Inkuiri merupakan suatu pendekatan yang saat ini digunakan oleh para pengembang kurikulum khususnya di sekolah-sekolah Australia dan Amerika Serikat sebagai suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar di persekolahan. Demikian juga dengan di Indonesia, pendekatan inkuiri mulai dilaksanakan disekolah dasar saat ini, mengingat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) lebih memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreatifitas, toleransi, kemandirian, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, kecakapan, dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian peserta didik mampu melanjutkan ketingkat yang lebih tinggi, dan memiliki kesiapan yang memadai untuk hidup dimasyarakat saat ini.

Penggunaan pendekatan ini didasarkan atas beberapa pemikiran para ahli pendidikan dan hasil penelitian yang menunjukan bahwa pendekatan ini memiliki keunggulan terutama untuk mengembangkan kemampuan berfikir maupun pengetahuan, sikap dan nilai pada peserta didik dibanding pendekatan klasikal atau tradisional.

Menurut Gagne dan Berliner, metode inkuiri ditandai oleh adanya keaktifan siswa dalam memperoleh keterampilan intelektual, sikap dan keterampilan motorik/psikomotor.

1. **Karakteristik Model Inkuiri**

Strategi pembelajaran inkuiri memili beberapa karakteristik yang membedakan dengan strategi pembelajaran yang lain. Menurut Sanjaya (2011:197), ada beberapa hal yang menjadi karakteristik utama dalam model pembelajaran inkuiri, yaitu:

1. Metode inkuiri menekankan kepada siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Dalam proses pembelajarannya, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran itu sendiri.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian metode pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.
3. Tujuan dari penggunaan metode inkuiri dalam pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis dan kritisatau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam metode inkuiri siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan kemampuan yang dimilikinya secara optimal.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Tujuan utama pembelajaran dengan strategi pembelajaran inkuiri ini adalah membantu siswa untuk meingkatkan keterampilan untuk aktif dalam menemukan sendiri konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri diharapkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa dapat berkembang secara maksimal untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

1. **Langkah-langkah Proses Pembelajaran Inkuiri**

Gulo (dalam Trianto, 2007: 137) menyatakan, bahwa kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

1. Mengajukan Pertanyaan atau Permasalahan

Kegiatan inkuiri dimulai ketika pertanyaan atau permasalahan diajukan. Untuk meyakinkan bahwa pertanyaan sudah jelas, pertanyaan tersebut dituliskan di papan tulis, kemudian siswa diminta untuk merumuskan hipotesis.

1. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan yang dapat diuji dengan data. Untuk memudahkan proses ini, guru menanyakan kepada siswa gagasan mengenai hipotesis yang mungkin. Dari semua gagasan yang ada, dipilih salah satu hipotesis yang relevan dengan permasalahan yang diberikan.

1. Mengumpulkan Data

Hipotesis digunakan untuk menuntun proses pengumpulan data. Data yang dihasilkan dapat berupa tabel, matriks, atau grafik.

1. Analisis Data

Siswa bertanggung jawab menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menganalisis data yang telah diperoleh. Faktor penting dalam menguji hipotesis adalah pemikiran ‘benar’ atau ‘salah’. Setelah memperoleh kesimpulan dari data percobaan, siswa dapat menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Bila ternyata hipotesis itu salah atau ditolak, siswa dapat menjelaskan sesuai dengan proses inkuiri yang dilakukannya.

1. Membuat Kesimpulan

Langkah penutup dari pembelajaran inkuiri adalah membuat kesimpulan sementara dari data yang telah diperoleh siswa.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran inkuiri menekankan pada siswa untuk mencari sendiri jawaban atas permasalahan yang diberikan dan seorang guru hanya menjadi fasilitator saja sehingga siswa cenderung lebih aktif dan dapat berkembang secara maksimal untuk hasil belajar yang diharapkan.

1. **Keunggulan dan Kelemahan Metode Inkuiri**

Model pembelajaran inkuiri memiliki keunggulan dan kelemahan. Banyak para ahli yang memberikan komentar tentang keunggulan dan kelemahan model pembelajaran inkuiri, diantaranya menurut Sanjaya (2006:206-207).

Keunggulan model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2006:206) adalah:

1. Inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang.
2. Inkuiri dapat memberikan ruang atau kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya mereka sendiri, tanpa dipaksa oleh guru.
3. Inkuiri merupakan model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan pengembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
4. Dengan inkuiri dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata

Disamping keunggulan, ada juga kelemahan-kelemahan dalam model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2006:207) adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran ini sulit dalam merencanakan pembelajaran, dikarenakan terbentur pada kemampuan guru dan kebiasaan siswa dalam belajar, terkadang siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya.
2. Akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
3. Terkadang dalam pelaksanaan memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikan waktu yang ada atau yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Jika kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, maka model pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

Jadi, kesimpulan dari penjelasan diatas adalah strategi pembelajaran inkuiri memiliki keunggulan dan kelemahan. Inkuri dapat memberikan ruang atau kesempatan pada siswa untuk belajar dengan gaya mereka sendiri tanpa dipaksa oleh guru. Inkuiri juga model yang dianggap sesuai dengan pengembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar sebagai proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman.

Akan tetapi dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri guru akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa. Selain itu diperlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang ada. Tetapi, apabilaseorang guru dapat mengatasi kelemahan dari strategi pembelajaran inkuiri ini, prestasi belajar siswa akan semakin meningkat.

1. **Kreativitas**
2. **Pengertian Kreativitas**

Sebagai makhluk yang dibekali dengan akal dan pikiran, setiap manusia memiliki sifat kreatif yang ada pada dirinya. Sifat tersebut biasa disebut pula dengan kreativitas. Walaupun ada pengakuan ilmiah tentang kreativitas, namun hingga kini hanya sedikit sekali penelitian yang telah dilakukan. Hal itu disebabkan adanya kesulitan metodologi dan adanya keyakinan bahwa kreativitas adalah suatu faktor bawaan individual sehingga hanya sedikit yang dapat dilakukan untuk mengendalikannya.

Supriyadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dengan apa aynag telah ada. Selain itu beliau juga menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diverensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Dewasa ini, tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif dari masyarakat, untuk itu perlulah kreativitas dipupuk sejak dini pada peserta didik yang kelak mampu menghasilkan pengetahuan yang baru.

Munandar (1990: 47) mengemukakan beberapa perumusan kreativitas sebagai berikut: “kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan – berdasarkan data atau informasi yang tersedia – menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatgunaan, dan beragam jawaban”.

Beliau juga menambahkan makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreativitas seseorang. Tentu saja jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi tidak semata-mata banyaknya jawaban yang diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga kualitas mutu dari jawabannya.

Jadi, dilihat dari beberapa pendapat ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan usaha melibatkan diri pada proses kreatif yang didasari oleh intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi, juga merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru.

1. **Ciri-Ciri Kreativitas**

Ada beberapa ciri kreativitas yang dimiliki oleh individu yang kreatif. Guilford (dalam Munandar, 1992) membedakan antara ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*). Berikut ini ciri-ciri kognitif dan afektif menurut Guilford (dalam Munandar, 1992), yang garis besarnya adalah sebagai berikut:

1. Ciri-Ciri Kognitif

Kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif (*divergen*) dan memiliki lima ciri kognitif yaitu, kemampuan berfikir secara lancar (*fluency*), berfikir luwes (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), kemampuan menilai (*evaluation*), dan kemampuan memperinci/mendalam (*elaboration*).

1. Kemampuan berfikir lancar (*fluency*)

Merupakan kemampuan untuk melahirkan banyaknya ide dan gagasan, mengemukakan banyaknyacara untuk melakukan berbagai hal serta mencari banyak kemungkinan alternati jawaban dan penyelesaian masalah.

1. Kemampuan berfikir luwes (*flexibility*)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, orang yang kreatif adalag orang yang kreatif dalam berfikir. Diperlukan kemampuan untuk tidak terpaku pada pola pemikiran yang lama. Hal ini dapat dilakukan dengan fleksibilitas yang spontan dan fleksibilitas yang adaptif.

1. Kemampuan berfikir orisinal (*originality*)

Merupakan kemampuan untuk melahirkan ide-ide atau gagasan-gagasan dan mebuat kombinasi yang sifatnya baru dan unik, menggunakan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri, dan mampu mencari berbagai kemungkinan pemecahan masalah dengan cara-cara yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain.

1. Kemampuan Menilai (*evaluation*)

Merupakan kemampuan untuk membuat penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, atau suatu tindakan itu bijaksana atau tidak. Serta tidak hanya mencetuskan gagasannya saja tetapi juga melaksanakannya,

1. Kemampuan Memperinci (*elaboration*)

Merupakan kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan suatu ide, gagasan atau produk dan kemampuan untuk memperinci suatu obyek gagasan dan situai sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik.

1. Ciri-ciri Afektif

Ciri-ciri afektif dari kreativitas merupakan ciri-ciri yang berhubungan dengan sikap mental atau perasaan individu. Ciri-ciri afektif ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi dengan ciri-ciri kognitif.

1. Rasa ingin tahu

Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak.

1. Bersifat imajinatif/fantasi

Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan daya khayal namun dapat membedakan mana khayalan dan mana yang kenyataan.

1. Merasa tertantang oleh kemajemukan

Mempunyai dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

1. Sifat berani mengambil resiko

Berani mempunyai pendapat walau belum tentu benar, tidak takut gagal ataupun mendapat kritik dari orang lain.

1. Sifat menghargai

Kemampuan untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. (<https://psikologikreativitasump.wordpress.com/2011/12/16/ciri-ciri-kreativitas/>)

Di akses pada tanggal 25 Juni 2015 pukul 23:01 WIB.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kognitif dan afektif saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Ciri-ciri kognitif yaitu kemampuan berfikir secara lancar, berfikir luwes, orisinalitas, kemampuan menilai dan kemampuan memperinci. Sedangkan ciri-ciri afektif adalah rasa ingin tahu, selalu imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Jadi apabila keduanya berjalan dengan baik maka semakin tinggi pula kreativitas pada siswa.

1. **Karakteristik Kreativitas**

Berbagai macam karakteristik atau ciri-ciri kreativitas yang ditunjukan oleh seorang individu. Dibawah ini ciri-cirinya sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Penuh percaya diri
3. Memiliki kemandirian
4. Memiliki selera humor
5. Mempunyai imajinasi yang tinggi
6. Cenderung kritis terhadap orang lain
7. Benci terhadap bosan
8. Suka dengan hal yang kompleks
9. Ulet dan tekun
10. Berani menyatakan pendapat dan keyakinan, apabila ditentang, dia akan terus berpegang teguh dengan pendapat atau keyakinannya.
11. **Faktor-Faktor Kreativitas**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Munandar, 1999: 56-57) adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal individu

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

1. Keterbukaan terhadap rangsangan dan pengalaman dari luar atau dalam individu.
2. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik atau pujian dari orang lain.
3. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
4. Faktor eksternal (lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan psikologis. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain sebagai berikut:

1. Tersedianya sarana kebudayaan
2. Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat
3. Menekankan pada becoming tidak hanya being
4. Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin
5. Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras
6. Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda
7. Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda
8. Adanya interaksi antara individu yang berhasil
9. Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

(<https://psikologikreativitasump.wordpress.com/2011/12/16/faktor-faktor-kreativitas/>)

Di akses pada tanggal 25 Juni 2015 pada pukul 23:21 WIB.

Jadi, kesimpulan pada penjelasan diatas adalah bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari individu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan psikologis.

1. **Prestasi Belajar**
2. **Pengertian Prestasi Belajar**

Setelah siswa melewati proses pembelajaran akan mendapatkan hasil dari kegiatan belajar tersebut, hasil itulah yang dinamakan dengan prestasi. Prestasi merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah dalam kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing (Arifin, 2009:12). Sedangkan menurut Anni (2004:4) bahwa prestasi belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.. Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Nasution (2001:4) menyimpulkan bahwa pengertian belajar dalam arti luas dapat diartikan:

Adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku yang baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

Adapun pengertian prestasi belajar menurut Nurkencana (2007: 62) bahwa “prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran”. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan dan kemudian pernyataan. Siswa akan mendapatkan prestasi belajar yang baik di kelas apabila mereka juga dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Tetapi sebaliknya, apabila siswa tidak memperhatikan dengan baik ketika proses belajar mengajar berlangsung, maka siswa tersebut akan mendapatkan prestasi belajar yang rendah di kelas.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Untuk mendapat prestasi belajar yang baik di kelas, terdapat banyak sekali faktor yang mempengaruhinya. Tetapi menurut Slameto (2010: 54), faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu.

1. Faktor-Faktor Intern

Menurut Slameto (2010: 54-59) didalam faktor-faktor intern ini, akan dibagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Yang garis besarnya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Jasmaniah

Dalam faktor jasmaniah ini dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, jika kesehatan seseorang terganggu atau cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk, jika keadaan badannya lemah dan kurang darah ataupun ada gangguan kelainan alat inderanya maka tidak akan semangat dalam belajar. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi proses belajar. Siswa yang cacat maka belajarnya juga akan terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga khusus agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

1. Faktor Psikologis

Menurut Slameto sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar. Faktor-faktor tersebut adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kelelahan.

1. Faktor Kelelahan

Menurut Slameto kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemah lunglainya tubuh seseorang, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu hilang.

1. Faktor-Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar dikelompokan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Slameto, 2010: 60-69) yang garis besarnya adalah sebagai berikut :

1. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

1. Menurut Slameto faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencangkup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
2. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor tersebut antara lain yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu, faktor intern yang berasal dari individu itu sendiri dan faktor ekstern yang berasal dari luar individu (lingkungan sekitar). Apabila faktor intern dan faktor ekstern tersebut bernilai positif, maka prestasi belajar yang akan didapat juga akan maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

1. **Ciri-Ciri Prestasi Belajar**

Djamarah (1994:24) mengungkapkan ciri-ciri atau karakteristik prestasi belajar sebagai berikut:

1. Prestasi belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur. Untuk mengukur tingkah laku tersebut dapat digunakan tes prestasi belajar.
2. Prestasi menunjuk kepada individu sebagai sebab, artinya individu sebagai pelaku.
3. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya, baik berdasarkan atas kriteria yang ditetapkan terlebih dahulu atau ditetapkan menurut standar yang dicapai oleh kelompok.
4. Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan di sadari.

(<https://forumbatasa.wordpress.com/2011/11/20/pengertian-ciri-ciri-dan-karakteristik-prestasi-belajar/>)

Di akses pada tanggal 26 Juni 2015 pukul 00.13 WIB.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar itu dapat diukur, prestasi belajar dapat di evaluasi tinggi rendahnya berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Selain itu, prestasi belajar menunjuk kepada hasil belajar yang merujuk pada individu.

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

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif yang sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam ilmu pengetahuan sosial dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian, siswa yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang, dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau.

Keller C. R. (dalam Sapriya, 2006:6) mengemukakan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu paduan dari pada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/ disiplin/ struktur ilmu tersebut melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan.

Menurut Sumantri (dalam Sapriya, 2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi sehingga siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Selanjutnya Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial. (<http://phierda.wordpress.com/2012/10/30/hakikat-pembelajaran-ips-sd-2/>) diakses pada tanggal 25 Juni 2015 pukul 22:07 WIB.

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan tingkat pendidikan masing-masing. Melalu pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori-teori kehidupan dalam masyarakat saja tetapi mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial yaitu harus mampu hidup berinteraksi dengan manusia lainnya yakni dalam kehidupan bermasyarakat.

1. **Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Karakteristik dari pembelajaran IPS adalah upaya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan diantara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. (Supriatna, dkk 2009: 5)

Djahiri (dalam Sapriya, 2006: 8) mengemukakan karakteristik pembelajaran IPS adalah:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat kooperhensif (meluas/ dari berbagai ilmu sosial lainnya, sehingga bersifat konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah/ tema/ topik. Pendekatan seperti ini disebut juga sebagai pendekatan *intergrated*, juga menggunakan pendekatan *broadfield*, dan *multiple resources* (banyak sumber).
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional, dan analitis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik/ alam maupun budaya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan ehidupan sosial yang sangat labil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa, memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
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 dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar), dan pendekatan-pendekatan IPS itu sendiri.

Jadi disimpulkan bahwa IPS itu mempertautkan teori dan fakta yang menekankan siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar sehingga strategi pembelajaran inkuiri cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Selain itu siswa juga dapat menghubungkan bahan-bahan berbagai ilmu sosial dengan kehidupan nyata dan pengalamannya.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Seperti halnya mata pelajaran yang lain bahwa setiap mata pelajaran mempunyai tujuan. Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna untuk dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan tersebut tidak dapat di tempuh hanya dengan satu aspek saja, namun meliputi berbagai aspek kehidupan yang disajikan dasar bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar untuk mencapai tujuan tersebut. Secara hirarki, tujuan pendidikan nasional pada pada tataran operasional dijabarkan dalam tujuan institusional ini secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2231335-definisi-ips-dan-karakteristiknya/#ixzz2WrAk5nUD>) diakses pada tanggal 25 Juni 2015 pada pukul 22:20 WIB.

Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

1. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
2. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
4. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
5. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Pembelajaran IPS bertujuan membekali siswa agar:

1. Memiliki kemampuan sosial
2. Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari alternatif pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat.
3. Mampu berkomunikasi dalam masyarakat.
4. Memiliki kesadaran, keterampilan, dan sikap mental yang positif dalam bermasyarakat.
5. Mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat dan IPTEK.

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki omitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang holistik dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut secara optimal.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial adalah manusia itu sendiri dan hal-hal yang berhubungan dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia sehari-hari yang bersifat dinamis dan tidak tetap, serta bagaimana tanggapan dan sikap manusia terhadap adanya perubahan tersebut.

1. **IPS di Sekolah Dasar**

Dalam pembelajaran IPS selalu berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala macam tingkah lau dan kebutuhannya. Sehingga dapat dikatakan yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat,

Tetapi di Sekolah Dasar, ruang lingkup IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi, sejarah, dan ekonomi atau pengetahuan sosial dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang terdapat dilingkungan hidup siswa-siswi tersebut. (visiuniversal.blogspot.com) di akses pada tanggal 26 Juni 2015 pukul 00.44 WIB.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Sukma Budi (2012) meneliti tentang penerapan metode inkuiri pembelajaran IPA tentang alat pencernaan makanan pada manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sayang Kecamatan Jatinangor. Adapun hasilnya sebagai berikut: (a) penerapan metode inkuiri dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran IPA tentang materi “Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia” di kelas V SDN Sayang, (b) penerapan metode inkuiri dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA tentang materi “Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia” di kelas V SDN Sayang, (c) penerapan metode inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang materi “Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia” di kelas V SDN Sayang.

Andi Nafiah (2008), dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri terbimbing di dapatkan hasil belajar fisika meningkat sebesar 39,50%. Selain itu, Kartika Warman (2011), dengan menggunakan perlakuan implementasi inkuiri terbimbing diperoleh hasil belajar kimia pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan meningkat sebesar 48%.

1. **Materi Ajar**

Peta adalah gambar sebagian atau keseluruhan permukaan bumi dengan perbandingan tertentu. Kumpulan peta yang dibukukan disebut atlas. Peta yang dibuat diatas permukaan bulat disebut globe.peta ternyata sangat beragam. Berdasarkan kegunaannya, peta terbagi menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Peta Umum

Peta umum disebut juga dengan peta topograpi. Peta umum merupakan peta yang menggambarkan keadaan umum dari suatu wilayah. Keadaan umum yang digambarkan meliputi objek atau kenampakan alam dan kenampakan buatan. Objek alam misalnya gunung, suangai, dataran rendah, dataran tinggi dan laut. Objek buatan misalnya kota, jalan, dan rel kereta api. Peta Indonesia yang sering dipajang di dinding-dinding kantor atau sekolah-sekolah merupakan contoh peta umum. Peta Indonesia pada contoh diatas juga termasuk peta umum. Peta umum digunakan untuk belajar disekolah, untuk kepentingan kantor, dan wisata.

1. Peta Khusus

Peta khusus merupakan peta yang menggambarkan data-data tertentu di suatu wilayah. Peta khusus disebut juga dengan peta tematik. Contoh peta khusus adalah :

1. Peta persebaran Fauna di Indonesia.
2. Peta Hasil Tambang di Indonesia.
3. Peta Cuaca di Indonesia.

Peta memiliki kelengkapan penting agar mudah dibaca dan dipahami. Kelengkapan tersebut dinamakan komponen peta. Komponen peta antara lain adalah sebagai berikut:

1. Judul Peta

Judul peta merupakan identitas atau nama untuk menjelaskan isi atau gambar peta.

1. Legenda

Legenda merupakan keterangan yang berisi simbol-simbol beserta keterangannya.

1. Skala

Skala merupakan perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan jarak yang sebenarnya di permukaan bumi.

1. Simbol

Simbol merupakan lambang-lambang atau gambar yang menunjukan objek alam atau buatan.

1. Mata Angin

Mata angin merupakan pedoman atau penunjuk arah mata angin.

1. Garis Astronomis

Merupakan garis khayal diatas permukaan bumi. Garis astronomis terdiri atas garis lintang dan garis bujur.

1. Garis Tepi

Garis tepi merupakan garis yang dibuat mengelilingi gambar peta untuk menunjukan batas peta tersebut.

1. Tahun Pembuatan Peta

Tahun pembuatan peta itu menunjukan kapan peta itu dibuat.

1. Inset Peta

Inset peta merupakan gambar peta yang ingin diperjelas atau karena letaknya diluar garis batas peta.

1. Tata Warna

Tata warna merupakan pewarnaan pada peta untuk membedakan objek satu dengan yang lainnya.

Menggambar peta bisa dengan beberapa cara, antara lain:

1. Menjiplak

Caranya denga menggunakan kertas karbon. Gambar peta asli dialaskan kertas karbon dan kertas kosong. Setelah itu, kamu hanya mengikuti gambar peta aslinya. Hasilnya pada kertas kosong yang tadi akan tergambar peta.

1. Membuat Kotak

Caranya buatlah kotak-kotak pada peta aslinya. Kotak-kotak tersebut dibuat dengan ukuran sama besar. Buatlah kotak-kotak yang sama pada kertas kosong. Setelah itu gambarlah sesuai dengan kotak yang ada pada peta asli.