Menurut Gagne dalam buku (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar burupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari: 1. Stimulus yang berasal dari lingkungan, dan 2. Proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Salah satu teori moderen tentang belajar menyatakan bahwa belajar adalah pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku (gintings, 2005: 34).

Sedangkan menurut Gestalt dalam buku (Gingtings, 2010: 25) belajar didasarkan pada pengalaman atau pengorganisasian kembali pengalaman-pengalaman masa lalu yang secara terus menerus disempurnakan. Oleh sebab itu pengalaman dapat memberikan arti dalam kehidupan seseorang. Berpegang pada prinsip ini, maka salah satu peran guru dalam pembelajaran adalah menciptakan tantangan-tantangan agar siswa memperoleh pengalaman baru dan berharga dari proses belajarnya.

Pavlov dalam buku (Gingtings, 2010: 22) bahwa proses belajar dalam teori seseorang yang merupakan respon akan berlangsung sebagai akibat dari terjadinya pengasosiasian ganjaran *(reward)* sebagai kondisi dan rangsangan sebagai stimulus yang mendahului ganjaran tersebut.

Teori kontruktifisme yang dikembangkan oleh J.Piaget dalam buku (Gintings, 2010) teori ini memandang bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkontruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara terus menerus dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan prilaku atau tingkah laku dalam kegiatan pembelajaran yang dilihat dari pengalamannya dan dapat mengkontruksi sendiri pengetahuannya dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya.

1. **Pembelajaran**

Pandangan ini berimplikasi menolak bahwa ilmu pengetahuan adalah suatu yang dapat ditransfer. Oleh sebab itu, peganut teori kontruktivisme memandang upaya mentransfer pengetahuan adalah pekerjaan yang sia-sia. Implikasi dalam praktis dari teori ini (sudjana: 58-59) yaitu bahwa dalam pembelajaran harus disediakan bahan ajar yang secara kongkrit terkait dengan kehidupan nyata dan memeberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.

Menurut Piaget dalam buku (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 14) pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut:

1. Langkah satu: menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri. Penentuan topik tersebut dibimbing dengan beberapa pertanyaan, seperti berikut:
2. Pokok bahasan manakah yang cocok untuk eksperimentasi?
3. Topik manakah yang cocok untuk pemecahan masalah dalam situasi kelompok?
4. Topik manakah yang dapat disajikan pada tingkat manipulasi secara visik sebelum secara herbal?
5. Langkah kedua: memilih atau mengebangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut. Hal ini dibimbing dengan pertanyaan seperti:
6. Apakah aktivitas itu member kesempatan untuk melaksanakan metode eksperimen?
7. Dapatkah kegiatan itu menimbulkan pertanyaan siswa?
8. Dapatkah siswa membandingkan berbagai cara bernalar dalam mengikuti kegiatan dikelas?
9. Apakah masalah tersebut merupakan merupakan masalah yang tidak dapat dipecahkan atas dasar pengisyaratan perceptual?
10. Apakah aktivitas itu dapat menghasilkan aktifitas fisik dan kognitif?
11. Dapatkan kegiatan siswa itu memperkaya konstruk yang sudah dipelajari?
12. Langkah ketiga: mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah. Bimbingan pertanyaan berupa:
13. Pertanyaan lanjut yang memancing berpikir seperti “bagaimana jika”?
14. Memperbandingkan materi apakah yang cocok untuk menimbulkan pertanyaan spontan?
15. Langkah keempat: menilai pelaksanaan setiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi. Bimbingan pertanyaan seperti:
16. Segi kegiatan apakah yang menghasilkan minat dan keterlibatan siswa yang besar?
17. Segi kegiatan manakah yang tak menarik, dan apakah alternatifnya?
18. Apakah aktivitas itu member peluang untuk mengembangkan siasat baru untuk penelitian atau meningkatkan siasat yang sudah dipelajari?

Secara singkat piaget dalam buku (Dimyati dan Mudjiono: 2010: 16) menyarankan agar dalam pembelajaran guru memilih masalah yang berciri kegiatan prediksi, eksperimentasi, dan eksplanasi.

Teori humanistik dalam buku (Gintings, 2010: 29) pembelajaran dilakukan dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan sendiri apa yang ingin dipelajari sesuai dengan ketersediaan sumber-sumber belajar.

Sedangkan menurut Rogers dalam buku (Dimyati dan Sudjono, 2010: 17) mengemukakan saran tentang langkah-langkah pembelajaran yang perlu dilakukan oleh guru. Saran pembelajaran itu meliputi hal berikut:

1. Guru memberikan kepercayaan kepada kelas agar kelas memilih belajar secara terstruktur;
2. Guru dan siswa membuat kontrak belajar;
3. Guru menggunakan metode inkuiri, atau belajar menemukan (*discovery learning)*;
4. Guru menggunakan metode simulasi;
5. Guru mengadakan latian kepekaan adar siswa mampu menghayati perasaan dan berpartisipasi dengan kelompok lain;
6. Guru bertindak sebagai fasilitator belajar;
7. Sebaiknya guru menggunakan pengajaran berprogram, agar tercipta peluang bagi siswa untuk timbulnya kreatiivitas.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas peserta didik yang menentukan sendiri apa yang ingin dipelajari dan guru menyediakan bahan ajar yang kongkrit untuk berinteraksi langsung sehingga dapat menemukan topik, memilih dan mengembangkan aktifitas sesuai topik, mengajukan pertanyaan yang menimbulkan masalah, dan memperhatikan keberhasilannya.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, gegrafi, ekonomi, politik, hokum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdispliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Dalam seminar Nasional Civic Education (1972) dalam buku (udin dan winataputra, 2007: 140)

Ada tiga istilah yang muncul dan digunakan secara bertukar-pakai, yakni “pengetahuan sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial” yang diartikan sebagai suatu studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa.

Menurut Chapin J.R (1992) dalam buku (Sapriya, 2007: 4) mengemukakan bahwa:

1. IPS sebagai pendidikan kewarganegaraan, yang didalmnya termasuk tradisi pewarisan budaya bangsa;
2. IPS sebagai pengajar ilmu-ilmu sosial, tujuan kewarganegaraan dapat dicapai dengan pengambilan keputusan yang didasarkan pada pengusaan konsep-konsep, dan masalah-masalah ilmu sosial;
3. IPS sebagai penyelidikan reflektif, tujuan warga Negara yang baik dapat dicapai melalui proses inkuiri dimana pengetahuan berasal dari apa yang perlu diketahui oleh warga Negara untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah.

Merujuk pada pandangan Banks (1977) dalam buku (Sapriya, 2007: 4), IPS disekolah penekanannya pada aspek pengembangan berpikir peserta didik sebagai dari bagian masyarakat dalam berperan serta dalam memecahkan masalah.

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yanga ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusah membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat (kosasih, 1994) dalam buku (Trianto, 2012: 173).

Sedangkan dalam perspektif pendekatan pembelajaran IPS, Somatri (2001) dalam buku (Sapriadi, 2007: 10) berpendapat bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk tingkat sekolah dapat diartikan sebagai:

1. Pendidikan IPS ynag menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi Negara dan agama;
2. Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmu sosial;
3. Pendidikan IPS yang menekankan pada reflektive inkuiri;
4. Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan dari butir 1, 2, dan 3 diatas.

Dilihat dari pengembangan pendidikan IPS yang diselenggarakan di Indonesia, serta dikaitkan dalam pasal 1 ayat 1 UU Tentang Sitem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 adalah:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”

Makna pasal tersebut mengandung nilai filosofi yang tinggi atau luhur serta memiliki kesejalanan dengan tujuan yang dikembangkan dalam pendidikan IPS. Tinggal bagaimana kita mampu menyesuaikan dan memujudkan nilai instrumental tersebut dalam kehidupan seosial budaya dan pendidikan Indonesia. Pendidikan nasional dilaksanakan berdasarkan pijakan pada latar kemasyarakatan serta berakar pada kebudayaan Indonesia yang dijiwai oleh nilai-nilai pancasila dan UUD 1945.

Dari berbagai pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan IPS mempunyai peran dapat membantu siswa menjadi anggota masyarakat yang berguna dan efektif, membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir (intelektual), dan keterampilan akademis, serta tanggap dan peka terhadap kemajuan IPTEK dan mampu memanfaatkannya.

1. **Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala progam-progam pelajaran IPS di sekolah diorganisasi secara baik.

Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut Puskur (2006) dalam buku (Trianto, 2012: 176)

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya , melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat;
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial;
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah uang berkembang dimasyarakat;
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat;
5. Mampu mengembangkan berbagai potensisehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat;
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral;
7. Fasilitator dalam satu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi;
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapi;
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Di samping itu, juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa: penerimaan, emosi, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan.

Menurut Peter H (1994) dalam buku (Sapriya, 2007: 8) tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membentukdan mengembangkan pribadi “warga Negara yang baik”.

Seorang warga Negara yang dihasilkan oleh Pendidikan IPS mempunyai sifat sebgai warga Negara yang reflektif, mampu atau trampil dan peduli. Reflektif berarti dapat berpikir kritis dan mampu membuat keputusan-keputusan untuk memecahkan masalah atas dasar bukti-bukti terbaik yang dapat diperolehnya.trampil berarti mempunyai sejumlah keterampilan untuk menolong seorang didalam mengembil keputusan dan memecahkan masalah. Sikap peduli berarti kemampuan untuk menyelidiki kehidupan sosialnya dan memperhatikan atau menelaah isu-isu yang penting, melaksanakan hak-haknya, dan tanggung jawabnya sebagai anggota dari masyarakat.

Kaltsounis (1987) dalam buku (supriya, 2007: 8) berpendapat bahwa,

Tujuan IPS bukan hanya sekadar “ilmu-ilmu sosial” yang disederhakan untuk keperluan pendidikan di sekolah, juga didalamnya merupakan komponen pengetahuan dan metode penyelidikan atau metode ilmiah dari ilmu-ilmu sosial serta termasuk komponen pendidikan nilai atau etika yang kelak diperlukan sebagai warga Negara dalam proses pengambilan keputusan masalah-masalah yang menyangkut kepentingan pribadi dan kepentingan sosial.

Sedangkan menurut Capin (1992) dalam buku (supriya, 2007: 10) tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

1. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masalalu, sekarang, dan dimasa yang akan dating;
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan “skill” untuk mencari dan mengola atau memproses informasi;
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap demokratis dalam kehidupan bermasyarakat;
4. Menyedikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan sosial.

Dari berbagai pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah upaya pencapaian tujuannya dapat ditempuh melalui pengembangan kemampuan siswa dalam praktek pembelajaran dengan tujuan mencapai tidak hanya mencapai standar akademik saja, tetapi menyangkut seluruh aspek kehidupan secara utuh dan seimbang. Ini berarti menyangkut segi-segi wawasan pengetahuan, keterampilan yang dimiliki, sikap yang dibentuk, kepercayaan akan nilai yang diyakini, rasa keindahan, kepedulian sesama manusia dan lingkungannya, estetika dll. Semua aspek tersebut dapat dikembangkan secara menyeluruh dan terpadu dalam konteks kegiatan pendidikan.

1. **Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut:

1. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik;
2. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampong, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa;
3. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global;
4. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politikdan ekonomi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

http://portal2.lpmpkalsel.org/index.php?option=com\_content&view=article&id=6:pipssd&catid=8:catipop&Itemid=7diakses pada hari selasa 06 mei 2015 pukul 17.33

Semua mata pelajaran memiliki ruang lingkupnya masing-masing di semua jenjang pendidikan. Tidak berbeda halnya dengan mata pelajaran IPS yang ada di sekolah dasar Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006, menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS sekolah dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. System sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahtera.

Untuk selanjutnya ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV SD

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| Semester 1   1. memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi | * 1. membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi)dengan menggunakan skala sederhana |
| * 1. mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/ kota dan propinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya |
| * 1. menunjukan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi dilingkungan setempat |
| * 1. menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota,provinsi |
| * 1. menghargai berbagai peninggalan sejaran di lingkungan setempat (kabupaten/ota, provinsi)dan menjaga kelestarian |
| * 1. Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya |
| Semester 2   1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi | * 1. Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya |
| * 1. Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkat-kan kesejah-teraan masyarakat |
| * 1. Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya |
| * 1. Mengenal permasa-lahan sosial di daerahnya |

Standar Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SK No 1 memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi Sedangkan KD yang digunakan adalah KD 1.3 menunjukan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi dilingkungan setempat.

**d. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Adapun karakteristik pembelajaran IPS telah dikemukakan oleh Supriatna,dkk.(2006: 6) karakteristik pendidikan IPS adalah upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negarayang baik.Warga negarayang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa.

Selain itu, A. Kosasih Djahiri menuliskan hal lain mengenai karakteristik IPS diantaranya adalah:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaah dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif.
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri agar siswa mampu mengembangkan berpikirkritis, rasional, dananalitis.
4. Program pembelajaran disusun dengan menghubungkan bahan-bahan dari berbagai ilmu sosial dan lainya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada siswa.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
9. Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri

(Sapriya, dkk., 2006: 8)

Dari pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa Karakteristik dari pendidikan IPS adalah upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Hal ini dapat dibangun apabila dalam diri setiap orang terbentuk perasaan yang menghargai terhadap segala perbedaan, baik itu perbedaan pendapat, etnik, agama, kelompok, budaya dan sebagainya. Bersikap terbuka dan senantiasa memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang atau kelompok untuk dapat mengembangkan dirinya. Oleh karena itu pendidikan IPS memilikitanggung jawab untuk dapat melatih siswa dalam membangun sikap yang demikian.

1. **Karakteristik Peserta Didik Usia SD**

Sebutan masa sekolah dasar, merupakan periode keserasian bersekolah, artinya anak sudah matang untuk bersekolah adapun kriteria keserasian bersekolah adalah sebagai berikut:

1. Anak harus dapat bekerja sama dalam kelompok dengan teman-teman sebaya, tidak boleh bergantung pada Ibu, Ayah atau anggota Keluarga lain yang dikenalnya;
2. Anak memiliki kemampuan sineik-analitik, artinya dapat mengenal bagian-bagian dari keseluruhannya, dan dapat menyatukan kembali bagian-bagiannya;
3. Secara jasmaniah anak sudah mencapai bentuk anak sekolah.

Menurut Preston (dalam Syamsu, 2011: 17) anak mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Anak merespon (menaruh perhatian) terhadap bermacam-macam aspek dari dunia sekitar. anak secara spontan menaruh perhatian terhadap kejadian-kejadian peristiwa, benda-benda yang ada disekitarnya. Mereka memiliki minat yang luas dan tersebar di sekitar lingkungannya;
2. Anak adalah seorang penyelidik, anak memiliki dorongan untuk menyelidiki dan dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui;
3. Anak ingin berbuat, ciri khas anak adalah selalu ingin berbuat sesuatu, mereka ingin aktif, belajar, dan berbuat;
4. Anak mempunyai minat yang kuat terhadap hal-hal yang kecil atau terperinci yang sering kali kurang penting atau kurang bermakna;
5. Anak kaya akan imaginasi, dorongan ini dapat dikembangkan dalam pengalaman-pengalaman seni yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat memahami orang-orang disekitarnya, misalnya pula dapat dikembangkan merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Berkaitan dengan atmosfir di sekolah, ada sejumlah karakteristik yang dapat didefinisikan pada siswa SD berdasarkan kelas-kelas yang terdapat di SD,

1. **Karakteristik pada masa kelas rendah SD (kelas, 1, 2. dan 3)**
2. Ada hubungan kuat antara jasmani dan prestasi sekolah;
3. Suka memuji sendiri;
4. Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu tidak dapat dianggapnya penting;
5. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dalam dirinya;
6. Suka meremehkan orang lain.
7. **Karakteristik pada masa kelas tinggi (kelas 4, 5, dan 6)**
8. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari;
9. Ingin tahu, ingin belajar, dan realitas;
10. Timbul minat pada pelajaran khusus;
11. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Menurut Jean Piaget dalam buku( Syamsu, 2011: 6) usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional kongkrit. Oleh karena itu guru haruh mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan tidak kalah pentingnya sajian harus di buat menarik bagi siswa.

Dalam mendidik atau membimbing anak atau remaja, agar mereka dapat mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin, maka bagi para pendidik, orangtua, atau siapa ajah yang berkepentingan dalam pendidikan anak, perlu dianjurkan untuk memehami perkembangan anak. Pemahaman itu penting, karena beberapa alas an berikut:

1. Masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat dan dan terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan;
2. Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya;
3. Pengetahuan perkembangan anak dapat membantu mereka mengembangkan diri, dan memecahkan masalah yang dihadapi;
4. Melalui pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, dapat diantisipasi tentang berbagai upaya untuk memfasilitasi perkembangan tersebut.

Karakteristik peserta didik usia SD menurut Muhibbin dalam seminar (20012: 21) sebagai berikut:

1. memiliki dorongan untuk keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya;
2. keadaan fisik yang memungkinkan atau mendorong anak memasuki dunia lain dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan;
3. memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, kreatifitas, logika, simbol dan komunikasi yang luas;
4. belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain seperti lompat jauh, mengejar, dan menghindari kejaran
5. membina sikap yang positif terhadap dirinya sendiri sebagai seorang individu yang sedang berkembang, seperti kesadaraan tentang harga diri (self esteem) dan kemampuan diri (self efflcacy)
6. mengembangkan dasar-dasar keterampilan membaca, menulis dan berhitung;
7. mengenbangkan konsep-konse yang diperlukan kehidupan sehar-hari;
8. mengembangkan kata hati, moral, dan skala nilai yang selaras dengan keyakinan dan kebudayaan yang berlaku dimasyarakat;
9. mengembangkan sikap objektif atau logis baik positif atau negetif terhadap kelompok dan lembaga kemasyarakatan;
10. belajar mencapai kemerdekaan atau kebebasan pribadi sehingga menjadi dirinya sendiri yang indipenden (mandiri) dan bertanggung jawab.

berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik usia SD merupakan perkembangan dalam tahap memasuki dunia konsep, kreatifitas, logika, simbol, komunikasi yang luas sehingga mampu mengembangkan dasar-dasar kemampuan membaca, menulis, berhitung yang diperlukan untuk memecahkan soal dalam kehidupan, dan anak SD senang membina kelompok sebaya dalam dunia bermain sehingga terbentuk sikap positif, rasa keingin tahuan, dan ingin belajar terhadap dirinya sendiri seperti kesadaran dalam menaati peraturan tradisional, timbulnya minat dan moral pada anak, namun dalam bentuk semua itu anak membutuhkan guru atau orang dewasa sebagai fasilitator dalam menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginanya.

1. **Media Gambar**
2. **Pengertian Media Gambar**

Menurut Heinich (1993) dalam buku Rudi dan Cepi, (2012, 6) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan *“a receiver”*. Contohnya seperti: filem, televise, diagram, bahan tercetak, dan instruktur. Contoh media tersebut dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Scharmm (1982) dalam buku (Rudi dan Cepi, 2012: 6) berpendapat bahwa media gambar yaitu:

1. Teknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran;
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, filem, visio, slide, dan sebagainya;
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Sadiman (1990) dalam buku hand out (Jaka, 2013: 22) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

AECT dalam buku hand out (Jaka, 2013: 22) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Sedangkan menurut Gagne dalam buku hand out (Jaka, 2013: 22) media adalah berbagai jenis komponen lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dan Nea dalam buku hand out (Jaka, 2013: 22) media merupakan bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual sertaperalatanya.

Kita sekarang berada dalam era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi yang makin meluas dan seketika, serta terjadinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat berbeda-beda.salah satu media informasi yang dapat mudah kita dapatkan atau kita temukan yaitu media gambar, dimana media gambar tersebut adalah tiruan dan membantu guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Menurut Oemar Hamalik (1986) dalam buku (Rudi dan Cepi, 2012: 182) berpendapat bahwa gambar adalah segala suatu yang dapat diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran.

Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2001: 329) gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar yang peneliti gunakan adalah foto.

Menurut Rudi dan Cepi (2012: 16) kelebihan dan kelemahan media gambar foto yaitu:

1. Kelebihan media gambar foto
2. Dibandingkan dengan grafis, media foto ini lebih kongkrit;
3. Dapat menunjukan perbandingan yang tepat dari objek sebenarnya;
4. Pembuatanya mudah dan harganya mudah.
5. Kelemahan media gambar foto
6. Biasanya ukuranya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar;
7. Perbandingan yang tepat dari satu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar dan foto sifatnya unifersal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Kelebihan dan kekurangan media gambar foto yaitu:

Kelebihan media gambar foto

1. Sifatnya kongkrit;
2. Dapat mengatasi batasan ruang, waktu, dan indra;
3. Harganya relative murah, serta mudah dibuat dan digunakan dalam pemebelajaran dikelas.

Kekurangan media gambar foto

1. Hanya menekankan persepsi indra mata, ukuranya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa;
2. Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk pembelajaran tertentu. Jjaka, 2013: 36)

Foto merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup popular dan sudah lama digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena foto cukup praktis, sederhana, mudah digunakan tidak membutuhkan alat proyeksi dan tidak membutuhkan peralatan tambahan. Media foto termasuk katagori gambar diam (still picture) arinya sajian visual dalam foto tidak bergerak. Foto dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, kelompok kecil atau kelompok besar.

 

 

 

Gambar Foto Pembelajaran 2.1

Penggunaan foto dalam pembelajaran yaitu:

1. Penggunaan foto untuk tujuan-tujuan pemebelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memeilih gambar tertentu yang akan mendukung pengpenjelasan inti atau pokok-pokok pembelajaran. Sebab tujuan pokok itu akan mengarahkan siswa kejelasan materi, keterlibatan media secara langsung dengan materi dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran semain tinggi;
2. Memadukan foto dengan bahan belajar yang lainnya. Bahkan belajar yang biasa digunakan siswa diantaranya: buku, modul, makalah, LKS, CD pembelajaran, poster dan lain-lain. bahan-bahan tersebut harus dilengkapi oleh foto yang berisi objek realistis, dengan demikian akan menambah jelas bahanbahan ajar tersebut, menghindari persepsi yang beragam, dan menarik minat belajar siswa. Misalnya buku dilengkapi dengan ilustrasi foto, CD interaktif disisipi foto, begitu juga pembelajaran langsung guru sesekali menunjukan foto yang ada kaitanya dengan materi yang akan diajarkan;
3. Pergunakanlah gambar sesuai kebutuhan tidak terlalu banyak, namun memiliki relevansi yang tiggi dengan materi yang sedang diajarkan. Jumlah gambar yang sedikit namun terpilih akan lebih baik dari pada gambar lebih banyak tetapi kurang memberikan makna. Ilustrasi foto yang berlebihan justru akan menggangu konsentrasi dan fokus perhatian siswa akan terbagi kepada gambar-gambar tersebut. Jadi yang terpenting adalah pemusatan pada gagasan utama;
4. Kurangilah penambahan kata-kata pada ilustrasi foto. Foto sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita atau gagasan baru. Misalnya pada pelajaran IPS, siswa dengan mengamati gambar-gambar sumber daya alam menjelaskan mana sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan mana yang tidak dapat diperbaharui, kegiatan ekonomi apa yang dapat dilakukan pada sumber daya alam. Dengan menggunakan foto itulah siswa akan mendapatkan kejelasan informasi ferbal. Guru seharusnya menyadari bahwa dengan mengurangi deskripsi atau kata-kata verbal kepada foto yang ditunjukan akan dirasakan manfaatnya terutama bagi para siswa pemula belajar membaca;
5. Pembelajaran mandiri melalui fotonovela. Fotonovela adalah pengemasan media foto yang digambungkan dengan novel atau cerita. Dalam hal ini foto tidak sajikan untuk menjelaskan satu materi secara terpisah-pisah seperti halnya pada foto label, namun foto merupakan bagian dari sebuah alur cerita. Porsi antara cerita dalam bentuk teks dengan sajian foto lebih banyak sajian foto, teks hanya mempertegas alur ceritanya saja. Fotonovela dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari sebuah materi secara individual atau belajar mandiri. Misalnya fotonovela tentang sumber daya alam.
6. **Fungsi Media Pembelajaran Gambar**

Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut hamalik seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2003:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sedangkan menurut Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yanag berkaiatan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran;

1. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gamabar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa;

1. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang-lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar;

1. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk menggorganisasikan informasi dalam teksdan mengingatnya kembali.

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

1. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa;
2. media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas;
3. media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan;
4. media menghasilkan keseragaman pengamatan;
5. media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis;
6. media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar;
7. media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Berdasarkan uraian diatas fungsi media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat untuk mempengaruhi emosi siswa (minat, keinginan, tekad, perbuatan, sikap) yang dapat menjadiakan ia pengalaman belajar ketika berada pada proses belajar mengajar dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Berbagai manfaat pembelajaran telah dibahas oleh beberapa ahli. Menurut Kemp dan Dayton dalam buku Azhar Arsyad (2003:21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebgai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku;
2. Pembelajaran bisa lebih menarik;
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
4. Lama waktu pemebelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat;
5. Kualiatas hasil belajar dapat di tingkatkan;
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan;
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari;
8. Peran guru dapat berubah kea rah yang lebih positif.

Sedangkan menurut Encyclopedia of Educational Research dalam Oemar Hamalik (2003: 15), merinci manfaat media pengajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme;
2. Memperbesar perhatian siswa;
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memuat pelajaran lebih mantap;
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa;
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup;
6. Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa;
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad (2003:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa yaitu:

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

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2003:25) mengemukakan manfaat praktis menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagia berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelaspenyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajrana dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
3. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka.

Kemudian Brown (1983:17) menyatakan *bahwa “educational media of all types incresaingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning”*, semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yangberbeda. Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal.

Arsyad (2002 :26)mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinyya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Latuheru (1988: 23) manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan;
2. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme;
3. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik;
4. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain;
5. Media pembelajaran dapat mengatasi masalahbatas-batas ruang dan waktu;
6. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami;
7. Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata;
8. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan;
9. Media pembelajaran dapat mengatasi hal atau peristiwa atau kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswayang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran disekolah dan media begitu berperan dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah di terima.

1. **Model Pembelajaran Inkuiri**
2. **Model Pembelajaran**

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Menurut Komaruddin (segala, 2008: 175) model dapat dipahami sebagai satu type atau desain. Model juga dapat dipahami sebagai suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi suatu yang tidak dapat langsung diamati.

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan konseptual yang melukiskan arah atau dasar filosofi pembelajaran. Model pembelajaran menurut Soekanto (Trianto, 2007: 5) adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Adapun Joyce dan Weil (2000: 13) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, dan lain-lain. selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Arends (Trianto, 2007: 5) menyatakan bahwa “the trem teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.” Apabila diterjemahkan, maka istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1. **Model Pembelajaran Inkuiri**

Model pembelajaran inkuiri berasal dari suatu keyakinan bahwa siswa memiliki kebebasan dalam belajar, model ini menuntut partisipasi aktif siswa dalam proses menemukan “menemukan” dan penyelidikan ilmiah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bruner (Mariska, 2009: 34) bahwa belajar terbaik bagi siswa adalah melalui penemuan sehingga siswa berperan sebagai pemecahan masalah yang berinteraksi dengan lingkungan, menguji hipotesis, dan mengembangkan generalisasi. Bruner merasa bahwa tujuan umum pendidikan haruslah merupakan pengembangan intelektual, dan oleh sebab itu kurikulum sains harus memupuk keterampilan memecahkan masalah melalui inkuiri dan penemuan.

Piaget (Mariska, 2009) mendefinisikan inkuiri sebagai pendidikan yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri, dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan anak-anak yang lainnya.

Begitu juga dengan pendapat suchman (mariska, 2009) menegaskan bahwa melalui model pemebalajaran inkuiri siswa diajak untuk menanyakan mengapa suatu peristiwa bias terjadi, memperoleh dan mengola data secara logis, dan agar siswa mengembangkan strategi intelektual secara umum yang dapat mereka gunakan untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan di awal. Atas dasar itulah maka suchman mengembangkan model pembelajaran inkuiri untuk membantu siswa agar dapat melakukan penyelidikan secara indipenden, namun dalam suatu cara yang teratur.

1. **Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri**

Kata inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Inkuiri merupakan proses pembelajaran berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Inkuiri berorientasi pada keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar keterarahan kegiatan secara maksimal dalam proses kegiatan belajar mengembangkan sikap percaya diri siswa.

Inkuiri yang dalam bahasa inggris Inquiry, berarti pertayaan atau penyelidikan. Inkuiri dapat diartikan sebagai pencarian kebenaran, informasi, penelitian atau pengetahuan.

Gulo (2002) dalam buku Trianto, (2007: 105) menyatakan strategi inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analistis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuanya, dengan rasa percaya diri.

Well (1992) dalam buku Trianto, (2007: 136) menunjukan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Sedangkan Gulo (2002) dalam buku Trianto, (2007: 137) menyatakan bahwa inkuiri, tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan keteampilan inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.

Dari beberapa pendapat di atas model inkuiri dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis data, serta memecahkan masalah. Jadi jelas bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) dimana guru memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan dan menyelidiki konsep yang dipelajari.

1. **Definisi Tahap-Tahap Kegaiatan Inkuiri**

(Wenning, dalam Hani: 14) dalam tulisanya yang berjudul level *Of inquiry*: *Hierarchies of pedagogical practices and inquiry processes* disebut bahwa tahapan inkuiri terdiri dari delapan tahap, yaitu *Discovery learning* (belajar penemuan), *Interactive demonstration* (demostrasi/ peragaan), *Inkuiri lessom, Guided inkuiri lab* (inkuiri leb terbimbing), *Bounded inkuiri lab, Free inkuiri lab, pure hypothetical inquiry* dan *Applied hypothetical inquiry* (inkuiri hipotesis terapan). penjelasan kedelapan tersebut ialah sebagai berikut:

1. *Discovery learning* (belajar penemuan)

Pelaksanaan *Discovery learning* didasarkan pada pendekatan "*eurekal i found it*!" dan merupakan bentuk paling dasar (fundamental) dari pembelajaran inkuiri terorientasi. fokus dari *dizcovery learning* bukan pada pencarian alokasi pengetahuan, melainkan untuk membangun pengetahuan secara induktif dari pengalaman-pengalaman. Menurut Ormrod (wenning, dalam hani: 14) *Discovery learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya melalui kegiatan eksplorasi dan manipulasi objek, mempertentangkan pertanyaan dengan suatu pendekatan atau dengan melakukan eksperimen untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan harapan bahwa jika siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pembelajaran *Discovery learning*, maka siswa akan memahami materi dalam tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan yang disampaikan oleh guru melalui ceramah (Wenning, dalam Hani, 2010: 15).

1. *Interactive demonstration* (demonstrasi/peragaan)

Sebuah interaktif demonstration secara umum berisi demonstrasi guru mengenai sebuah percobaan sains, yang kemudian berlangsung interaktif karena adanya prediksi atau *explanation* (bagaimana suatu dapat terjadi) dari siswa. Percobaan sains yang dilakukan biasanya merupakan sebuah peragaan mengenai peristiwa yang biasanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa (wenning, dalam hani, 2010: 16). Setelah melakukan peragaan, guru berperan untuk menanyakan dan meningkatkan prediksi siswa, menghadirkan respon-respon, mengumpulkan penjelasan lebih lanjut , dan membantu siswa untuk mencari kesimpulan dari fakta-fakta dasar.

1. *Inquiry lesson*

Tahap kegiatan *Inquiry lesson* merupakan tahap transisi antara interactive demonstration. Ekasperimen dilakukan dengan mempertimbangkan adanya variabel-variabel percobaan yang saling mempengaruhi proses eksperimen. Siswa pun mulai mengidentifikasi jenis-jenis variabel dan mengontrol variabel-variabel tersebut. dalam tahapan ini, bimbingan dari guru lebih banyak diberikan secara langsung menggunakan strategi pertanyaan.

1. *Gulded inquiry lab*

Tahap *Guided inkuiri lab* merupakan tahapan selanjutnya dari hierarki inkuiri dan merupakan tahap awal dari aktivitas laboratorium. aktivitas laboratorium yang dimaksud disini ialah kegiatan eksperimen yang meliputi keterampilan identifikasi variabel, mengontrol variabel, dan menghitung data.Aadapun ciri khusus dari tahap *Guided inkuiri lab* ialah adanya kegiatan pre-lab atau diskusi awal pembelajaran serta adanya *"multiple leading questioning"* (pertanyaan yang menuntun) dari guru untuk melakuakan prosedur. Kegiatan pre-lab berperan dalam mengaktifkan pengetahuan terdahulu siswa dan memberikan umpan balik kepada instruktur tentang pengetahuan terdahulu tersebut, sedangkan *"multiple leading questioning"* berperan sebagai suatu prosedur percobaan yang tidak langsung.

1. *Bounded inquiry lab*

Tahap berikutnya dari inkuiri lab adalah *bounded inquiry lab* peningkatan pada tahap ini ialah pada kemampuan dan kemandirian siswa untuk merancang dan mengadakan eksperimen tanpa banyaknya panduan dari guru tidak sebanyak pada tahap guided inkuiri lab, sedangkan kegiatan pre-lab lebih terpokos pada aspek-aspek non eksperimental seperti keselamatan lab serta penggunaan dan perlindungan peralatan lab.

1. Fre inquiry lab

Tahap terakhir dari inkuiri lab ialah *Fre inquiry lab*. sesuai dengan namanya, kegiatan ini memberikan kebebasan yang lebih banyak kepada siswa dibandingkan dengan aktivitas lab sebelumnya. Pada tahap ini siswa mengidentifikasi sebuah masalah untuk dipecahkan dan kemudian menyusun sebuah rencana eksperimen. panduan guru diganti dengan panduan dari siswa sendiri, sedangkan aktivitas pre-lab ditiadakan. Karena *Free inkuiri lab* membutuhkan kemampuan yang lebih dari siswa, maka tahap ini jarang digunakan dalam kelas reguler. Adapun penggunaan lebih banyak dilakukan diluar kelas reguler oleh mahasiswa pada semester panjang untuk melakuakan proyek.

1. Pure hypothetical inquiry

Pure *Hypothetical inquiry* pada dasarnya merupakan riset yang dilakukan secara empiris penjelasan hipotesis dari hukum-hukum dan menggunakan hipotesis tersebut untuk menjelaskan fenomena-fenomena fisika. Yang akan diperoleh dari tahap ini ialah pembuktian dari hukum-hukum sebelumnya atau pembuktian mengenai kesalahan dari hukum-hukum tersebut yang mengakibatkan munculnya teori-teori baru.

1. *Applied hypothteical inquiry* (inkuiri hipotesis terapan)

Tahap ini meneptatkan seluruh siswa untuk berperan aktif sebagai pemecah permaslahan yang ada dalam kehidupan nyata siswa harus membangun sebuah masalah untuk memformulasikan hipotesis dari fakta-fakta, kemudian mmeberikan argumen yang logis untuk mendukung hipotesis mereka.

1. **Jenis Model Pembelajaran Inkuiri**

(Moh. Amien, 1987: 136 dalam Trianto, 2007: 136) menguraikan tujuh jenis model dalam pembeljaran inkuiri, diantaranya:

1. Inkuiri terbimbing *(guide inquiry)*

Pada jenis model inkuiri ini sebagian besar perencanaan dibuat oleh guru. Guru memiliki peran penting untuk menyediakan kesempatan bimbingan atau ppetunjuk yang cukup luas kepada siswa. Dalam hal ini, siswa tidak merumuskan masalah dan petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat hasil eksperimen. Dapat dikatakan pula bahwa pembelajaran dengan jenis model inkuiri ini merupakan tahap awal sebelum siswa diberikan model pembelajaran inkuiri sesungguhnya.

1. Inkuiri yang dimodifikasi

Dalam model ini guru hanya memberikan permasalahan saja. Kemudian siswa diminta untuk memecahkanya melalui pengamatan saja. Kemudian siswa diminta untuk memecahkan melalui pengamatan, eksplorasi dan atau melalui prosedur penelitian. Pemecahan masalah dilakukan atas inisiatif dan caranya sendiri secara kelompok atau perorangan. Guru berperan sebagai pendorong, narasumber, dan bertugas memberikan bantuan yang diperlukan untuk menjamin kelancaran proses belajar siswa. kegaiatan-kegiatan belajar siswa pada model ini terutama ditekankan pada eksplorasi, merancang, dan melaksanakan eksperimen. Pada waktu siswa melakukan proses belajar untuk mencari jawaban, bantuan yang dapat diberikan guru ialah dengan teknik pertanyaan-pertanyaan, bukan berupa penjelasan. Guru hanya memberikan pertanyaan-pertanyaan pengarah yang sifatnya mengarah kepada pemecahan masalah yang perlu dilakukakn siswa.

1. Inkuiri bebas (Free inquiry)

Dalam proses pemebelajaran dengan jenis model ini, siswa melakukan penelitian sendiri sebagia seorang ilmuan. Perbedaan jenis inkuiri ini dengan jenis inkuiri lain adalah guru sama sekali tidak membantu siswa dalam merumuskan masalah serta memecahkan masalah, dengan kata lain pada model inkuiri ini siswa mandiri sepenuhnya.

1. Mengajak pada penyelidikan *(Invitation into inquiry)*

Dalam pendekatan jenis model ini, siswa dilibatkan dalam proses pemecahan masalah dengan cara yang serupa dengan cara yang biasa dilakukan oleh para ilmuan.Ssiswa diajak untuk melakukan beberapa kegiatan seperti: merancang eksperimen, merumuskan hipotesis, dan menetapkan pengawasan melalui pertanyaan yang telah direncakan dengan teliti. Perbedaan jenis inkuiri ini dengan jenis inkuiri lain adalah guru akan memecahkan suatu masalah tersebut, artinya siswa tidak dituntut untuk memecahkan masalah sendiri melainkan bersama-sama dengan guru.

1. pendekatan peran *(Inguiry role approach)*

Inkuiri jenis ini merupakan suatu kegiatan proses belajar yang melibatkan sisiwa dalam beberapa tim yang masing-masing tim terdiri atas empat anggota untuk memecahkan invitation into inquiry. Masing-masing anggota tim diberi suatu peranan yang berbeda-beda yaitu, (1) koordinator tim, (2) penasehat teknis, (3) pencatat data dan (4) evaluator proses. Anggota tim menggambarkan peranan-peranan tersebut, dan bekerjasama untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik yang akan dipelajari.

1. Teka-teki bergambar *(Pictorial riddle)*

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan model ini merupakan salah satu teknik untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, ayau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gammbar dipapan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

Dalam merancang inkuiri ini, guru harus mengiluti langkah berikut:

1. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan;
2. Melukis suatu gambar, menunjuka suatu ilustrasi atau menggunakan gambar yang menunjukan konsep, proses, atau situasi;
3. Suatu prosedur bergantian adalah menunjukan suatu yang tidak sewajarnya dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang slah dengan *riddle* tersebut;
4. Membuat pertanyaan-pertanyaan bentuk divergent yang berorientasi proses dan berkaitan dengan *riddle* yang akan membantu siswa memperoleh pengertian konsep atau prinsip yang terlibat didalamnya.
5. Kiasan *(synectics lesson)*

Pada dasarnya *synectics lesson* memusatkan keterlibatan siswa untuk membuat berbagai macam metafora (kiasan) supaya bisa membuat intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Hal ini dapat dilaksanakan karena metafora dapat membantu dalam melepaskan "ikatan struktur mental" yang melekat kuat dalam memandang suatu permasalahan sehingga dapat menunjang timbulnya ide-ide kratif. Denagan kata lain, inkuiri ini merupakan suatu pendekatan untuk stimulusi bakat-bakat kreatif siswa.

1. **Inkuiri Terbimbing**

Kegiatan inkuiri terbimbing berasal dari pendekatan konstruktivisme untuk pendidikan sains yang mencakup rentang dari SD sehingga pendidikan orang dewasa. Dari perspektif pendidikan sains, guru harus memahami dan menggabungkan tiga prinsip utama pembelajaran (Donovan dan Brasford 2005: 1-5 dan Bransfod dan Donuvan, 2005: 399-411 dalam WolfWikis):

1. Kosep awal siswa harus diatasi sebelum menyerap dan memahami informasi baru;
2. Untuk mempelajari ilmu pengetahuan, siswa harus mengerti apa artinya "do science," dengan terlibat dalam penyelidikan ilmiah yang meliputi observasi, berdiskusi, dan percobaan;
3. Melibatkan siswa dalam metagonisi "membantu mereka mengendalikan pembelajaran mereka sendiri dengan menetapkan tujuan-tujuan pembelajar dan memantau kemajuan yang mereka capai" (Donavan dan Brasford, 2005: 2 dalam wolfWikis)

pada model pembelajaran inkuiri terbimbing ini, guru memberikan petunjuk-petunjuk kepada siswa seperlunya, petunjuk tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang diberikan guru.

1. **Tahap-Tahap Kegiatan Model Inkuiri Terbimbing**

Tahap-tahap model pembelajaran inkuiri terbimbing yang akan digunakan dalam penelitian ini diadaptasikan dari tahapan pembelajaran inkuiri berdasarkan pendapat (Joyce dan Weil, 2000: 180) yang meliputi lima tahapan (sintaks). Adapun sintaks model pembelajaran inkuiri dan penerapannya pada model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah sebagai berikut:

1. Tahap penyajian masalah

Guru menunjukan sebuah permasalah (fenomena) kepada siswa baik berupa demonstrasi, atau pertanyaan-pertanyaan yang menimbulkan teka-teki. Keterlibatan siswa yang dapat diamati pada tahap ini adalah:

1. Siswa memberi respon atau tanggapan positif terhadap masalah yang dikemukakan;
2. Siswa merumuskan dan mengidentifikasi masalah dengan bimbingan guru.
3. Tahap pengumpulan dan verivikasi data

Guru membimbing siswa untuk mengiat materi yang berhubungan dengan masalah (fenomena) tersebut. Dari situ, siswa dapat menemukan informasi dan menghubungkan dengan fenomena yang terjadi, kemudian membuat hipotesis. Keterlibatan siswa yang dapat diamati pada tahap ini adalah:

1. Siswa mengumpulkan informasi sambil berdiskusi untuk menjawab permasalah dengan bimbingan guru;
2. Siswa membuat hipotesis kemudian mengemukakannya dengan bimbingan guru.
3. Melakukan eksperimen

Siswa diminta untuk merancang dan melakukan percobaan dengan bimbingan arahan guru melalui serangkaian pertanyaan dalam LKS yang telah disediakan, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan atau permasalahan yang diajukan guru diawal. Siswa kemudian menuliskan hasil penyelidikan pada LKS. Keterlibatan siswa yang dapat diamati pada tahap ini adalah:

1. Siswa merancang dan melakukan kegiatan eksperimen;
2. Siswa melakukan pengamatan dan kerjasama dalam pengumpulan data;
3. Siswa mencatat data hasil penyelidikannya pada LKS.
4. Merumuskan penjelasan

Setelah siswa menyelesaikan data hasil eksperimen yang telah guru siapkan siswa diminta untuk terlibat aktif dalam menjelaskan hasil eksperimennya. Keterlibatan siswa yang dapat diamati pada tahap ini adalah:

1. Siswa mendiskusikan hasil penyelidikan secara kelompok;
2. Siswa merumuskan dan menyusun kesimpulan hasil percobaan dibimbing bersama guru.
3. Mengadakan analisis terhadap proses inkuiri

Setelah melakuakan penyelidikan dan menuliskan pada LKS, siswa diminta membuat dan mengemukakan kesimpulan bersama-sama guru. Keterlibatan siswa yang dapat diamati pada tahap ini adalah:

1. Siswa belajar mengkomunikasikan hasil penyelidikan;
2. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelas sehingga guru dapat membimbing siswa dalam menganalisis pola-pola penemuan mereka;

Secara umum perbedaan model pembelajaran inkuiri terbimbing *(guided inquiry)*, inkuiri yang dimodifikasi *(modified inquiry)* dan inkuiri bebas *(free inquiry)* dapat dilihat pada tabel berikut: