informasi), atau mempelajari suatu gejala. Pembelajaran dengan pendekatan IBL selalu mengusahakan agar siswa selalu aktif secara mental maupun fisik. Materi yang disajikan guru bukan begitu saja diberitahukan dan diterima oleh siswa, tetapi siswa diusahakan sedemikian rupa sehingga mereka memperoleh berbagai pengalaman dalam rangka “menemukan sendiri” konsep-konsep yang direncanakan oleh guru.

Inquiry Based Learning (IBL) adalah sebuah teknik mengajar di mana guru melibatkan siswa di dalam proses belajar melalui penggunaan cara-cara bertanya, aktivitas *problem solving*, dan berpikir kritis. Hal ini akan memerlukan banyak waktu dalam persiapannya. *Inquiry Based Learning* biasanya berupa kerja kolaboratif. Kelas dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberi sebuah pertanyaan atau permasalahan yang akan mengarahkan semua

anggota kelompok bekerja bersama mengembangkan proyek berdasarkan pertanyaan tersebut untuk menemukan jawabannya. Karena *inquiry-based learning* berbasis pertanyaan, maka guru harus menyiapkan pertanyaan yang bersifat terbuka sehingga siswa dapat mengembangkan pikirannya. Siswa harus diberi kesempatan untuk mencoba menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Lebih dari itu, jika siswa juga diberi kesempatan untuk mengukur kemajuan belajarnya sendiri, maka hal ini akan membantu mereka belajar.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa inkuiri merupakan suatu proses yang ditempuh siswa untuk memecahkan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Jadi, dalam pembelajaran inkuiri ini siswa terlibat secara mental maupun fisik untuk memecahkan masalah yang diberikan guru.

2. Karakteristik Model *Inquiry Based Learning*

Model *inquiry* ini berangkat dari asumsi bahwa sejak manusia lahir ke dunia, manusia memiliki dorongan untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Rasa ingin tahu tentang keadaan alam disekelilingnya merupakan kodrat manusia sejak lahir ke dunia. Sejak kecil manusia memiliki keinginan untuk mengenal segala sesuatu melalui indra pengecap, pendengaran, penglihatan dan indra-indra lainnya. (<http://ronisaputra01.blogspot.co.id/2014/11/model-pembelajaran-inkuiri-based-learning.html>) diakses pada tanggal 23 Juli 2016 jam 2:38.

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama model pembelajaran inkuiri ini, yaitu :

- a) Strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk menari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar.
- b) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan. Dengan demikian strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.
- c) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis. (<http://ronisaputra01.blogspot.co.id/2014/11/model-pembelajaran-inkuiri-based-learning.html>) diakses pada tanggal 23 Juli 2016 jam 2:43.

Tujuan utama pembelajaran melalui model *Inquiry Based Learning* ini adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

Strategi pembelajaran inkuiri akan efektif manakala :

1. Siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan
2. Bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi
3. Proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu

4. Guru akan mengajar sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir.
5. Jumlah siswa yang belajar tidak terlalu banyak.
6. Guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

3. Prinsip-Prinsip *Inquiry Based Learning*

(<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/09/12/pembelajaran-inkuiri/>)

diakses pada tanggal 23 Juli 2016 jam 8:55.

Pembelajaran inkuiri mengacu pada prinsip-prinsip berikut ini:

- a. **Berorientasi pada Pengembangan Intelektual.** Tujuan utama dari pembelajaran inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.
- b. **Prinsip Interaksi.** Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi 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 yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran ini adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk bertanya dalam

setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Di samping itu, pada pembelajaran ini juga perlu dikembangkan sikap kritis siswa dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajarinya.

- d. **Prinsip Belajar untuk Berpikir.** Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.
- e. **Prinsip Keterbukaan.** 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.

4. Langkah-Langkah Model *Inquiry Based Learning*

(<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/09/12/pembelajaran-inkuiri/>) di akses pada tanggal 23 Juli 2016 jam 08:56.

Secara umum, langkah-langkah model *inkuiri based learning* 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 menjaring 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 ketrampilan *inquiry* merupakan suatu proses yang

bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis , mengumpulkan data, menganalisis data dan membuat kesimpulan

Di dalam sistem belajar-mengajar ini, guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuknya yang final, tetapi peserta didik yang diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Secara garis besar prosedurnya sebagai berikut:

Stimulation : Guru mulai dengan bertanya mengajukan persoalan atau menyuruh peserta didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.

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).

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 narasumber, mencoba (uji coba) sendiri dan sebagainya.

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.

Verification : berdasarkan hasil olahan dan tafsiran atau informasi yang ada tersebut (*available information*), pertanyaan atau hipotesis yang dirumuskan terlebih dahulu kemudian dicek, ataukah apakah terjawab atau, dengan kata lain terbukti atau tidak.

Generalization : tahap selanjutnya, berdasarkan hasil verifikasi tadi siswa belajar menarik generalisasi/ kesimpulan tertentu.

5. Kelebihan dan Kelemahan Model *Inquiry Based Learning (IBL)*

Adapun kelebihan model pembelajaran dengan pendekatan IBL ini menurut Roestiyah (2001: 76-77) yakni sebagai berikut:

- a) Dapat membentuk dan mengembangkan “*self-concept*” pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- c) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.
- d) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- e) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- f) Situasi proses belajar menjadi merangsang.
- g) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- h) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri
- i) Siswa dapat menghindari dari cara-cara belajar yang tradisional.

- j) Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Disamping kelebihan yang telah disebutkan diatas, pendekatan IBL juga mempunyai kekurangan antara lain:

- a) Diharuskan adanya kesiapan mental pada siswa.
- b) Perlu adanya proses penyesuaian/adaptasi dari metode tradisional ke pendekatan ini.

B. Tipe Pembelajaran *Picture and picture*

1. Pengertian Tipe Pembelajaran *Picture and Picture*

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menjadi bahan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah model *picture and picture*. Menurut Istarani model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Mohammad Ali menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau di luar kelas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan karakteristik belajar siswa. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Atau strategi pembelajaran

itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Wina Sanjaya, 2008:126).

Pembelajaran ini memiliki ciri Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Dan Kreatif, setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran. Hakikatnya metode pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang di pelajarnya.

Picture and picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani, 2010 : 89).

Menurut Ahmadi (2011) *Picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis. *Picture and picture* ini berbeda dengan media gambar dimana *Picture and picture* berupa gambar yang belum disusun secara berurutan dan yang menggunakannya adalah siswa, sedangkan media gambar berupa gambar utuh yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya

penyusunan gambar guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep materi dan melatih berfikir logis dan sistematis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjawab persoalan bagaimana belajar itu bermakna, menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan realita yang ada serta lebih melibatkan siswa aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisikl, maupun sosial.

Model pembelajaran *picture and picture* yang merupakan media gambar. Gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Prinsip Dasar Model Pembelajaran *Picture and Picture*

(<http://irwan6084.blogspot.co.id/2013/04/model-pembelajaran-picture-and-picture.html>) Di akses pada tanggal 23 juli 2016 pada jam 09:00.

Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- c. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- d. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.

- e. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- f. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Picture and picture*

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan *picture and picture* ini menurut (Agus,2009;125) terdapat enam langkah yaitu:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

- b. Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan.

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan

teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

- c. Guru menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi).

Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan *picture* atau gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.

- d. Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasang gambar-gambar yang ada.

Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau di modifikasi.

- e. Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar.

Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam PBM semakin menarik.

Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan Konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

Kesimpulan atau rangkuman dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila siswa belum mengerti hal – hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut guru memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut. Dalam pembuatan kesimpulan dan rangkuman guru memberikan arahan perbaikan dimana saja letak kesalahan penulisan drama, kemudian memberikan perbaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjawab persoalan bagaimana belajar itu bermakna, menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan realita yang ada serta lebih melibatkan siswa aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisik, maupun sosial.

Model pembelajaran *picture and picture* yang merupakan media gambar. Gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi.

- a. Harus otentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti melihat benda sebenarnya.

- b. Sederhana

Komposisi hendaknya cukup jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok yang terdapat pada gambar.

- c. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model pembelajaran *picture and picture*

Dalam setiap model pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya, kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *picture and picture* adalah:

Kelebihan model pembelajaran *picture and picture*:

- a. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- b. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- c. Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
- d. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- e. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kelemahan model pembelajaran *picture and picture*:

- a. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- c. Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
- d. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2011: 22), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sedangkan Surya (2011: 69) mengemukakan bahwa Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada prinsipnya adalah segala bentuk kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar tersebut akan nampak dalam bentuk perubahan sikap dan tingkah laku dari peserta didik itu sendiri.

2. Faktor –Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk (2007: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi : faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu adanya faktor internal yang tumbuh dari dalam diri peserta didik dan faktor internal yang datang dari luar peserta didik itu sendiri.

3. Faktor yang Menghambat Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar yang didapat oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor dari dalam diri dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik itu sendiri, terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor-faktor tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perolehan hasil belajar yang akan di dapat oleh peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik bukan hanya faktor pendorong saja melainkan ada juga faktor penghambat, faktor penghambat hasil belajar ada dua yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar diri peserta didik. Faktor dari dalam yaitu kesehatan, kecerdasan, perhatian, minat dan bakat. Sedangkan faktor dari luar diri peserta didik yaitu keluarga, sekolah, disiplin yang diterapkan di sekolah, masyarakat, lingkungan tetangga, dan aktivitas organisasi.

Menurut Muhibbinsyah (2013), faktor-faktor yang menghambat hasil belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. faktor internal (faktor dalam diri peserta didik), keadaan/kondisi jasmani peserta didik.
- b. faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan peserta didik.
- c. faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik.

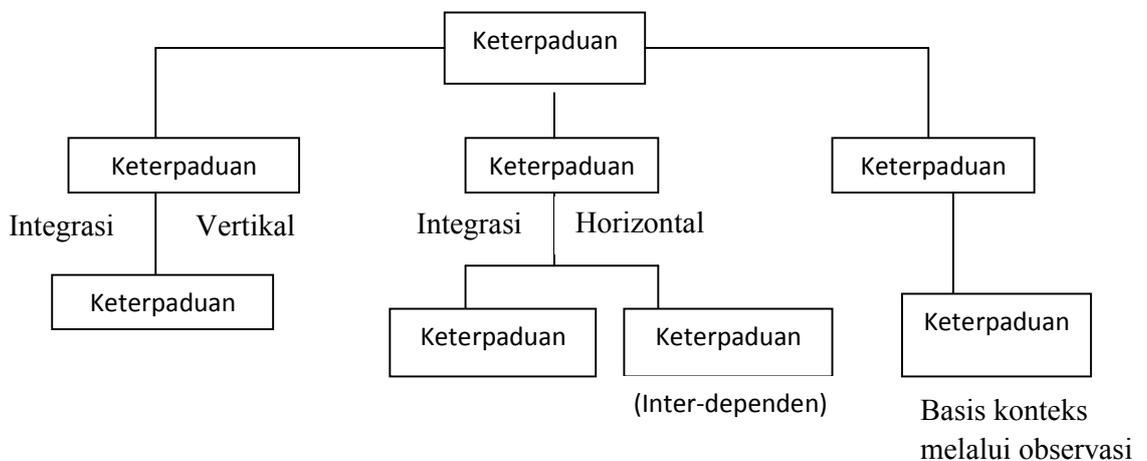
Dengan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sangat banyak faktor-faktor yang menghambat hasil belajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar.

Sebagai peserta didik harus berusaha sedapat mungkin agar semua faktor tersebut dapat dapat mendukung proses belajarnya untuk mencapai keberhasilan yang seharusnya dicapai. Faktor dari luar diri peserta didik juga sangat berpengaruh besar untuk pencapaian hasil yang maksimal. Sebisa mungkin faktor keluarga dan lingkungan mendukung peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

D. Analisis dan Pengembangan Subtema Bersyukur Atas Keberagaman

1. Ruang Lingkup Subtema Bersyukur Atas Keberagaman

Ruang Lingkup pembelajaran tematik di sekolah dasar secara umum meliputi dua aspek yaitu ruang lingkup keterpaduan dan prosesnya yang mencakup a) Keterpaduan dalam mapel (integrasi vertikal) bersifat interdisipliner, b) keterpaduan antarmapel (integrasi horizontal) yang bersifat multidisipliner dan interdisipliner c) keterpaduan luar mapel (transdisipliner) yang bersifat berbasis konteks melalui observasi. (Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013, 2014 h. 10) Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan melalui gambar berikut ini:



Tabel 2.2

Ruang Lingkup Keterpaduan dan Prosesnya

Sumber: Kemendikbud (2014, h. 10)

Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam kurikulum 2013 khususnya subtema Bersyukur Atas Keragaman : 1) mata pelajaran IPS yaitu mengenal masa pra sejarah . 2) Bahasa Indonesia yaitu membaca gagasan utama atau gagasan pokok. 3) IPA yaitu tentang sifat bunyi yang menyerap dan merambat. 4) Matematika yaitu mengenal sudut pada segi banyak. 5) PPKN yaitu mengenal keberagaman khas makanan . 6) SBDP yaitu menceritakan tari jaipong. 7) PJOK yaitu mengenal permainan engklek.

Muatan pelajaran tersebut dipadukan dalam satu subtema yaitu Bersyukur Atas Keberagaman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bersyukur adalah **bersyukur**/ber-syu-kur/ v berterima kasih; mengucapkan syukur: sedangkan Keberagaman mempunyai arti jenis-jenis. Hal ini tentu berkaitan dengan semua mata pelajaran yang telah tercakup dalam subtema Bersyukur Atas Keberagaman menggambarkan rasa bersyukur atas semua yang ada khas milik Indonesia dan sangat beragam dan dipelajari melalui rasa bersyukur. Materi pelajaran tersebut akan dipaparkan di bawah ini:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial

Macam – macam peninggalan pra sejarah di Indonesia yaitu tentang candi candi. Di antaramya yaitu Candi Borobudur, Candi Muara, dan Candi Cangkuang.

1. Candi Borobudur



Candi Borobudur merupakan candi Buddha, terletak di desa Borobudur, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Candi ini dibangun oleh Raja Samaratungga, salah satu raja kerajaan Mataram Kuno, keturunan wangsa Syailendra pada abad ke-9.

2. Candi Muaro Jambi



Candi Muaro Jambi terletak di Jambi. Bangunan candi tersebut adalah peninggalan kerajaan Sriwijaya, yang berlatar belakang kebudayaan Melayu Buddhis. Diperkirakan candi-candi di lokasi situs sejarah Candi Muaro Jambi mulai dibangun sejak abad ke-4 Masehi.

3. Candi Cangkuang



Candi Cangkuang adalah sebuah candi hindu yang terdapat di kampung pulo, wilayah cangkuang, kecamatan leles, Garut, Jawa Barat. Candi ini juga yang pertama kali ditemukan di tatar sunda dan merupakan satu-satunya candi hindu disana. Candi ini dibangun pada abad ke-8 oleh kerajaan Pajajaran.

b. Bahasa Indonesia

Bacalah teks di bawah ini!

Kerajaan Demak adalah Kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa. Kerajaan ini terletak di Jawa bagian tengah, tepatnya di kota Demak, sekarang provinsi Jawa Tengah. Kerajaan Demak didirikan oleh Raden Patah sekitar tahun 1500 Masehi. Wilayah kerajaan Demak kemudian berkembang menjadi kerajaan besar karena letaknya yang strategis, yaitu di dekat pelabuhan. Kerajaan Demak menghubungkan perdagangan di wilayah timur Nusantara (Maluku dan Meksasar) dengan wilayah barat (Malaka).

Kerajaan Demak merupakan salah satu pusat perkembangan agama Islam di Indonesia. Oleh karena itu, wilayah ini banyak dikunjungi oleh berbagai lapisan

masyarakat untuk belajar agama. Kegiatan ekonomi kerajaan Demak turut maju berkat mobilitas penduduk antarpulau.

Penyebar agama Islam sekaligus Pendukung berdirinya kerajaan Demak adalah para wali. Salah satu keseniannya adalah wayang kulit.

c. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Sifat-sifat Energi Bunyi

Energi bunyi mempunyai sifat dapat berpindah ke tempat lain dengan cara merambat melalui media tertentu. Selain itu, bunyi juga dapat dipantulkan dan dapat diserap.

2. Bunyi Dapat Merambat Melalui Zat Padat, Zat Cair, dan Gas

Getaran bunyi merambat dalam bentuk gelombang. Oleh karena itu, bunyi yang merambat disebut gelombang bunyi. Gelombang bunyi dapat merambat melalui zat padat, cair, dan gas. Perambatan berlangsung paling cepat melalui udara. Gelombang bunyi tersebut hampir sama seperti gelombang air.

a) Perambatan bunyi melalui benda padat

Bunyi juga dapat merambat melalui benda padat. Perambatan bunyi melalui benda padat biasanya dimanfaatkan untuk membuat mainan. Misalnya membuat mainan telepon-teleponan. Pada waktu bermain telepon-teleponan bunyi merambat melalui benang menuju ke telinga kita.

b) Perambatan bunyi melalui benda cair

Bunyi juga dapat merambat melalui benda cair. Ketika dua batu diadu di dalam air, bunyi yang ditimbulkan dapat kita dengar. Hal tersebut menunjukkan bahwa bunyi dapat merambat melalui zat cair. Sifat bunyi dapat merambat melalui zat cair biasanya dimanfaatkan oleh tim SAR untuk mencari dan menolong kecelakaan yang terjadi di tengah lautan.

c) Perambatan bunyi melalui gas

Udara merupakan benda gas. Oleh karena itu kita dapat mendengar suara orang berbicara dan burung berkicau karena getaran suara itu masuk ke telinga kita. Sama halnya dengan bunyi guntur. Guntur dapat kita dengar karena getaran suaranya masuk ke telinga kita setelah merambat melalui udara.

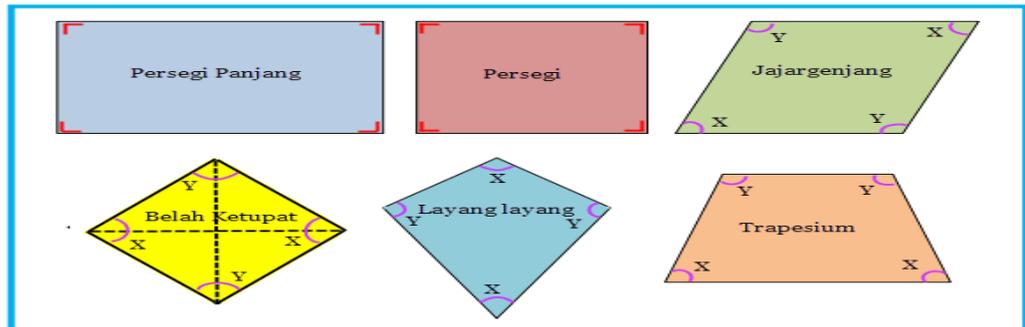
Bunyi tidak dapat merambat di ruang hampa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan sebuah bel listrik yang diletakkan di dalam wadah yang hampa udara.

d) Bunyi Dapat Diserap dan Dipantulkan

Ketika merambat ke tempat lain, bunyi dapat mengenai benda-benda di sekitarnya. Bunyi yang mengenai permukaan suatu benda dapat dipantulkan ataupun diserap. Jika bunyi mengenai dinding, akan dipantulkan. Oleh karena itu, bunyi tersebut mengalami pemantulan. Biasanya benda yang keras, rapat, dan mengkilat bersifat memantulkan bunyi.

d. Matematika

Disini ada mirip seperti dari bangunan benda pra sejarah yang mirip seperti candi



2. Karakteristik Materi

Karakteristik Sub tema Bersyukur Atas Kebersamaan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karena kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan scientific dalam pembelajaran. Pembelajaran saintifik diyakini sebagai titisan emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Menurut Permendikbud Nomor 81 A tahun 2013 Lampiran IV, proses pembelajaran saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu:

1. Mengamati
2. Menanya
3. Mengumpulkan informasi / eksperimen
4. Mengasosiasikan/mengolah informasi
5. Mengkomunikasikan

3. Bahan dan Media Ajar

Menurut Abdul Majid (2007, h.174) Bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat, dan teks yang digunakan untuk membantu guru / instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa

berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Sedangkan menurut National *Centre for competency based training* dalam prastowo Andi (2012, 16) menyatakan bahwa, “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas”.

Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku guru dan buku siswa. Selain bahan ajar ada pula media ajar sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Saprianti Amalia (2008:52) menyatakan bahwa:

Media secara umum adalah saluran komunikasi yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Dalam menyediakan media pembelajaran, guru dihadapkan pada 3 kondisi berikut: 1) memilih dari bahan media yang sesuai benar 2) modifikasi media yang tersedia atau 3) merancang media baru

Berdasarkan hasil analisis subtema Bersyukur Atas Keberagaman dengan model *Inquiry Based Learning* maka media ajar yang sesuai yaitu menggunakan gambar . Daryanto (2013:108) menyatakan bahwa, “Sekelompok kecil siswa bisa memanfaatkan gambar guna kegiatan diskusi tentang suatu pelajaran tertentu. Di dalam pelajaran pra sejarah di dunia, makanan khas, sudut persegi dan lain-lain.

1. 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 didalam kelas.

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

Gerlach dan Erly (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.

Kemudian 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.

Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman, penulis mencoba menggunakan media visual atau gambar. *Inquiry Based Learning* tipe *picture and picture* merupakan model pembelajaran yang penulis terapkan pada subtema bersyukur atas keragaman karena model tersebut dapat membimbing siswa melakukan kegiatan dengan cara penemuan, guru disini hanya berperan sebagai fasulitator yang mengarahkan siswa pada hasil pembelajaran.

A. Hasil Penelitian Terdahulu

i. 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%).

ii. 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.